

1. НЕГІЗГІ ҰҒЫМДАР МЕН ТЕРМИНДЕР

Осы Ережелер ставкаларды қабылдау, төлеу, дауларды шешу тәртібін және белгілі бір спорт түрлеріне ставкалардың ерекшеліктерін анықтайды. Осы Ережелер букмекерлік компания – Sportesla N.V., №130029 мекенжайында 40 мекенжайында тіркелген, Schout Bij Nacht Doormanweg, Curacao – (бұдан әрі – BC) және бәс тігушілер арасындағы барлық басқа қатынастарды реттейді.

Бұл ережелер БК веб-сайтының және аффилиирленген веб-сайттардың ойыншыларына қолданылады.

Ұтыс тігу – белгіленген ережелерге сәйкес ойыншы мен БК арасында жасалған ұтыс туралы келісім, бұл ретте осы келісімнің нәтижесі оның келетіні немесе келмейтіні белгісіз оқиғаға байланысты болады. Ойыншыдан ұтыс тігулерді қабылдау БК ұсынған шарттарда жүзеге асырылады.

Қорытынды – ұтыс тігу қойылған оқиғаның (оқиғалардың) нәтижесі.

Ойыншы – оқиғаның нәтижесіне БК-ға ұтыс тігетін адам.

Желі тігу оқиғалар жиынтығы, осы оқиғалардың ықтимал нәтижелері, осы оқиғалардың ықтимал нәтижелерінің коэффициенттері, олардың күні мен уақыты, содан кейін БК аталған оқиғалардың нәтижелеріне ұтыс тігулерді қабылдауды тоқтатады.

Бәс – екі тарап (БК ойыншылары) арасында жасалған шарт (келісім), ол бойынша жеңілген адам алынған міндеттемені (белгілі бір соманы төлеу) орындауы тиіс. Бәс тігулер БК ұсынған шарттарда ойыншылардан ұтыс тігулерді қабылдау түрінде болады.

Ұтыс тігуді жою – ұтысты есептеу және төлеу жүргізілмейтін оқиға. «Ұтыс тігу жойылған» жағдайда, осы Ереженің шарттарына сәйкес, БК мен ойыншы арасындағы мәміле жасалмаған болып есептеледі және осындай ұтыс тігу бойынша ақшалай қаражат қайтарылады.

Матчтың негізгі уақыты – төреші қосқан уақытты қамтитын осы спорт түрі бойынша жарысты өткізу ережелеріне сәйкес матчтың ұзақтығы. Матчтың негізгі уақыты қосымша уақытты, овертайм, пенальти сериясын, буллиттерді және т. б. қамтымайды.

Промокод – шарттарды орындау кезінде промокод қосымша бонустарға, БК ұтыс тігулерге және басқа да артықшылықтарға құқық беретін таңбалардың тіркесімі. Белсендіру үшін промокод ойыншының жеке кабинетіндегі арнайы өріске енгізіледі немесе тіркеу кезінде таңдалады.

Оқиға – спорттық оқиға, матч.

Тираждың басталуы – бірінші тиражда басталған матчтың нақты басталу уақыты; бұл ретте өткізілмеген деп танылған матчтар есепке алынбайды.

2. НЕГІЗГІ ЕРЕЖЕЛЕР

2.1. БК әлемнің барлық елдерінде болып жатқан спорттық және басқа да оқиғаларға ұтыс тігулер қабылдайды.

2.2. БК қызметі Кюрасао Үкіметі уәкілеттік берген ұйым берген халықаралық лицензиямен реттеледі. АҚШ, Швейцария, Кипр, Лихтенштейн, Гибралтар, Нидерланды және Нидерланды Корольдігінің (Аруба, Кюрасао, Бонайре, Саба, Синт-Эстатиус және Синт-Мартен), Франция, Австралия, Испания, Бельгия, Польша, Ливан, Сингапур, Катар, Жапония, Солтүстік Корея, Камбоджа, Бруней, Біріккен Араб Әмірліктері мен спортқа бәс тігу заңсыз болып табылатын басқа елдерге осы веб-сайтта ойнауға тыйым

салынады. Барлық басқа клиенттер БК веб-сайтында ұсынылған қызметтерді пайдалану үшін шарттарды оқып шығуы керек.

2.3. БК спорттық оқиғалардың нәтижелеріне ұтыс тігулер қабылдауды (бәс тігуді) жүзеге асырады.

2.4. Бәс тігу кезінде салынған ақшалай қаражатты жоғалту қаупі болуы мүмкін.

2.5. Бәс тігуге қатысады:

- — бір тараптан – БК. Осы оқиғалардың нәтижелерінің ықтимал нұсқалары мен осы нұсқалардың коэффициенттері ұсынылатын ең маңызды спорттық оқиғаларға бәс тігеді, ойыншылардан ұтыс тігулер қабылдауды және ойыншыларға ұтыстарды беруді жүзеге асырады;
- — екінші тараптан – ойыншылар. БК құрылтайшыларынан, БК қызметкерлерінен және олардың отбасы мүшелерінен басқа 18 жасқа толған барлық адамдар болуы мүмкін. Оқиға нәтижелерінің ұтыс ойынында барлық қатысушылар осы ережеге сәйкес әрекет етеді. Кәмелетке толмаған адамдардың веб-сайтта ұсынылатын қызметке қатысуына тыйым салынады.

КӘМЕЛЕТКЕ ТОЛМАҒАНДАРҒА ҚАТЫСТЫ САЯСАТ

Егер ойыншы 18 жаста болмаса, онда ол осы БК веб-сайтында тіркелуге тырыспауы керек.

БК құмар ойындардың әлеуметтік жауапты операторы болып табылады және 18 жасқа толмаған адамдар үшін мұндай ойындарға қол жеткізуді шектеу стратегиясын қолданады. БК бәс тігуге қатысушыларды тексереді, сондықтан егер ойыншы ойын шотын БК веб-сайтында тіркесе, онда БК одан жасын және жеке басын растайтын құжаттарды сұратуға құқылы.

2.6. Ойыншының мақсаты – спорттық жарыстардың немесе желіде ұсынылған басқа да қоғамдық оқиғалардың нәтижесін болжау.

2.7. Ойыншы оқиғаның нәтижесінің таңдалған нұсқасына сәйкес және белгіленген ережелерге сәйкес ұтыс тігуді жүзеге асырады.

2.8. Ұтыс тігулерді қабылдау шарттары (коэффициенттер, форалар, тоталдар, ұтыс тігудің ең жоғары және ең төменгі мөлшеріне шектеулер және т. б.) кез келген уақытта өзгертілуі мүмкін, бұл ретте бұрын жасалған ұтыс тігулердің шарттары өзгеріссіз қалады.

2.9. БК ұтыс тігуді кез келген адамға ешқандай себепсіз қабылдаудан бас тарту құқығын өзіне қалдырады.

2.10. Ұтыс тігулерді қабылдау кезінде БК персоналы қателескен жағдайда (ұсынылатын оқиғалар тізбесіндегі айқын қателер, сызық пен ұтыс тігудегі коэффициенттердің сәйкес келмеуі және т. б.), спорттық емес күрес дәлелдері болған кезде, ұтыс тігулерді қабылдау кезінде осы ережелерден ауытқу кезінде, сондай-ақ ұтыс тігулердің дұрыстығын растайтын басқа да дәлелдер болған кезде БК осындай шарттар ұтыс тігулерді жарамсыз деп жариялау құқығын өзіне қалдырады. Осы ұтыс тігулер бойынша төлем 1 коэффициентпен жүргізіледі.

2.11. Ойыншы жасаған кез келген ұтыс тігу ойыншының нақты ережелерді білетіндігінің және олармен келісетіндігінің дәлелі болып табылады.

2.12. БК ешқандай жағдайда ойыншының алдында қандай да бір жанама, қосалқы немесе кездейсоқ шығындар немесе залал (соның ішінде жоғалған пайда) үшін, тіпті егер ол осындай шығынның немесе залалдың туындау мүмкіндігі туралы хабардар етілмеген жағдайда да жауапты болмайды.

2.13. Ойыншы жасалған ұтыс тігуді растауды алған кезде интернет байланысының бұзылуы оны жоюға негіз болып табылмайды.

2.14. Тек БК жариялаған оқиғалардың нәтижелері ұтыс тігулерді есептеу және ұтыстарды анықтау үшін негіз болып табылады. Оқиғалар нәтижелері бойынша шағымдар тиісті спорт федерацияларының ресми

құжаттарымен пакетте ғана қаралатын болады.

- 2.15. Егер ойыншы БК-ға қатысты алаяқтық әрекеттер жасайды деген күдік болса (көп-аккаунт, ұтыс тігулерді үшінші тұлғалар жасаған, БК-ны ұтыс тігулерді автоматтандыру үшін пайдалану, төрелік жағдайларда ойнау, ұтыс тігулер БК белгілеген шектеулерден асып кету мақсатында жасалған, егер ойын шоты ұтыс тігулер жасау үшін пайдаланылмаса, бейілділік бағдарламаларын теріс пайдалану және т. б.), онда БК мұндай алаяқтық әрекеттердің жолын кесу құқығын өзіне қалдырады: ұтыс тігулерді жою; ақшалай қаражатты қайтармай ойыншының шотын жабу; мұндай ойыншының алаяқтық әрекеттер жасау фактісі бойынша құқық қорғау органдарына жүгінуі.
- 2.16. БК командалардың атауларын, ойыншылардың фамилияларын, жарыстарды өткізу орындарын транслитерациялау (шет тілдерінен аудару) кезінде әртүрлі оқылымдарға қатысты шағымдарды қабылдамайды. Турнир атауында берілген барлық ақпарат көмекші ақпараттық сипатқа ие. Бұл ақпараттағы ықтимал қателіктер ұтыс тігулерді қайтаруға негіз бола алмайды.
- 2.17. Барлық спорттық оқиғалар спорттық жарыстарды өткізетін ұйымдардың ресми құжаттарынан, спорт федерацияларының ресми веб-сайттарынан, спорт клубтарының веб-сайттарынан және басқа да спорттық ақпарат көздерінен алынған мәліметтер болған кезде ғана кейінге қалдырылған және жойылған болып есептеледі және осы деректердің негізінде желіде көрсетілген спорттық оқиғалар түзетіледі.
- 2.18. Осы Ережелер өзгерген кезде клиенттер бұл туралы тиісті хабарландырулармен хабардар етіледі. Хабарландыруда көрсетілген күннен бастап қабылданған ұтыс тігулер өзгертілген Ережелерге бағынады. Бұрын жасалған ұтыс тігулердің шарттары өзгеріссіз қалады.
- 2.19. Ойыншы осы Ережелермен және осы Ережелердің ажырамас бөлігі болып табылатын барлық қосымшалармен танысқанын растайды және олармен келіседі.

3. АККАУНТТЫ (ШОТТЫ) БАСҚАРУ

АККАУНТ (ШОТ) ҚҰРУ

Жеке тұлға веб-сайттағы аккаунт иесі болмаса, нақты ақшамен ойынға қатыса алмайды. Ойыншы ретінде тіркелу үшін (ұтыс тігу мүмкіндігін алу) жеке тұлға БК веб-сайтына тіркеліп, өзі туралы ең аз мәліметтер жиынтығын ұсынуы керек:

- - қолданыстағы телефон нөмірі немесе электрондық пошта мекенжайы.

- 3.1. Кейбір жағдайларда БК логин мен құпия сөз автоматты түрде құрылған кезде One Click процедурасы бойынша ойыншыны жедел тіркеу мүмкіндігін ұсынады.

Ең аз деректер жиынтығы БК веб-сайтында ойыншыға қол жетімді функционалдылықты шектейді, сонымен қатар нақты ақшаға ойын лимиттері орнатылған. Ұтыстарды төлеу және белгіленген операциялық лимиттерді алып тастау мүмкіндігін алу үшін ойыншы қосымша сәйкестендіруден өтуі керек және сәйкестендіру деңгейіне байланысты келесі ақпаратты беруі керек:

- Туған күні (Клиенттің юрисдикциясындағы кәмелетке толғандығын растау, бұл жас 18-ден асуы керек);
- Аты – жөні;
- Төлқұжат деректері (негізгі беттердің сканерлеуін қоса);
- Қажет болған жағдайда БК қосымша құжаттар сұратылуы немесе бейне-сәйкестендіру жүргізілуі мүмкін.

Сонымен қатар, жеке тұлға БК веб-сайтының веб-сайтына тіркелуді бастай отырып, мыналарға кепілдік береді:

- жеке тұлға болып табылады (заңды тұлғаларға ойынға дейін рұқсат етілмейді);
- резидент емес: Ауғанстан, Албания, Алжир, Ангола, Австралия, Багам Аралдары, Ботсвана, Камбоджа, Эквадор, Эфиопия, Франция, Гана, Гайана, Гонконг, Иран, Ирак, Израиль, Италия, Кувейт, Лаос, Мьянма, Намибия, Никарагуа, Солтүстік Корея, Панама, Папуа-Жаңа Гвинея, Филиппин, Сингапур, Испания, Судан, Сирия, Тайвань, Тринидад және Тобаго, Тунис, Уганда, Ұлыбритания, Америка Құрама Штаттары, Йемен, Зимбабве;
- БК ұтыс тігулерді орналастыруды ұсынатын кез келген спортта, жарыста немесе лигада кәсіби ойыншы емес;
- әрекетке қабілетсіз азамат деп танылған жоқ;
- екінші тараптың атынан әрекет етпейді;
- ол проблемалы ойыншы ретінде біліктілікке ие емес немесе шығарылған ойыншылардың кез келген тізіліміне кірмейді;
- қылмыстық және/немесе өзге де рұқсатсыз қызмет нәтижесінде алынған қаражатты ойын шотына салмайды;
- ойыншының юрисдикциясында немесе букмекерлік қызметке тыйым салынған юрисдикцияда тыйым салынған банк картасын пайдалана отырып, ойын шотына қаражат салмайды;
- қылмыстық қызметпен айналыспайды;
- егер оның тұрғылықты елінде ойын шотын ашу/қызметтерді сатып алу немесе пайдалану/ұсынылған ойындарға қатысу заңсыз немесе басқаша шектелген болса, веб-сайттың веб-сайты қызметтерін пайдаланбайды. Шот иесі оның БК веб-сайты мен сервистерін пайдалануының заңдылығы үшін жауап береді;
- БК веб-сайтын немесе БК сервистерін қорлайтын, қалаусыз, әділетсіз және әдепсіз деп санамайды;
- өзінің есептік жазбасының деректерінің өзектілігін қолдайды: аты-жөні, тұрғылықты елі, жарамды электрондық пошта мекенжайы және телефон нөмірі;
- бірнеше есептік жазба жасамайды.

3.2. Тіркеуді бастаған тұлға тіркеу кезінде көрсетілген кез келген ақпараттың рас және дұрыс екендігіне кепілдік береді және мәлімдейді. Әйтпесе, БК аккаунтты тіркеуден бас тартуы мүмкін. Қазірдің өзінде құрылған аккаунт деректерінің дұрыстығына күмән туындаған жағдайда БК бәс тігуге қатысушыдан оның жеке басын растайтын БК таңдауы бойынша кез келген құжаттарды және бәс тігуге қатысушы берген басқа да деректерді сұрату, сондай-ақ барлық мәліметтер тексерілгенге дейін кез келген төлемдерді тоқтата тұру құқығын өзіне қалдырады. БК құжаттарды пошта арқылы жіберуді сұратуға құқылы. Құжаттарды тексеру құжаттарды алған сәттен бастап 72 сағатқа дейін созылуы мүмкін. Егер алынған мәліметтер дұрыс емес екендігі дәлелденсе, онда БК барлық ұтыс тігулерді белгісіз мерзімге алып тастауға және барлық ақшалай есеп айырысуларды тоқтата тұруға, сондай-ақ аккаунтты тексеруді жалғастыруға құқылы.

3.3. Әрбір тіркелген ойыншыда тек бір есептік жазба болуы мүмкін.

3.4. Қайта тіркеу (оның ішінде жаңа атпен), бөтен, жарамсыз, жалған құжаттарды (оның ішінде әртүрлі бағдарламалар мен графикалық редакторлардың көмегімен өзгертілген) ұсыну фактісі расталған жағдайда, БК осындай шоттан жасалған ұтыс тігулерді жарамсыз деп тану құқығын өзіне қалдырады. Сәйкестендіру рәсімінен (немесе БК сұрау салуы бойынша бейне-сұхбат) бас тартқан және ойыншы тарапынан хабарланған сәттен бастап 14 күн ішінде сұратылған құжаттарды ұсынбаған жағдайда, БК ұтыс тігулерді жарамсыз деп тануға және есептік жазбаны мерзімсіз бұғаттауға құқылы. Сондай-ақ, әкімшілік мұндай шотты (қайта тіркелген) іс жүргізу уақытында (2 айға дейін) бұғаттау құқығын өзіне қалдырады.

3.5. Соңғы операция ағымдағы күнге дейін 12 айдан кешіктірілмей жасалған белсенді емес ойын шоттары БК шешімі бойынша бұғатталуы мүмкін. «Белсенді емес» мәртебесін алуға кедергі келтіретін операцияларға кез келген ұтыс тігу жасау, ойын шотын толтыру және ақша қаражатын алу жатады. Сонымен қатар, аяқталмаған ұтыс тігулері бар шот белсенді емес деп таныла алмайды.

Соңғы операциядан бастап 12 ай өткен соң, ойын шоты «белсенді емес» мәртебесін алады және осы шоттың балансына ай сайынғы комиссия кемінде 5 еуро салынады. Комиссияның мөлшері БК-мен анықталады және ойын шотының мазмұнымен бірге жүретін БК-ның техникалық және әкімшілік шығындарына байланысты болады. Нөлдік қалдығы бар ойын шоттарынан комиссия алынбайды.

12 айлық мерзім аяқталғанға дейін 28 күннен кешіктірмей мұндай ойын шотының иесіне ойын шотының мәртебесінің алдағы «белсенді емес» күйге өзгеруі туралы хабарланатын болады.

Егер ойын шоты 3 жыл немесе одан да көп уақыт бойы «белсенді емес» мәртебеге ие болса, БК шот балансын нөлге айналдыру құқығын өзіне қалдырады.

Ойын шотын белсенді пайдалану қайта басталған кезде, ол дереу «белсенді емес» мәртебесін жоғалтады және осы сәттен бастап комиссияға салық салуды тоқтатады.

КЛИЕНТТІ СӘЙКЕСТЕНДІРУ

Ішкі AML-Саясатына сәйкес БК ойыншының жеке басына алғашқы және ағымдағы тексерулер жүргізеді.

- БК клиенттен жеке басын куәландыратын ең аз деректерді ұсынуды талап етеді.
- БК клиенттің жеке басын куәландыратын деректер мен құжаттарды, сондай-ақ жеке басын куәландыру үшін қандай әдістер қолданылғаны және тексеру нәтижелері туралы ақпаратты жазады және сақтайды.
- БК уәкілетті мемлекеттік және тәуелсіз органдар қалыптастырған терроризмге күдікті адамдардың тізімімен сәйкестікке клиенттің жеке деректерін тексереді.

Сәйкестендірудің ең аз жиынтығы мыналарды қамтиды:

- о ойыншының толық аты-жөні;
- о туған күні;
- о БК шотына депозиттеу жоспарланып отырған қаражаттың шығу көзі.

Жоғарыда аталған деректердің түпнұсқалығын тексеру және растау үшін БК ойыншыдан келесі құжаттарды талап етуі мүмкін:

- төлқұжат немесе сәйкестендіру картасы немесе оларды алмастыратын басқа құжат, ол келесі талаптарға сәйкес келеді: құжат иесінің аты-жөні, туған күні және фотосуреті; ұлттық мемлекеттік органдар шығарған;
- жақында алынған коммуналдық төлем шоты (3 айдан аспайды) немесе ойыншының тұрғылықты мекенжайын растайтын басқа құжат.
- Сондай-ақ, БК тиісті құжаттармен расталған өзге де қосымша ақпаратты сұрата алады. Белгілі бір жағдайларда, БК сонымен қатар ойыншыдан құжаттардың нотариалды куәландырылған көшірмелерін немесе бейне сәйкестендіруден өтуді сұрай алады.

ҚҰПИЯ СӨЗ ЖӘНЕ ШОТ НӨМІРІ ҚАУІПСІЗДІГІ

- Ойыншы тіркелу кезінде алынған құпия сөз бен шот нөмірінің құпиялылығы мен сақталуына өзі жауап береді. БК-да тіркелген барлық ұтыс тігулер жарамды болып табылады. Ұтыс тігулерді жою тек осы Ережелер негізінде мүмкін болады.

- Егер клиенттің логині немесе құпия сөзі үшінші тұлғаларға белгілі болған жағдайда, БК қолдау қызметіне хабарлау, сондай-ақ өз аккаунтындағы және электрондық поштадағы логин мен құпия сөзді күрделіге ауыстыру қажет. Ақшаны алу және телефон нөмірін өзгерту кодтарына қатысты ақпаратты үшінші тұлғаларға бермеуге қатаң кеңес беріледі.

4. ҚАРАЖАТТЫ ТОЛЫҚТЫРУ ЖӘНЕ ШЕШІП АЛУ

- 4.1. Шоттан ақшалай қаражатты әр түрлі жолмен толтыруға және шешіп алуға болады. Ақшалай қаражатты толтыру мен шешіп алудың барлық тәсілдері «Толықтыру» және «Шығару» бетінде берілген. Ойын шотының валютасына, сонымен қатар орналасқан жері мен азаматтығына байланысты ойыншыға әртүрлі әдістер қол жетімді болуы мүмкін.
- 4.2. Ойын шотынан ақшалай қаражатты алуға арналған барлық өтінімдер тәулік бойы өңделеді. Ақшалай қаражатты алу 72 сағатқа дейін жасалуы мүмкін.
- 4.3. БК веб-сайтының веб-сайтына қаражатты толықтыруға немесе шешіп алуға тапсырыс бере отырып, ойыншы кез келген мемлекеттің заңдарын бұзбайтынын растайды және көрсетеді. Сонымен қатар, осы Ережелердің қағидаларын қабылдай отырып, ойыншы, төлем картасының иесі ретінде БК веб-сайтының веб-сайтында ұсынылатын қызметтерді пайдалануға құқығы бар екенін растайды.
- 4.4. Егер ойыншы қызметті пайдаланудан бас тартқысы келсе, онда Қолдау қызметіне қолма-қол ақшаны қайтаруды сұрай алады. Ақшалай қаражатты қайтару олар енгізілген деректемелер бойынша ғана жүзеге асырылуы мүмкін. БК қайтаруды жүзеге асырмас бұрын ойыншының жеке басын сәйкестендіру құқығын өзіне қалдырады. Сәйкестендіру үшін төлқұжат немесе ID картасы сияқты ойыншының жеке басын куәландыратын құжаттың көшірмесін немесе сандық фотосуретін ұсыну қажет. Егер төлем банктік картаны пайдаланып жасалған болса, сәйкестендіру үшін екі жақтан да банктік картаның фотосуреті сұралады, карта нөмірінің алғашқы 6 цифры, соңғы 4 цифры, карта иесінің аты-жөні көрінуі керек, артқы жағында CVV коды жабылуы керек.
- 4.5. БК ойынға қатыспаған ақшалай қаражатты алуға жұмсалған шығындар мөлшерінде комиссияны ұстап қалу құқығын өзіне қалдырады.

БК қауіпсіздік қызметінің құқығы бар:

- егер ұтыс тігулер сомасы тіркелген сәттен бастап толықтырулар сомасынан аз болса, қаражатты кез келген қолжетімді тәсілмен шығарудан бас тарту. Бұл ретте 1.3 немесе одан көп коэффициенті бар ұтыс тігулер ескеріледі;
- егер ойын шоты ойын мақсатында пайдаланылмаса, қаражатты алудан бас тарту;
- қаражатты шығарар алдында ойын шотын толық тексеруді сұрау: профильді дұрыс толтыру, жеке басын куәландыратын құжаттардың фотосуреттерін ұсыну, сондай-ақ қажет болған жағдайда қолдау қызметінің сұрақтарына жауап беру немесе қосымша бейне-сәйкестендіруден өту.

БК қауіпсіздік қызметі ұсынбайды:

- төлем жүйелері арасында ақша аудару;
- шотты толтыру және ұтыс тігулерді орналастырмай қаражат алу;
- шотты басқа адамдардың электрондық әмияндарынан толтыру. БК әмиян иелерінің шоттарына қаражатты алдын ала ескертусіз қайтаруға құқылы.

4.6. БК бұзылған төлем жүйелеріне төлем жасаудан бас тартуға құқылы.

4.7. Егер ойын шотынан қаражатты толтыру немесе алу сомасы орналастырылған ұтыс тігулер сомасына сәйкес келмесе, БК қауіпсіздік қызметі қаражатты алуды кез келген қолжетімді тәсілмен шектеуге

5. ҰТЫСТЫ ТӨЛЕУ

Ұтысты есептеу кезінде ойыншы есептелген ұтыстың дұрыстығын тексеруге міндетті, ал есептелген ұтыс бойынша келіспеген жағдайда өтініште өз шотының нөмірін, ұтыс тігудің жасалған күнін, уақытын, оқиғасын, сомасын, оқиғаның таңдалған нәтижесін, коэффициентін, сондай-ақ есептелген ұтыспен келіспеу себептерін көрсете отырып, бұл туралы БК-ға хабарлауға міндетті. Есептелген ұтыстар бойынша барлық шағымдар ұтыс есептелген сәттен бастап 10 (он) күн ішінде қабылданады.

Ойыншының оқиғаның белгілі бір нәтижесіне ұтыс тігуі, егер мұндай ұтыс тігуде көрсетілген барлық нәтижелер дұрыс болжанса, ұтысқа жеткен деп саналады.

Ұтқан ұтыс тігулер:

- 5.1. Жеке типті ұтыс тігулер үшін – оқиғаның нәтижесін дәл болжанған жеке таңдауы бар ұтыс тігу. Жеке ұтыс тігу бойынша ұтыс осы нәтиже үшін белгіленген коэффициентке ұтыс тігу сомасының көбейтіндісіне тең.
- 5.2. Экспресс түріндегі ұтыс тігулер үшін – экспресс құрамына кіретін оқиғалардың нәтижелерінің барлық жеке таңдауы дәл болжанатын ұтыс тігу. Экспресс бойынша ұтыс экспресс құрамына кіретін барлық нәтижелердің коэффициенттеріне ұтыс тігу сомасының көбейтіндісіне тең.
- 5.3. Жүйе типіндегі ұтыс тігулер үшін— мұндай Жүйеге кіретін кем дегенде бір Экспресс типті ұтыс тігу дәл болжанатын ұтыс тігу. Жүйе бойынша ұтыс жүйеге кіретін экспрестер бойынша ұтыстар сомасына тең.
- 5.4. Ойыншы ұтып алған соманы соңғы нәтижелер ресми жарияланғаннан кейін ала алады.
- 5.5. Нәтижелер ресми деректер негізінде олардың түсуіне қарай БК веб-сайтында жарияланады.
- 5.6. Егер БК жариялаған нәтижелерде ұтысқа әсер ететін қателер анықталса, ұтыстар нақтыланған, дұрыс нәтижелер бойынша берілетін болады.
- 5.7. БК қолданыстағы заңнамаға сәйкес ұтыстарды төлеу тәсілін анықтау құқығын өзіне қалдырады.
- 5.8. Ұтып алынған ақшалай қаражатты аудару ресімделген өтінім негізінде, қажетті деректемелерді көрсете отырып, ойыншы жеке ақпарат орталығында шоттан алу бөлімінде жүргізіледі.
- 5.9. Жаңа ойын шотын тіркеу кезінде ойыншыға ұтысты төлеу ұтысты төлеуге өтінім берілген сәттен бастап 24 сағат өткеннен кейін ғана жүргізіледі.
- 5.10. Шотты бір тәсілмен толтырған және ұтысты басқа тәсілмен алуға сұрау салған жағдайда, БК өз қалауы бойынша төлеуден бас тарту және оны жүргізу құқығын өзіне қалдырады.
- 5.11. Егер аккаунт балансының сомасы өтінім сомасынан аз болса, төлемге өтінім алынып тасталуы мүмкін.

6. ҰТЫС ТІГУЛЕРДІ ҚАБЫЛДАУ ЕРЕЖЕЛЕРІ

БК веб-сайтындағы ұтыс тігулер

- 6.1. Бәс тігу үшін веб-сайтта тіркелу рәсімінен өткен адамдарға рұқсат етіледі. БК тіркеу кезінде клиент көрсеткен деректерге сенеді, бірақ бұл деректерді тексеру құқығын өзіне қалдырады. Егер клиент сәтті тіркелсе, веб-сайтта бәс тігу үшін бір ойын шоты ашылады.
- 6.2. Клиентке бірнеше ойын шотына тыйым салынады.
- 6.3. Ойын шоты клиент жасаған барлық сәтті транзакциялар туралы ақпаратты (ұтыс тігулер, ақша қаражаттарын алуға тапсырыстар және т. б. туралы ақпарат) қамтиды.

- 6.4. Ойын шотына кіру үшін аутентификация құралы пайдаланушының аты (логин) және құпия сөзі болып табылады. Пайдаланушы аты (логин) тіркеу кезінде бір рет орнатылады, құпия сөзді клиент кез келген уақытта өзі өзгерте алады. Аутентификация құралдарының сақталуы үшін жауапкершілік клиентке жүктеледі. Аутентификация құралдарын үшінші тұлғаларға жария етуге тыйым салынады. Егер клиенттің аутентификация құралдары үшінші тұлғаларға белгілі болса, БК әкімшілігіне хабарлау қажет.
- 6.5. Аутентификациядан кейін жасалған кез келген транзакция клиент жасаған болып саналады. Ұтыс тігулерді жою тек осы Ережелер негізінде мүмкін болады. Веб-сайттың деректер банкіне ұтыс тігу туралы жазғаннан кейін ұтыс тігуді өзгерту немесе жою мүмкін емес.
- 6.6. БК заңнамада көзделген жағдайларды қоспағанда, оның қызметкерлерінің клиенттің деректері және клиенттің жасалған транзакциялары туралы ақпаратты жария етпеуіне кепілдік береді.
- 6.7. БК веб-сайттың жұмыс сапасын жақсарту мақсатында техникалық және регламенттік жұмыстарды жүргізу үшін веб-сайттың жұмысын уақытша тоқтата тұру құқығын өзіне қалдырады.
- 6.8. Клиент кез келген уақытта веб-сайтта қолжетімді кез келген тәсілмен ойын шотын толтыруға құқылы. Ойын шотын толтыруды клиент БК веб-сайтында одан әрі ойнау үшін жүзеге асырады. Егер ұтыс тігулер сомасы ойын шотындағы барлық толықтырулар сомасынан аз болса, БК клиентке ойын шотынан ақша қаражатын алудан бас тартуға құқылы.
- 6.9. БК ойын шотын толтыру кезінде шоттың балансы толықтыру сомасына ұлғаяды.
- 6.10. Ойын шотын толтыруды клиент БК веб-сайтында одан әрі ойнау үшін жүзеге асырады.
- 6.11. Клиент кез келген уақытта веб-сайтта қол жетімді шешіп алу әдісін көрсете отырып, ойын шотынан ақшалай қаражатты алуға өтініш беруге құқылы.
- 6.12. Ойын шотынан ақшалай қаражат алынған жағдайда, клиент веб-сайтта өтінім беруі керек. Ақшалай қаражатты төлеу қолданыстағы заңнамаға сәйкес және клиентпен келісім бойынша 3 жұмыс күнінен кешіктірмей веб-сайтта клиент үшін қолжетімді кез келген тәсілмен жүзеге асырылады.
- 6.13. Осы Ережелерде көзделген жағдайларды қоспағанда, ойын шотынан алу үшін комиссиялық пайыз алынбайды.
- 6.14. БК клиенттің өз деректемелерін дұрыс көрсетпеуі үшін жауап бермейді.
- 6.15. Ақшалай қаражатты алу кезінде ойын шотының балансы оны ұстап қалу туралы БК шешкен кезде алу сомасына және комиссиялық процентке азаяды.
- 6.16. Клиент кез келген уақытта БК тарапынан осы клиент үшін ұтыс тігуді қабылдаудан бас тарту жағдайларын қоспағанда, және егер оның ойын шотының балансы нөлден артық болса, ойын шотынан ұтыс тігуге құқылы.
- 6.17. Веб-сайттағы ұтыс тігулер туралы деректер банкінде сәтті жазылған кезде, ойын шотының балансы ұтыс тігу сомасына азаяды.
- 6.18. БК кез келген уақытта клиенттен қабылданатын ұтыс тігу сомасын шектеуге құқылы.
- 6.19. Егер сәтті транзакция туралы жазба веб-сайттың деректер банкінде қандай да бір себептермен (байланыстың үзілуі, байланыс арнасының техникалық проблемалары, клиенттің жабдықтары және т. б.) пайда болмаса, БК шағымдарды қабылдамайды.
- 6.20. Ұтыс тігуді растау тек веб-сайттың деректер банкіндегі сәтті транзакция туралы жазба болып табылады.
- 6.21. Ұтыс тігу бойынша ұтқан кезде ойын шотының балансы ұтыс сомасына артады.
- 6.22. БК веб-сайты немесе оның ақпаратын пайдалану кезінде тікелей немесе жанама түрде туындауы мүмкін кез келген залал үшін жауап бермейді.
- 6.23. Веб-сайтта ойыншы оқиғаға белгіленген шектен жоғары ұтыс тіге алады (LIVE-ұтыс тігулерден басқа). Мұндай жағдайда ұтыс тігу БК қарауына жіберіледі. БК ұтыс тігу сомасын азайтуға құқылы, содан кейін

соманың қабылданбаған бөлігі ойын шотына қайтарылады. Ойыншы ұтыс тігу туралы ақпаратты ағымдағы ұтыс тігулер бөлімінен көре алады.

БК клиенттің шотын тоқтата тұру немесе жабу, егер БК мынаны анықтаса, ұтыс тігулерді толық не ішінара жою құқығын өзіне қалдырады:

- 6.24. клиент ұтыс тігу сәтінде оқиғаның нәтижесі туралы ақпаратқа ие болған;
- 6.25. клиент матчтың тікелей қатысушысы (спортшылар, төрешілер, жаттықтырушылар және т. б.) немесе олардың тапсырмасы бойынша әрекет ететін тұлға бола отырып, оқиғаның нәтижесіне ықпал ету мүмкіндігіне ие болды;
- 6.26. ұтыс тігулерді БК белгілеген шектеулерден асып түсу мақсатында келісіп әрекет ететін клиенттер тобы (синдикат) жасаған;
- 6.27. бір клиенттің БК веб-сайтында бірнеше ойын шоттары бар;
- 6.28. клиент шешімдерді автоматты қабылдау алгоритмдерін пайдаланатын не ұтыс тігулерді қою процесін автоматтандыруға мүмкіндік беретін арнайы бағдарламалық жасақтаманы немесе техникалық құралдарды (нысандарды автотолтыру және сұрауларды автоматты түрде жіберу) пайдалануға күдіктенеді;
- 6.29. ақпарат алудың немесе БК белгілеген шектеулерді айналып өтудің кез келген адал емес тәсілдері пайдаланылған;
- 6.30. БК-ны бір төлем құралынан екінші төлем құралына ақша аудару үшін аралық буын ретінде пайдалану мақсатында клиент тарапынан қиянат табылды.
- 6.31. Клиенттің жеке басына, берілген мәліметтердің дұрыстығына (мекенжайына, кредиттік немесе дебеттік картасына, басқа да деректерге), сондай-ақ құмар ойынға қатысу үшін ақшалай қаражатпен операциялар кезінде пайдаланылатын есеп айырысу және өзге де шоттарды пайдаланудың заңдылығына күмән туындаған кезде БК бәс тігуге қатысушыдан кез келген құжаттарды (БК қалауы бойынша) сұратуға құқылы, ал сондай-ақ, клиенттің жеке басын және клиент берген басқа деректерді растау үшін тексерудің басқа әдістерін қолданыңыз, сондай-ақ барлық мәліметтер тексерілгенге дейін кез келген төлемдерден бас тартыңыз. Егер алынған мәліметтер дұрыс емес екендігі дәлелденсе, онда БК талқылау аяқталғанға дейін барлық ұтыс тігулері алып тастауға және барлық ақшалай есеп айырысуларды тоқтата тұруға құқылы.

Бәс тігуге қатысушы верификация рәсімінен өтуден бас тартқан (жалтарған) кезде немесе верификация рәсімінен сәтсіз өткен кезде БК бәс тігуге қатысушы жасаған барлық ұтыс тігулердің күшін жою және барлық қаражатты мүмкіндігінше ойын шотына қаражат аудару кезінде пайдаланылған төлем деректемелеріне қайтару туралы шешім қабылдауға құқылы.

БК ойыншыдан жоғарыда көрсетілген жағдайларда, оның ішінде төлем жүйелерінің комиссияларында қаражатты ойын шотына және ойын шотынан ауыстыру кезінде шеккен шығындарды алады. Комиссиялық пайызды БК белгілейді.

Матч барысында оқиғаларға ұтыс тігулер

- 6.32. Лайв-ұтыс тігу – бұл матч барысында болған оқиғаға ұтыс тігу (қазірдің өзінде басталған, бірақ әлі аяқталмаған).
- 6.33. БК негізгі және қосымша нәтижелерге лайв-ұтыс тігулерді қабылдайды.
- 6.34. Лайв-ұтыс тігулер қабылдау жеке және жедел ұтыс тігулерде жүзеге асырылады. Экспреске біріктіруге болатын лайв-оқиғалар арнайы белгішемен белгіленеді.
- 6.35. Лайв-ұтыс тігу оны БК компьютерлік жүйесінде тіркегеннен кейін жасалған болып саналады.

- 6.36. Ұтыс тігуді тіркеу кезінде қабылдау шарттары өзгерген жағдайда клиент ұтыс тігуді жаңа шарттармен растауы тиіс. Қатысушы өзгертілген шарттарда ұтыс тігуден бас тартқан кезде ұтыс тігу қабылданбайды.
- 6.37. Клиенттің талабы бойынша қабылданған лайв-ұтыс тігуді қайтаруға немесе редакциялауға жатпайды.
- 6.38. Оқиға аяқталғаннан кейін жасалған лайв-ұтыс тігу жарамсыз болып саналады және ол бойынша есептеу 1-ге тең ұтыс коэффициентімен жүзеге асырылады. Егер ойыншы әдейі нәтижеге ұтыс тіксе, оның нәтижесі ұтыс тігу кезінде анықталған болса, онда ол бойынша есептеу ұтыс коэффициенті 1-ге тең (оның ішінде экспрестер үшін).
- 6.39. Тікелей ставкалар бойынша ұтыстардың төлемдері матч аяқталғаннан кейін 20-60 минут ішінде жүзеге асырылады (сонымен қатар 8.11-тармақты қараңыз). Оқиға 21:00-ден кейін аяқталса (сонымен қатар техникалық ақаулар болса), букмекерлік кеңсе ұтысты келесі күні төлеуге құқылы. Матч ішіндегі нәтижелерге тікелей ставкалар (таймға, кезеңге, сеттерге, ойынға, сеттерге және т.б. бәс тігулер) ресми веб-сайттардан ақпарат алу немесе көрсетілген ойын кезеңдерінің соңында трансляциялау арқылы есептеледі.
- 6.40. БК мониторда және веб-сайтта көрсетілген кездесу барысы туралы ақпараттағы ықтимал дәлсіздіктер негізінде жасалған ұтыс тігулер бойынша жауапты болмайды. Балама ақпарат көздерін пайдалануды ұсынамыз.

Қосымша ережелер

- 6.41. БК ұтыс тігулерді белгілі бір ұтыс коэффициенттері бар оқиғалар тізбесі негізінде қабылдайды.
- 6.42. Кез келген оқиғаға ең төменгі ұтыс тігу БК қалауы бойынша белгілі бір оқиға үшін бөлек, ұтыс тігулер түрі үшін немесе нақты клиенттер үшін бөлек өзгертілуі мүмкін. Мұндай ең төменгі ұтыс тігудің мөлшері туралы ақпаратты құмар ойындарының клиентіне кез келген қол жетімді тәсілмен жеткізуге болады.
- 6.43. Жүйеде бір нұсқаға ұтыс тігудің ең аз сомасын БК айқындайды.
- 6.44. Ұтыс тігу бойынша максималды ұтыс коэффициенті шектелмейді.
- 6.45. Бір ұтыс тігуге немесе сол оқиғаларға жасалған бірнеше ұтыс тігуге максималды ұтыс 100 000-ға тең сомаға тең. БК GMT+3 бойынша бір күнтізбелік апта кезеңінде қойылған ұтыс тігулер бойынша бір клиенттің максималды таза ұтысын 200 000 еуроға баламалы сомамен шектеуге құқылы.
- 6.46. БК жекелеген оқиғаларға ең жоғары ұтыс тігуді шектеуге, сондай-ақ белгілі бір клиентке ескертусіз және себептерін түсіндірусіз ең жоғары ұтыс тігуді шектеуге немесе арттыруға құқылы.
- 6.47. Бір нәтижеге немесе бір ойыншының нәтижелерінің жиынтығына қайталанатын ұтыс тігулерді қабылдау БК шешімі бойынша шектелуі мүмкін.
- 6.48. 2–7-тармақта көрсетілген барлық шектеулерді БК кез келген уақытта жарыстар бойынша да, бәс тігуге қатысушылар үшін де жеке өзгерте алады. Бұрын қабылданған ұтыс тігулер бойынша есептеу бұрынғы шарттарда жүргізіледі.
- 6.49. Ұтыс тігулер оқиға басталғанға дейін қабылданады. Егер қандай да бір себептермен ұтыс тігу оқиғаның нақты басталуынан кейін жасалған жағдайда, мұндай ұтыс тігу жарамсыз деп есептеледі, ал ол бойынша есеп айырысу 1-ге тең коэффициентпен жүргізіледі, матч барысы бойынша оқиғаларға ұтыс тігулер (лайв-ұтыс тігулер) алып тасталады. Мұндай ұтыс тігулер оқиға аяқталғанға дейін жарамды болып саналады.
- 6.50. Ресімделгеннен кейін жасалған ұтыс тігулердің күші жойылмайды.
- 6.51. Веб-сайтта көрсетілген матч барысы және аралық нәтижелер туралы ақпарат ұсынымдық сипатта болады. Бәс тігу кезінде қателерді ескеруді ұсынамыз, мысалы, веб-сайтты жаңартудың белгіленген уақыты, сандық сигналды берудегі кідіріс, аппаратураның мүмкін болатын қателіктері.

7. ҰТЫС ТІГУЛЕРДІҢ ТҮРЛЕРІ

Бәс тігу үшін БК ұтыс тігулердің келесі түрлерін ұсынады:

- 7.1. Жеке – оқиғаның жеке нәтижесіне ұтыс тігу. Жеке ұтыс тігу бойынша ұтыс осы нәтиже үшін белгіленген коэффициентке ұтыс тігу сомасының көбейтіндісіне тең.
- 7.2. Экспресс – оқиғалардың бірнеше тәуелсіз нәтижелеріне ұтыс тігу. Экспресс бойынша ұтыс экспрестің жалпы коэффициентіне ұтыс тігу сомасының көбейтіндісіне тең. Жалпы экспресс коэффициенті бұл экспреске кіретін барлық нәтижелердің коэффициенттерінің көбейтіндісі, математикалық тұрғыдан жүздікке дейін дөңгелектенеді (үтірден кейінгі екі белгі). Математикалық дөңгелектеу кезінде мәні 5-тен төмен разряд кіші бағытта, қалғандары үлкен бағытта дөңгелектенеді. Экспресс нәтижелерінің бірінде жеңіліс бүкіл экспресс бойынша жеңілісті білдіреді. Егер БК ережелеріне сәйкес экспрестегі бір немесе бірнеше нәтижелер «1» коэффициенті бойынша есептелген жағдайда, экспрестің жалпы коэффициентін есептеу кезінде бұл коэффициент «1»-ге тең деп қабылданады.
- 7.3. Жүйе – алдын-ала таңдалған оқиғалар санынан белгілі бір мөлшердегі экспрестердің толық тіркесіміне ұтыс тігу.

Жүйеде нұсқалардың максималды саны – 1001.

Жүйедегі оқиғалардың максималды саны – 16.

Жүйе бойынша ұтыс жүйеге кіретін экспрестер бойынша ұтыстар сомасына тең.

Ұтыс тігулерің барлық түрлері бойынша ұтыстардың соңғы коэффициенттері нәтижелердің кейбір түрлері бойынша төлем коэффициенттерін анықтаудың ерекшеліктерін де ескереді (мысалы, жеңімпаздар бірнеше болған кезде қатысушының жеңіске жету ұтыс тігулері; фора мәні нәтижеге сәйкес келген кезде фораны ескере отырып, қатысушының жеңіске жету ұтыс тігулері және т. б.).

Жүйенің формуласы келесідей ұсынылған: m - n , мұндағы m – таңдалған оқиғалардың саны, n – билеттің жеңіске жететінін болжауға болмайтын оқиғалар нәтижелерінің саны. Жүйеде тұрақтыларды – жүйенің әр нұсқасына қосылатын оқиғаларды қолдануға болады. Тұрақтылар ұтылған жағдайда бүкіл жүйе ұтылады.

Бәс тігу үшін нәтижелердің негізгі таңдаулары

- 7.4. Бірінші команданың жеңісі – Желіде 1 көрсетіледі.
- 7.5. Тең ойын – Желіде X көрсетіледі.
- 7.6. Екінші команданың жеңісі – Желіде 2 көрсетіледі.
- 7.7. Біріншінің жеңісі немесе тең ойын – Желіде 1X көрсетіледі. Мұндай нәтижеге ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін бірінші команда жеңіске жетуі немесе тең нәтиже болуы керек.
- 7.8. Бірінші команданың жеңісі немесе екінші команданың жеңісі – Желіде 12 көрсетіледі. Мұндай нәтижеге ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін командалардың бірі жеңіске жетуі керек, яғни тең нәтиже болмауы үшін.
- 7.9. Екінші команданың жеңісі немесе тең ойын – Желіде X2 көрсетіледі. Мұндай нәтижеге ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін екінші команда жеңіске жетуі немесе тең нәтиже болуы керек.
- 7.10. Фораны ескере отырып, команданың жеңісі (ойыншы, шабандоз және т. б.) – Желіде ф1к (бірінші команданың форасы) және ф2к (екінші команданың форасы) көрсетілген. Әр фора үшін әр түрлі коэффициент ұсынылады – кф.

Фора – команданың артықшылығы немесе артта қалуы (ойыншы, шабандоз және т. б.), голдармен, ұпайлармен, сеттермен, секундтармен және т. б. көрсетілген, оны БК командаға белгілі бір ұтыс тігу бойынша анықтайды (ойыншы, шабандоз және т. б.).

Фораны ескере отырып, оқиғаның нәтижесі нақты нәтижеге фораны қосу арқылы анықталады. Егер нәтиже таңдалған команданың пайдасына болса (ойыншы, шабандоз және т. б.), ұтыс тігу жеңіске жетеді деп саналады. Егер керісінше болса, онда ұтыс тігу жоғалады деп саналады. Егер фораны ескере отырып алынған нәтиже тең болса, онда осы нәтиже бойынша коэффициент 1-ге тең болады.

7.11. Аз, көп (тоталға) – Желіде тотал белгіленеді.

Оқиғаға қатысушы голдар/ұпайлар/ойындар санына және т. б., гол соғылған/жиналған/ойнатылған және т. б. Желіде, қысқаша айтқанда, бұл сан тотал сөзімен айтылады. Ұтысқа жету үшін тотал жолында немесе дәл көрсетілген мөлшерде берілгеннен көп, аз соғылған/жиналған/өткізілгендерді болжауыңыз керек. Нәтижені айқындау кезінде, егер желіде өзгеше көрсетілмесе, осы ережелерде айтылған ойын уақыты есепке алынады. Жеке тоталдарды анықтау кезінде қарсыластың қақпасына соғылған голдар ғана есепке алынады.

Аз немесе көп ұсынылады. Егер нәтиже кеңсе ұсынған жалпы мәнге сәйкес келсе, ұтыс коэффициенттері 1-ге тең және одан аз ұтыс тігулер бойынша қабылданады.

Тотал жолында екі жолмен белгіленуі мүмкін: тотал (тоталдың мәні), аз (коэф.)/ көп (коэф.);

тотал <(аз) (тоталдың мәні): коэф., тотал >(көп) (тоталдың мәні): коэф.

7.12. Матч шоты – қосымша уақытты, пенальтиді және т. б. есептемегенде, негізгі уақытта матчтың нақты есебін болжауға бәс тігу. (Желіде шот және осы шот үшін коэффициент көрсетіледі).

7.13. Тайм-матч – Желіде 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2 көрсетіледі. Бұл ретте бірінші орынға бірінші таймның нәтижесі, ал екінші орынға («/» кейін) матчтың нәтижесі қойылады.

Мысалы, 1/1 – бірінші таймда бірінші команда жеңеді, ал матчта бірінші команда жеңеді; 1/X – бірінші таймда бірінші команда жеңеді, бүкіл матчтың нәтижесі тең болады; 1/2 – бірінші таймда бірінші команда жеңеді, ал матчта екінші команда жеңеді және т. б.

7.14. Таймдардың (кезеңдердің, тоқсандардың, жиынтықтардың, ойындардың, иннингтердің) нәтижелілігін салыстыру.

Мұндай ұтыс тігуде матчта қай таймдар, кезеңдер, тоқсандар және т. б. тиімді болатынын болжау керек.

Футболдағы таймдардың нәтижелілігін салыстыру

Желіде келесідей көрсетіледі:

1-ші тайм 2-ге қарағанда нәтижелі

2-ші тайм 1-ге қарағанда нәтижелі

Салыстырылатын таймдардың нәтижелілігі тең болған жағдайда осы нәтижедегі ұтыс коэффициенті «1»-ге тең болады.

Хоккей кезеңдерінің нәтижелілігін салыстыру

2-ші кезеңнің нәтижелілігі ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін. 1-ші – иә, екінші кезеңде бірінші кезеңге қарағанда кем дегенде бір шайбаға көбірек соғу қажет.

2-ші кезеңнің нәтижелілігі ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін. 1-ші – жоқ, екінші кезеңде бірінші кезеңдегідей көп шайба соғылуы немесе кем дегенде бір шайба аз болуы қажет.

Ұтыс тігудің салыстырылатын кезеңдердің нәтижелілігі тең болған жағдайда:

2-ші кезеңнің нәтижелілігі көп. 1-ші – иә

3-ші кезеңнің нәтижелілігі көп. 1-ші – иә

3-ші кезеңнің нәтижелілігі көп. 2-ші – иә

— ұтылады, және, сәйкесінше, ұтыс тігулер:

2-ші кезеңнің нәтижелілігі көп. 1-ші – жоқ

3-ші кезеңнің нәтижелілігі көп. 1-ші – жоқ

3-ші кезеңнің нәтижелілігі көп. 2-ші – жоқ

— ұтады.

Теннистегі сеттердің нәтижелілігін салыстыру:

Теннистегі сеттердің нәтижелілігі геймдер бойынша есептеледі.

7.15. Қатысушының нәтижесі, келесі шеңберге шығу, топтан шығу және т. б.

Мұндай бәс тігулерде қатысушы жарыстың белгілі бір кезеңіне жете ме (мысалы, 1/8, 1/4, 1/2 финал және т. б.) немесе қатысушы жарыста қандай орын алады (топ, кіші топ және т. б.) немесе келесі айналымға (раундқа) жете ме, жоқ па, соны болжау керек. Егер қатысушының келесі раундқа шығуы қандай да бір себептермен кейін жойылса, күшін жою назарға алынбайды және төлем өткен матчтардың нәтижелері бойынша жүргізілетін болады.

Топтан шығу ұтыс тігулері үшін бір топтың ішіндегі барлық оқиғалар өзара тәуелді болып саналады және егер желіде басқаша көрсетілмесе, экспрестерге бір реттен артық енгізілмейді.

Қатысушылар бірнеше рет кездескен кезде келесі шеңберге шығу ұтыс тігулерде командалардың (қатысушылардың) алаңдарында ойындарды өткізу кезектілігі өзгерген жағдайда ұтыс тігулер күшін сақтайды. Егер матчтардың біреуі орындалмаса немесе үзілсе, сондай-ақ бірінші матчтың нәтижесі өзгертілсе, шығу команданың (қатысушының) келесі раундқа нақты шығуы арқылы анықталады. Егер матчтардың ешқайсысы өтпесе – мұндай ұтыс тігулердің ұтыс коэффициенттері 1-ге тең қабылданады.

Егер жарысқа қатысушы қандай да бір себептермен (жарақат, бас тарту және т. б.) жарысты аяқтай алмаса немесе оған қатыса алмаса (егер ол осы сәтте тоқтатылмаса), онда бұл қатысушының нәтижесіне ұтыс тігулер жарамды болып саналады: егер нәтижеге қол жеткізілсе, жеңіске жетеді және нәтижеге қол жеткізілмеген кезде ұтылады (егер ол тоқтатылмаса). сызықтар басқаша көрсетілмеген). Мысалы, турнирде теннисшінің жеңіске жету ұтыс тігу жоғалады, ал егер спортшы жарыс басталғанға дейін жарақаттан бас тартса, финалдың 1/8 бөлігінде оны жеңе алмайды.

Егер қатысушылардың/командалардың қорытынды нәтижелері (келесі шеңберге шығу, топтан шығу, маусымның жеңімпазы және т. б.) маусым/жыл сызығында көрсетілген шеңберде анықталмаса, онда оқиғалар өткізілмеген болып есептеледі және осы нәтижелерге барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен төленетін болады.

7.16. Иелер-Қонақтар

Иелердің (қабылдаушы команданың) немесе қонақтардың (қонақтар командасының) жеңісі фораны ескере отырып, иелер командалары мен қонақтар командалары сәйкесінше жинаған голдардың (ұпайлардың) айырмашылығымен анықталады. Бейтарап алаңдарда өткізілетін турнирлер немесе турдағы матчтар жағдайында, көрсетілген матчтарда желіде бірінші тұрған матч командалары иелер ретінде танылады.

7.17. Турнир қорытындысы бойынша ойыншылардың нәтижелілігін салыстыру

Мұндай ұтыс тігуде турнир қорытындысы бойынша ойыншылардың қайсысы тиімдірек болатынын болжау қажет.

Турнир қорытындысы бойынша ойыншылардың нәтижелілігін салыстыру кезінде (гол соғылған доптардың саны, тасталған шайбалар, жинаған ұпайлар саны және т. б.), осы көрсеткіштер тең болған жағдайда ұтыс тігулерді есептеу 1 коэффициентпен жүргізіледі. Бұл ереже тек берілген нәтиже үшін жұмыс істейді.

Матчтан кейінгі пенальтилер, буллиттер есепке алынбайды. Ойыншы ойнаған матчтардың саны есепке алынбайды, егер ойыншы бірде-бір матч өткізбесе, ұтыс тігулерді есептеу 1 коэффициентімен жүргізіледі.

7.18. Чемпионат (турнир) қорытындысы бойынша кім жоғары

Ұсынылған жұптарда чемпионат (турнир) қорытындысы бойынша турнир кестесінде жоғары болатын команданы атау ұсынылады.

Халықаралық турнирлер үшін футболдағы «Чемпионат қорытындысы бойынша кім жоғары» ұтыс тігулер үшін командалар жеткен кезеңге басымдық беріледі. Егер екі команда да турнирдің топтық кезеңінде шықса немесе сіз плей-оффтың бір кезеңінде болсаңыз, онда командалардың жағдайы келесі ретпен қосымша көрсеткіштер бойынша анықталады:

- топтық жарыстың уақыт бойынша соңғы өткізілген турнирінде жоғары орын, егер бұл орын алса;
- топтық жарыстың уақыт бойынша соңғы өткізілген турнирінде ұпайдың көп саны, егер бұл орын алса;
- топтық жарыстың уақыт бойынша соңғы өткізілген турнирінде гол соғылған және жіберіп алған доптардың ең жақсы айырмашылығы, егер бұл орын алса;
- топтық жарыстың уақыт бойынша соңғы өткізілген турнирінде соғылған доптың көп саны, егер бұл орын алса.

7.19. Күннің, турдын/раундтың статистикалық қорытындылары

Мұндай ұтыс тігу бір күнде, турда немесе жарыс раундында өтетін бірнеше ойынның нәтижелеріне байланысты нәтижелерді ұсынады.

Матчтар бейтарап алаңда ойналса да, желіде көрсетілген командалар немесе қатысушылар нәтижелерді есептеу үшін иелер болып саналады. Ұсынылған нәтижелерге ұтыс тігулер бәс тігуге ұсынылған ойындардың нәтижелерін қосу арқылы алынған нәтиже негізінде есептеледі.

Егер ойын күні, тур/раунд аясында бәс тігуге ұсынылған кем дегенде біреуі футбол, баскетбол, хоккей, бейсбол, американдық футбол, волейбол, гандбол, футзал бойынша матч тоқтатылса, 12 сағаттан астам уақытқа ауыстырылса, аяқталмаса және спорт ережелеріне сәйкес орындалмады деп есептелсе, барлық ұтыс тігулерді есептеу бәс тігудің бұл түрі «1» коэффициентімен жүргізіледі. Егер осы ұтыс тігу үшін ұсынылған теннис матчы үзілсе, сол күні аяқталмаса және 48 сағаттан аспайтын уақытқа кешіктірілсе, «ойын күні статистикасына» ұтыс тігулер барлық матчтар аяқталғанға дейін күшінде қалады. Егер басталған теннис матчында қатысушылардың бірі кез келген себеппен ойынды жалғастырудан бас тартса (немесе дисквалификацияланса), онда қорытынды нәтижені есептеу үшін матч тоқтаған кездегі шот есепке алынады.

7.20. «Ел атауы» «иә»/«жоқ» қосымша уақытта өтеді». Егер ұтыс тігуде көрсетілген команда қосымша уақыт қорытындысы бойынша плей-оффтың келесі кезеңіне өтсе, «иә» нәтижесін жеңеді және «жоқ» нәтижесін жоғалтады. Барлық басқа жағдайларда (команда негізгі уақытта келесі кезеңге өтеді, пенальти сериясының қорытындысы бойынша немесе келесі кезеңге өтпейді және т. б.) «иә» нәтижесін жоғалтады және «жоқ» нәтижесін жеңеді.

7.21. «Жеңімпаздың екінші орыннан бөлінуі (секундтармен) – көп/аз» – жеңімпаздың екінші орыннан бөлінуі ұсынылған секундтық тоталдан көп немесе аз болатынын анықтау керек.

7.22. «Кім жақсы (кім жоғары)» – ұсынылған жұптар жақсы өнер көрсететін спортшыны (шабандоз, команда) атауды ұсынады. Қорытынды хаттамада жоғары орынға ие болған спортшы (шабандоз, команда) жақсы өнер көрсетті деп танылады.

7.23. «Жеке тотал» – командалардың бірі (ойыншы және т. б.) голдар, ұпайлар, геймдер және т. б., гол соғылған, жиналған, ойнаған және т. б. санын ескереді. Желіде көрсетіледі: «Тотал 1К аз (тоталдың

мәні), Тотал 1К көп (тоталдың мәні)», «Тотал 2К аз (тоталдың мәні), Тотал 2К көп (тоталдың мәні)».

- 7.24. «Гол соғады/гол соқпайды» – «гол соғу» нәтижесіне ұтыс тігу бойынша ұтып алу үшін команданың оқиғада кем дегенде бір гол (шайба және т. б.) соғуы қажет. «Гол соқпайды» нәтижесіне ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін команданың оқиғада бірде-бір гол (шайбалар және т. б.) соқпауы қажет.
- 7.25. «Екеуі де соғады иэ/жок» – екі команданың қақпасына голдар (шайбалар және т. б.) соғылатынын анықтау керек.
- 7.26. «Жұп/тақ» – матчта жалпы голдардың (ұпайлар, геймдер және т. б.) жұп немесе тақ санын анықтау керек.
- 7.27. Жаттықтырушыларға бәс тігу ұтыс тігулері. Егер команданың келесі жаттықтырушысына, отставкаға жіберілген келесі жаттықтырушыға және т. б. бәс тігу ұсынылса және егер ұтыс тігулер тағайындау немесе отставкаға кету туралы шешім қабылданғаннан кейін жасалғаны анықталса, БК бәс тігудегі осы ұтыс тігулерді жою құқығын өзіне қалдырады.
- 7.28. «1/8 – 1к/2к шығу» – нәтиженің жеңісі осы матчтың нәтижелері бойынша ағымдағы матчтың екі командасының қайсысы және ағымдағы жарыс шеңберінде осы командалар арасындағы серияның басқа матчтары ағымдағы жарыстың 1/8 финалына шығатынына байланысты.
- 7.29. «1/4 – 1к/2к шығу» – нәтиженің жеңісі осы матчтың нәтижелері бойынша ағымдағы матчтың екі командасының қайсысы және ағымдағы жарыс шеңберінде осы командалар арасындағы серияның басқа матчтары ағымдағы жарыстың 1/4 финалына шығатынына байланысты.
- 7.30. «1/2 – 1к/2к шығу» – нәтиженің жеңісі осы матчтың нәтижелері бойынша ағымдағы матчтың екі командасының қайсысы және ағымдағы жарыс шеңберінде осы командалар арасындағы серияның басқа матчтары ағымдағы жарыстың 1/2 финалына шығатынына байланысты.
- 7.31. «Кубок иегері – 1к/2к» – нәтиженің жеңісі осы матчтың нәтижелері бойынша ағымдағы матчтың екі командасының қайсысы және ағымдағы жарыс шеңберіндегі осы командалар арасындағы серияның басқа матчтары ағымдағы жарыстың жеңімпазы болатынына байланысты.
- 7.32. «Жеңімпаз – 1к/2к» – нәтиженің жеңісі осы матчтың нәтижелері бойынша ағымдағы матчтың екі командасының қайсысы және ағымдағы жарыс шеңберіндегі осы командалар арасындағы серияның басқа матчтары ағымдағы жарыстың жеңімпазы болатынына байланысты.
- 7.33. «Турнир жеңімпазы» – қорытынды хаттамада бірінші орын алған қатысушы(команда) турнирдің жеңімпазы болып саналады. Егер қатысушы (команда) турнир басталғанға дейін бас тартса немесе оған қатыса алмаса (себебіне қарамастан), онда оның турнирдегі жеңісіне ұтыс тігулер, сондай-ақ «бұдан әрі кім өтеді», «келесі раундқа шығу және т. б.» нәтижесіне ұтыс тігулер «1»-ге тең ұтыс коэффициентімен есептелетін болады.
- 7.34. БК ережелердің мәтінін жаңарту және кез келген уақытта жаңа ережелерді қосу құқығын сақтайды. Бұл ретте жаңа ережелер немесе ережелердің жаңа редакциясы күшіне енеді және олар веб-сайтта жарияланғаннан кейін бірден қолданылады. Жаңартылған ережелер жарияланғаннан кейін жасалған барлық ұтыс тігулері, бәс тігулері реттейді. Ұтыс тігуді орналастыру, бәс тігу арқылы ойыншы жаңартылған ережелермен келіседі.

8. ОҚИҒАЛАРДЫҢ КЕЙБІР НӘТИЖЕЛЕРІН ҚОСУ ШЕКТЕУЛЕРІ

Экспреске тәуелді нәтижелердің біреуін ғана қосуға болады. Бір экспреске (жүйеге) екі және одан да көп тәуелді оқиғалар енгізілген жағдайда, осы экспрестен (жүйеден) ең аз коэффициенті бар оқиғалар алынып тасталады.

9. МАТЧТАРДЫҢ НӘТИЖЕЛЕРІ, ОЛАРДЫҢ БАСТАЛУ КҮНІ МЕН УАҚЫТЫ, ДАУЛЫ МӘСЕЛЕЛЕРДІ ШЕШУ ТӘРТІБІ

- 9.1. Ұтыс тігулерді есептеу БК ұсынған дұрыс емес нәтижелерге байланысты қайта қаралуы мүмкін.
- 9.2. Ұтыс тігулерді есептеу кезінде оқиғалардың басталуының нақты уақыты ескеріледі, ол спорттық жарыстарды өткізетін ұйымдардың ресми құжаттары негізінде және егер мұндай бекітілген құжаттар болмаса, онда спорт федерацияларының ресми веб-сайттары, спорт клубтарының веб-сайттары және басқа да спорттық ақпарат көздері негізінде анықталады.
- 9.3. БК күн мен уақыттың оқиғалардың нақты басталуына сәйкес келмеуі үшін жауап бермейді. Желіде көрсетілген оқиғаның басталу күні мен уақыты индикативті болып табылады. Ұтыс тігулерді есептеу кезінде оқиғаның басталуының нақты уақыты қабылданады, ол жарысты өткізетін ұйымның ресми құжаттары негізінде анықталады.
- 9.4. БК чемпионаттардың атауындағы дәлсіздіктер үшін; матчтардың (спорттық оқиғалардың) ұзақтығы мен шоттары үшін жауап бермейді. Желіде және лайвта көрсетілген деректер ақпараттық сипатта болады. Ойыншылар спорттық оқиға туралы мәліметтерді нақтылау үшін басқа тәуелсіз ақпарат көздерін пайдалануы керек.
- 9.5. Оқиға нәтижесі бойынша шағымдар жарыс өткізетін ұйымның оқиға нәтижесі бойынша ресми құжаттары болған кезде оқиға аяқталған сәттен бастап күнтізбелік 10 күн ішінде қабылданады.
- 9.6. Оқиға басталғаннан кейін жасалған ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі (LIVE-ұтыс тігулері қоспағанда); экспрестерде мұндай ұтыс тігулер бойынша коэффициент «1»-ге тең деп есептеледі.
- 9.7. Егер ойыншы нәтижесі белгілі болған оқиғаға ұтыс тігу жасаса, мұндай ұтыс тігу жойылуы керек. Бұл жағдайда БК шешімі арнайы жабық тергеуден кейін қабылданады. Мұндай ұтыс тігуге қатысты барлық әрекеттер уақытша тоқтатылады.
- 9.8. ЛИНИЯ ұтыс тігу. Егер матч немесе жарыс қандай да бір себептермен кейінге қалдырылса немесе 48 сағаттан астам уақытқа ауыстырылса (бұл уақыт болжамды болып табылады, БК матчты ресми жоспарланған басталу уақытынан 48 сағаттан артық ауыстырған кезде туындауы мүмкін даулы жағдайларды болдырмау үшін өз қалауы бойынша ұтыс тігулерді күшінде қалдыруға құқылы), онда барлық ұтыс тігулер жойылады.
- 9.9. Егер оқиғаның жоспарланған ресми басталу уақыты өзгерсе, оқиға кейінге қалдырылған немесе кейінге ауыстырылған болып саналады.
- 9.10. LIVE ұтыс тігу. Егер матч немесе жарыс қандай да бір себептермен үзілсе және ол басталғаннан кейін 5 сағат ішінде қайта басталса, онда барлық ұтыс тігулер күшінде қалады. Егер үзілген матч немесе жарыс басталғаннан кейін 5 сағат ішінде қайта басталмаса, онда ұтыс тігу нәтижесі анықталған жағдайларды қоспағанда, ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі. Бұл ереже жарысты өткізу ережелері бойынша 5 сағаттан асатын мерзімде аяқталуы мүмкін оқиғаларға қолданылмайды.
- 9.11. Егер қандай да бір матч аяқталмаса және өтпеді деп есептелсе, онда оның тоқтаған сәтіне (мысалы, бірінші таймның нәтижесі, бірінші соғылған гол және оның уақыты және т. б.) нақты айқындалған нәтижелер ұтыс тігулер бойынша есеп айырысу үшін қабылданады. Барлық басқа ұтыс тігулер бойынша төлем «1»-ге тең ұтыс коэффициентімен жүргізіледі.
- 9.12. Егер матчқа немесе жарысқа қатысушы оқиға басталғанға дейін күрестен бас тартса, онда бұл қатысушыға барлық ұтыс тігулер жойылады.
- 9.13. Егер матчқа немесе жарысқа қатысушы қандай да бір себептермен (жарақат, бас тарту және т. б.) жарыс барысында жойылса, онда ол қатысқан жарыстың соңғы раунды немесе кезеңі басталғанға дейін жасалған барлық ұтыс тігулер жарамды болып саналады, ал қалған ұтыс тігулер жойылады.

- 9.14. Егер қатысушы, команда мүшесі (футболшы, хоккейші, баскетболшы және т. б.) матчқа қатыспаса, оған ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті, егер басқасы айтылмаса, «1»-ге тең қабылданады.
- 9.15. Егер теннис матчында бас тарту (дисквалификация) матч басталғанға дейін орын алса, ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті жарысқа қатысушының нәтижесіне ұтыс тігулерді қоспағанда, «1»-ге тең қабылданады. Егер теннис матчы үзілсе, сол күні аяқталмаса және кейінге қалдырылса, оған ұтыс тігулер матч аяқталғанға дейін немесе матчқа немесе жарысқа қатысушылардың бірі бас тартқанға дейін осы матч өткізілген турнир аяқталғанға дейін күшінде қалады.
- 9.16. Егер оқиғада (матчта, салыстыруда немесе жекпе-жекте) қатысушылардың бір жұбы (командалар, спортшылар) көрсетілсе, содан кейін жұптың құрамы өзгерсе, онда осы оқиғаға барлық ұтыс тігулер жойылады.
- 9.17. Командалық жарыстарда кез келген команданың бір немесе бірнеше қатысушысын кез келген себеппен ауыстырған кезде, бүкіл матчтың нәтижесіне ұтыс тігулер күшінде қалады.
- 9.18. Жұптық матчтарда, егер жұптардың құрамы көрсетілсе, қатысушылардың кем дегенде біреуін ауыстырған кезде ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті «1»-ге тең болады; егер құрам көрсетілмесе, ұтыс тігулер күшінде қалады.
- 9.19. Оқиға ауысқан жағдайда «иелер» және «қонақтар» ұғымдары қолданылатын жарыстарда:
- бейтарап өріске, ұтыс тігулер күшін сақтайды;
 - қарсылас команданың алаңында ұтыс тігулер өз күшін сақтайды.
- 9.20. Егер «иелер» және «қонақтар» ұғымдары оқиғаға қолданылмаса (мысалы, жеке және жұптық спорт түрлерінде), онда оқиғаның орны өзгерген кезде оған барлық ұтыс тігулер күшін сақтайды.
- 9.21. NBA, NHL, AHL, CHL, OHL, WHL, Солтүстік Американың шығыс жағалауындағы хоккей лигасының командалары тікелей (иелер – қонақтар) және кері бағытта орналасуы мүмкін. Кері орналасқан жағдайда ұтыс тігулер бойынша қайтару жүргізілмейді.
- 9.22. Жолдастық матчтарда, клубтық Жолдастық турнирлерде оқиғаның өтетін орны өзгерген кезде оған барлық ұтыс тігулер күшін сақтайды.
- 9.23. Егер жарыстың бірнеше қатысушысы немесе командасы жеңімпаз деп танылса, осы қатысушыларға бәс тігу коэффициенті келесі формула бойынша есептеледі $((k-1)/n) + 1$, мұндағы k - ұтыс тігу коэффициенті, n - конкурс жеңімпаздарының саны.
- 9.24. Ұтыс тігулерді қабылдау және есептеу ерекшеліктерінің жеке сипаттамасы жоқ спорт түрлері немесе жағдайлар жалпы ережелерге бағынады.
- 9.25. Прецеденті жоқ даулы жағдайларда түпкілікті шешімді БК қабылдайды.
- 9.26. Әр түрлі ақпарат көздерінен алынған деректер (күні, уақыты, нәтижесі, команда атауы) сәйкес келмеген жағдайда БК ұтысты төлеуді осындай мәліметтердің түпнұсқалығын толық талқылағанға дейін тоқтата тұрады. Егер ресми веб-сайтта ұсынылған аяқталған оқиғаның нәтижесі телевизиялық трансляция деректерінен өзгеше болса, онда БК телевизиялық трансляция деректері бойынша есептеу жүргізу құқығын өзіне қалдырады.
- 9.27. Егер коэффициенттерді шығару бағдарламасында қате анықталса және БК осы қатені мойындаса, осы оқиғалар бойынша жасалған барлық ұтыс тігулер жеңімпаз болып саналады және ұтыс тігулер бойынша төлем «1»-ге тең ұтыс коэффициентімен жүргізіледі.
- 9.28. Егер баскетбол, бейсбол, хоккей немесе регби матчы болса:
- 15 сағаттан артық кез келген себеппен жойылды немесе ауыстырылды, осы оқиғаға барлық ұтыс тігулер «1»-ге тең ұтыс коэффициентін алады;
 - егер матчты 15 сағаттан аз уақытқа ауыстыру нәтижесінде жұптағы командалардың кез келгені бір күнтізбелік күн ішінде 2 және одан да көп матч ойнаса, осы оқиғаға барлық ұтыс тігулер де

«1»-ге тең ұтыс коэффициентін алады;

- егер матч 30 сағаттан артық үзілсе немесе тоқтатылса, осы матчқа барлық ұтыс тігулер (31-тармақта, 32-тармақта көрсетілген жағдайларды қоспағанда) «1»-ге тең ұтыс коэффициентін алады; егер ол 30 сағат ішінде ойналса, оған барлық ұтыс тігулер күшінде қалады. Егер үзілген немесе тоқтатылған матч тоқтатылғаннан кейін жалғаса берсе, барлық нәтижелер матчтың екі бөлігінің қосындысы бойынша есептеледі. Егер үзілген немесе тоқтатылған матч тоқтатылған уақыттан бастап емес, қайта ойнатылса, линиялар бойынша барлық ұтыс тігулер қайта ойналған матч бойынша есептеледі, лайв ұтыс тігулер осы нәтижелер үшін екі матч үшін бөлек есептеледі, олардың нәтижесі тоқтау сәтімен сөзсіз анықталады.

9.29. Футболдан, американдық футболдан және теннис матчтарынан басқа өзге де спорттық оқиғалардан, сондай-ақ 28-тармақта және 49-тармақта көрсетілген жағдайлардан басқа, кез келген себеппен 30 сағаттан артық тоқтатылған, жойылған немесе кейінге қалдырылған барлық ұтыс тігулер: матч тоқтаған кезде нақты анықталған нәтижелер сәйкес есептеледі матчтың нәтижесін тоқтата тұруға дейін; нәтижесі біржақты анықталмаған нәтижелер тоқтата тұру кезінде «1»-ге тең ұтыс коэффициентін алады. Егер осы спорт түрлері бойынша матч тоқтатылған сәттен бастап 30 сағат ішінде үзіліп, толық ойналмаса, онда осы матчқа барлық ұтыс тігулер (31-тармақта, 32-тармақта көрсетілген жағдайларды қоспағанда) матч тоқтаған кезде біржақты анықталған нәтижелер матч нәтижесіне сәйкес тоқтатылғанға дейін есептеледі; нәтижесі анықталмаған нәтижелер тоқтата тұру кезінде «1»-ге тең ұтыс коэффициенті алынады.

Егер үзілген немесе тоқтатылған матч тоқтатылғаннан кейін жалғаса берсе, барлық нәтижелер матчтың екі бөлігінің қосындысы бойынша есептеледі. Егер үзілген немесе тоқтатылған матч тоқтау уақытынан емес, қайта ойналса, сызық бойынша барлық ұтыс тігулер қайта ойнатылған матч бойынша есептеледі, тікелей ұтыс тігулер нәтижесі тоқтаған кезде нақты анықталған нәтижелер үшін екі матч бойынша бөлек есептеледі.

9.30. Матчтар, егер оларды өткізу форматы өзгертілмесе, егер олар үзілсе, алдын ала ойналмаса және келісілген мерзімде қайта ойналмаса және оларда кемінде ойналса өткізілді деп есептеледі:

футбол – 70 мин;

хоккей – 50 мин;

НБА баскетболы – 40 мин;

евробаскетбол – 35 мин;

американдық футбол – 50 мин;

допты хоккей – 75 мин;

бейсбол – 5 толық иннингтер (кезеңдер).

Ерекшелік тең ойынға жол берілмейтін матчтарды тоқтату кезіндегі тең есеп жағдайлары: баскетболда, бейсболда, американдық футболда және НХЛ плей-офф серияларында. Мұндай жағдайларда матчтар өткізілмеді деп есептеледі және ұтыс тігулер бойынша төлем ұтыс коэффициенті 1-ге тең (31-тармақта көрсетілген жағдайларды қоспағанда) жүргізіледі.

футбол – 70 мин;

хоккей – 50 мин;

НБА баскетболы – 40 мин;

евробаскетбол – 35 мин;

американдық футбол – 50 мин;

допты хоккей – 75 мин;

бейсбол – 5 толық иннингтер (кезеңдер).

Ерекшелік тең ойынға жол берілмейтін матчтарды тоқтату кезіндегі тең есеп жағдайлары: баскетболда, бейсболда, американдық футболда және НХЛ плей-офф серияларында. Мұндай жағдайларда матчтар өткізілмеді деп есептеледі және ұтыс тігулер бойынша төлем ұтыс коэффициенті 1-ге тең (31-тармақта көрсетілген жағдайларды қоспағанда) жүргізіледі.

9.31. Иелер мен қонақтар ұғымдары қолданылатын жарыстарда матчты (оқиғаны) бейтарап алаңға ауыстырған жағдайда (Жолдағы шартты белгі: Б.А.), ұтыс тігулер күшін сақтайды; қарсылас команданы алаңға ауыстырған кезде (бір қаладан командаларды қоспағанда) – ұтыс тігулер бойынша ұтыстар коэффициенттері 1-ге тең қабылданады.

Егер халықаралық матч басқа елге ауыстырылса, осы оқиғаға және онымен байланысты оқиғаларға ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенттері (мысалы, келесі раундқа шығу) 1-ге тең қабылданады. Ерекшелік – Жолдастық матчтар.

Егер қандай да бір оқиға үшін иелер мен қонақтар ұғымдары қолданылмаса, онда оқиғаның өтетін орны өзгерген кезде оған барлық ұтыс тігулер күшін сақтайды.

9.32. Егер бірнеше қатысушы немесе команда жарыстың жеңімпазы деп жарияланса, онда бұл қатысушылардың ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенттері жеңімпаздар санына бөлінеді. Мысалы, егер екі қатысушы жеңімпаз деп жарияланса, онда ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенттері екіге бөлінеді.

9.33. Егер қатысушы-команда мүшесі (футболшы, хоккейші, баскетболшы және т. б.) матчқа қатыспаса, оған ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті 1-ге тең қабылданады, егер басқасы айтылмаса.

9.34. Әр түрлі ақпарат көздерінен алынған деректер (күні, уақыты, нәтижесі, команда атауы) сәйкес келмеген жағдайда букмекерлік кеңсе ұтысты төлеуді осындай мәліметтердің түпнұсқалығын толық талқылағанға дейін тоқтата тұрады. Егер ресми веб-сайтта ұсынылған аяқталған оқиғаның нәтижесі телевизиялық трансляция деректерінен өзгеше болса, онда контора телевизиялық трансляция деректері бойынша есептеу жүргізу құқығын өзіне қалдырады.

9.35. Ресми сот шешімі нәтижесінде (оның ішінде бейнебақылаудан кейін немесе қосымша төрешілермен консультациялар нәтижесінде) енгізілген ойын параметрлеріне келесі өзгерістер ставканың күшін жоюға негіз бола алмайды:

- есептік жазбаны өзгерту;
- нүктені/ұпайларды жою немесе қайта қарау;
- айып соққысын тағайындау немесе жою;
- жою немесе жоюды жою;
- ойнату уақытын реттеу және т.б.

Спорт түрлері бойынша ережелер

9.36. Футбол, киберфутбол

Футбол матчтарына ұтыс тігулер (кубокты қоса алғанда) ойынның негізгі уақытына (90 мин) қабылданады. Кез келген таймның ұзақтығына төреші ауыстыруға, жарақаттануға және т. б. кеткен уақытты қоса алады. Бұл уақыт өтелген уақыт болып табылады және ойынның негізгі уақытының бөлігі болып саналады. Қосымша таймдар түріндегі қосымша уақыт пенальти сериясы, матчта немесе матч сериясында тең нәтиже болған жағдайда жеңімпазды анықтау үшін жекелеген жарыстардың регламенті бойынша тағайындалуы мүмкін, негізгі уақыттың бөлігі болып саналмайды. Гол соғылған доптар, ойыншыларды ауыстыру және өтелген уақытта жазылған ойынның басқа оқиғалары негізгі уақытта жасалған болып саналады.

Егер футбол матчы аяқталмаса және өтпеді деп есептелсе, онда ол тоқтаған кезде нақты анықталған нәтижелер (мысалы, бірінші таймның нәтижесі, бірінші гол және оның уақыты және т. б.) ұтыс тігулер

бойынша есеп айырысу үшін қабылданады. Барлық басқа ұтыс тігулер бойынша төлем «1»-ге тең ұтыс коэффициентімен жүргізіледі.

Матч форматы өзгерген жағдайда (матчтың негізгі уақытында ойналған таймдар саны 2-ге тең емес немесе арбитр ресми өтеген уақыты жоқ таймдардың кез келгенінің ұзақтығы 45 минутты құрайды), матчтың өзгертілген форматы туралы ақпарат линияда немесе LIVE оқиғасының ескертпесінде көрсетілген жағдайларды қоспағанда, осы матчқа барлық ұтыс тігулер.

Ақтықсын ысқырығынан кейін және матчтың үзілісінде көрсетілген сары/қызыл карточкалар есепке алынбайды.

Бәс тігу үшін қосымша нәтижелерді таңдау:

Шотты кім ашады: «Шотты кім ашады» ұтыс тігу бойынша ұтып алу үшін, қай команда бірінші болып шот ашатынын болжау керек. Желіде «Шотты ашты: (команда атауы)» көрсетіледі. Матчтың шоты 0:0 болған жағдайда, шотты ашады нәтижесіне ұтыс тігулер ұтылған болып саналады.

Бірінші таймның нәтижелерін белгілеу:

1-ші тайм: Жең.1 – бірінші таймдағы бірінші команданың жеңісі;

1-ші тайм: Тең ойын – бірінші кезеңнің нәтижесі – тең ойын;

1-ші тайм: Жең.2 – бірінші таймдағы екінші команданың жеңісі.

Бірінші гол уақыты: Бірінші гол ұтыс тігу бойынша ұту үшін, матчтың қай уақыт аралығында бірінші гол соғылатынын болжау керек.

Желіде көрсетіледі: «Бірінші гол 1–29 мин» немесе «Бірінші гол 30–90 мин».

Матчта голдар болмаған жағдайда, бірінші гол нәтижесіне ұтыс тігулер ұтылған болып саналады.

Матчтағы голдар: Матчтағы голдардың нақты санын болжау керек. Желіде көрсетіледі: «Матчта 1 гол», «Матчта 5 гол», «Матчта 6 гол» және одан артық.

Екі таймдағы голдар: «Екі таймдағы голдар – иә» нәтижесіне ұтыс тігу бойынша ұтып алу үшін әр таймда гол соғу қажет. «Екі таймда да голдар – жоқ» нәтижесіне ұтыс тігу бойынша ұтып алу үшін, матчта голдар болмауы немесе таймдардың кем дегенде бірінде голдар болмауы керек.

1К/2К шотындағы көшбасшылық: иә/жоқ. ИӘ нәтижесіне ұтыс тігу бойынша ұтып алу үшін, қарсылас бір оқиғаға кем дегенде бір рет шот жүргізуі керек. ЖОҚ нәтижесіне ұтыс тігу бойынша ұтып алу үшін, қарсылас бірде-бір оқиға үшін есепшотты жүргізбеуі қажет.

Кезекті голға ұтыс тігулер. Бұл нәтиже матч барысында оқиғаларға ұтыс тігулер жасау үшін ұсынылады. Осы ұтыс тігу бойынша ұтып алу үшін, командалардың қайсысы кезекті гол соғатынын болжау керек. Егер бұл гол соғылмаса, онда осы нәтижеге ұтыс тігулер коэффициенті «1»-ге тең қабылданады.

Ұтыс тігулерді есептеу кезінде: «Шот ашады», «Бірінші гол уақыты», «Соңғы гол уақыты», «Екеуі де гол соғады», «...бастап...дейін мин гол», «Интервалдар бойынша нәтижелер, мин», «Қақпашы алаңынан гол» – егер гол өтелген уақытта соғылса, онда ол тиісті ойын сегментінің (таймның) соңғы минутында соқты деп есептеледі; автогол есебіне доп жазылған команданың голы ретінде есептеледі.

Желіде көрсетіледі:

«Матчта гол соғады: 1-ші гол [1К/2К]». 1К – бірінші команданы; 2К – екінші команданы қабылдау керек.

Соңғы гол: 1К/2К. Осы ұтыс тігу бойынша ұтып алу үшін, командалардың қайсысы соңғы гол соғатынын болжау керек. Матчта голдар болмаған жағдайда, нәтижеге ұтыс тігулер соңғы гол жеңілді болып саналады.

Соңғы гол уақыты. Желіде көрсетіледі:

«Соңғы гол 1-ден N минутқа дейін», «Соңғы гол N-нен 90 минутқа дейін». Осы ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, матчтың соңғы голы қандай уақыт аралығында болатынын болжау керек. Матчта голдар болмаған жағдайда, «..бастап..дейін соңғы гол» нәтижелеріне ұтыс тігулер ұтылған деп саналады.

1-ші таймда гол соғылады: иә/жоқ

«1-ші таймда гол соғылады – иә» ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, командалардың кез келгені бірінші таймда кем дегенде бір гол соғуы қажет. «1-ші таймда гол соғылады – жоқ» ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, бірінші таймда бірде-бір гол соғылмауы қажет.

Екеуі де 1-ші таймда гол соғады: иә/жоқ

«Екеуі де 1-ші таймда гол соғады – иә» нәтижесіне ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, екі команда да бірінші таймда кем дегенде бір гол соғуы керек. «Екеуі де 1-ші таймда гол соғады – жоқ» нәтижесіне ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін командалардың кем дегенде біреуі бірінші таймда бірде-бір гол соқпауы немесе екі команда да бірінші таймда гол соқпауы керек.

1К екі таймда да гол соғады: иә/жоқ

«1К екі таймда да гол соғады – иә» нәтижесіне ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, бірінші команда әр таймда кем дегенде бір гол соғуы керек. «1К екі таймда да гол соғады – жоқ» нәтижесіне ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, бірінші команда таймдардың кем дегенде бірінде бірде-бір гол соқпауы керек.

2К екі таймда да гол соғады: иә/жоқ

«2К екі таймда да гол соғады – иә» нәтижесіне ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, екінші команда әр таймда кем дегенде бір гол соғуы керек. «2К екі таймда да гол соғады – жоқ» нәтижесіне ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, екінші команда таймдардың кем дегенде бірінде бірде-бір гол соқпауы керек.

1К екі таймды да жеңеді: иә/жоқ

«1К екі таймды да жеңеді – иә» нәтижесіне ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, бірінші команда екі таймды да жеңуі керек. «1К екі таймды да жеңеді – жоқ» нәтижесіне ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, бірінші команда бір таймды да жеңіп алмауы керек.

2К екі таймды да жеңеді: иә/жоқ

«2К екі таймды да жеңеді – жоқ» нәтижесіне ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, екінші команда екі таймды да жеңуі керек. «2К екі таймды да жеңеді – жоқ» нәтижесіне ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, екінші команда бір таймды да жеңіп алмауы керек.

1К матчта жеңіске жетеді және жіберіп алмайды: иә/жоқ

«1К матчта жеңіске жетеді және жіберіп алмайды – иә» нәтижесіне ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, бірінші команда матчта жеңіске жетіп, бірде-бір гол жіберіп алмауы керек. «1К матчта жеңіске жетеді және жіберіп алмайды – жоқ» нәтижесіне ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, бірінші команда матчта жеңіске жетпеуі немесе кем дегенде бір гол жіберіп алмауы керек.

2К матчта жеңіске жетеді және жіберіп алмайды: иә/жоқ

«2К матчта жеңіске жетеді және жіберіп алмайды – иә» нәтижесіне ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, екінші команда матчта жеңіске жетіп, бірде-бір гол жіберіп алмауы керек. «2К матчта жеңіске жетеді және жіберіп алмайды – жоқ» нәтижесіне ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, екінші команда матчта жеңіске жетпеуі немесе кем дегенде бір гол жіберіп алмауы керек.

Матчта пенальти болады/Матчта пенальти болмайды

«Матчта пенальти болады» нәтижесіне ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, матчта пенальти тағайындалуы керек. «Матчта пенальти болмайды» нәтижесіне ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін,

матчта пенальти тағайындалмауы керек. «Команда (1-ші, 2-ші, 3-ші) пенальтиде гол соға ма» нәтижесіне ұтыс тігулер кезінде, пенальти тәртібі әр команда үшін жеке болып саналады.

Шығаруға/сары карточкаларға ұтыс тігулерді есептеу кезінде үзіліс кезінде және соңғы ысқырықтан кейін көрсетілген карточкалар есепке алынбайды.

Матчта алаңнан шығару болады/Матчта алаңнан шығару болмайды

«Матчта алаңнан шығару болады» нәтижесіне ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, матчта ойыншы алаңнан шығарылуы қажет. «Матчта алаңнан шығару болмайды» нәтижесіне ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, матчта ойыншылар алаңнан шығарылмауы қажет. Тек алаң ойыншылары мен қақпашыны шығару есептеледі. Үзіліс кезінде немесе соңғы ысқырықтан кейін алып тастау есепке алынбайды.

Бірінші шығару: 1К/2К

Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін, командалардың қайсысы (1 команда (1к)/2 команда (2к)) бірінші жойылатынын болжау керек. Егер екі команданың алғашқы жойылуы бір мезгілде орын алса немесе матчта бірде-бір алып тастау болмаса, онда осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті «1»-ге тең деп қабылданады.

Матчтағы алғашқы ауыстыру: 1К/2К

Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін, командалардың қайсысы бірінші болып ауыстырылатынын болжау керек. Егер екі командада да матчта ауыстыру бір мезгілде (бір минутта немесе матчтың үзілісінде) жүргізілсе, онда осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті «1»-ге тең деп қабылданады. Матчта ауыстырулар болмаған жағдайда, осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті «1»-ге тең деп қабылдады.

Матчтағы алғашқы ауыстыру: 1-ші таймда/үзілісте немесе 2-ші таймда өтеді

Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін матчта бірінші ауыстыру қашан болатынын болжау керек: бірінші таймда, матчтың үзілісінде немесе екінші таймда. Матчта ауыстырулар болмаған жағдайда, осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті «1»-ге тең деп қабылдады.

Матчтағы соңғы ауыстыру: 1К/2К

Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін соңғы командалардың қайсысы ауыстырылатынын болжау керек. Егер екі командада да матчтағы соңғы ауыстыру бір мезгілде (матчтың бір минутында немесе үзілісінде) жүргізілсе, онда осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті «1»-ге тең деп қабылданады. Матчта ауыстырулар болмаған жағдайда, осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті «1»-ге тең деп қабылданады.

Ауыстыру саны (мәні): Көп/Аз

Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін екі команданың матчта жасаған ауыстыруларының саны көрсетілген мәннен көп немесе аз болатынын болжау қажет. Матчтағы ауыстыру саны көрсетілген мәнмен тең болған жағдайда, осы нәтижеге арналған ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті «1»-ге тең деп қабылданады. Бұрыштық ұтыс тігулерді есептеу кезінде, егер төреші бұрыштық соққыны есептемесе және оны қайта тағайындаса, онда тек бір бұрыштық соққы ескеріледі.

Матчтағы 1-ші бұрыштық: 1К/2К

Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін, командалардың қайсысы бірінші бұрыштық беретінін болжау керек. Егер матчта бірде-бір бұрыштық соққы берілмесе, осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті «1»-ге тең деп қабылданады.

Бірінші бұрыштық уақыт

Желіде «Бірінші бұрыштықтың уақыты 1-N мин», «Бірінші бұрыштықтың уақыты N-90 мин» деп белгіленеді. Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін матчтың бірінші бұрыштығы қандай уақыт

аралығында болатынын болжау керек. Егер матчта бірде-бір бұрыштық соққы берілмесе, онда осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті «1»-ге тең деп қабылданады.

Соңғы бұрыштық уақыт

Сызықта «Соңғы бұрыштың уақыты 1-N мин», «Соңғы бұрыштықтың уақыты N-90 мин» деп белгіленеді. Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін, матчтың соңғы бұрыштық қандай уақыт аралығында берілгенін болжау керек. Егер матчта бірде-бір бұрыштық соққы берілмесе, осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті «1»-ге тең деп қабылданады.

1-ші таймдағы бұрыштық тотал (мәні): Көп/Аз

Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін, екі команда да 1-ші таймда бұрыштық мәндерден көп немесе аз болатынын болжау керек.

Матчтағы бұрыштардың жалпы саны (мәні): Көп/Аз

Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін, екі команда да матч барысында көрсетілген мәннен көп немесе аз бұрыштық берілетінін болжау керек. Егер бұрыштық тағайындалған болса, бірақ берілмесе, онда бұл жағдайда бұрыштық бұрыштардың соңғы санында ескерілмейді.

Интервалдағы бұрыштық тотал

Көрсетілген уақыт аралығында қанша бұрыштық берілетінін табу керек. Егер көрсетілген уақыт аралығындағы берілген бұрыштықтардың саны таңдалған тоталдың мәнінен асып кетсе, «көп» нәтижесі ұтады және «аз» нәтижесі ұтылады. Барлық басқа жағдайларда таңдалған тотал үшін «аз» нәтижесі ұтады, «көп» нәтижесі ұтылады. Нәтиже бұрыштық нақты ұтыс ойынының уақытына сәйкес басталады.

Бірінші сары карточканың уақыты

Желіде «1-ші с. карточкасының уақыты 1-N мин», «1-ші с. карточкасының уақыты N-90 мин» деп белгіленеді. Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін кез келген команданың ойыншысы матчтағы алғашқы сары карточканы қай уақытта алатынын болжау керек (тек алаң ойыншылары мен қақпашыға ескертулер есептеледі). Матчта сары карточкалар болмаған жағдайда, осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті «1»-ге тең деп қабылданады.

Соңғы сары карточканың уақыты

Желіде «Соңғы с. карточканың уақыты 1-N мин», «Соңғы с. карточканың уақыты N-90 мин» деп белгіленеді. Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін кез келген команданың ойыншысы матчтағы соңғы сары карточканы қай уақытта алатынын болжау керек (тек алаң ойыншылары мен қақпашыға ескертулер, соңғы ысқырыққа дейін берілген). Матчта сары карточкалар болмаған жағдайда немесе егер соңғы сары карточкалар матчтың бір минутында екі команданың ойыншыларына көрсетілген болса, осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті «1»-ге тең деп қабылданады.

Соңғы сары карточка: 1К/2К

Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін қай команданың ойыншысы матчтағы соңғы сары карточканы алатынын болжау керек (тек алаң ойыншылары мен қақпашыға ескертулер есептеледі). Матчта сары карточкалар болмаған жағдайда немесе егер соңғы сары карточкалар матчтың бір минутында екі команданың ойыншыларына көрсетілген болса, онда осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті «1»-ге тең деп қабылданады.

Матчтағы сары карточкалардың жиынтығы (мәні): Көп/Аз

Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін екі команданың ойыншылары матчта көрсетілген мәннен көп немесе аз сары карточкалар алатынын болжау керек (тек алаң ойыншылары мен қақпашыға ескертулер есептеледі). Ойыншыны алаңнан шығаруға әкеп соғатын қайталама сары карточка сары карточкалардың санын санау кезінде есепке алынбайды.

1-ші таймдағы сары карточкалардың жалпы саны (мәні): Көп/Аз

Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін екі команданың ойыншылары бірінші таймда көрсетілген мәннен көп немесе аз сары карточкаларды алатынын болжау керек (тек алаң ойыншылары мен қақпашыға ескертулер есептеледі). Ойыншыны алаңнан шығаруға әкеп соғатын қайталама сары карточка сары карточкалардың санын санау кезінде есепке алынбайды.

Матчта ертерек не болады: сары карточка/гол

Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін, матчта сары карточка немесе голдың қайсысы матчта ертерек болатынын болжау керек (тек алаң ойыншылары мен қақпашыға ескертулер есептеледі). Матчта сары карточкалар мен голдар болмаған жағдайда, сондай-ақ матчтағы бірінші гол мен бірінші сары карточка бір минутта орын алса, онда осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті «1»-ге тең деп қабылданады. Егер матчта кем дегенде бір гол соғылса және сары карточка көрсетілмесе, онда – «матчта гол ертерек болады» ұтыс тігу ұтады, ал егер матчта кем дегенде бір сары карточка көрсетілсе, бірақ бірде-бір гол соқпаса, онда – «матчта сары карточка ертерек болады» ұтыс тігу ұтады.

Матчта ертерек не болады: гол/ауыстыру

Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін, гол немесе ауыстырудың қайсысы матчта ертерек болатынын болжау керек. Матчта голдар мен ауыстырулар болмаған жағдайда, сондай-ақ егер матчта бірінші гол мен бірінші ауыстыру бір минутта орын алса, онда осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті «1»-ге тең деп қабылданады. Егер матчта кем дегенде бір гол соғылып, ауыстырулар жасалмаса, онда «матчта гол ертерек болады» ұтыс тігу ұтады, ал егер матчта кем дегенде бір ауыстыру жасалса, бірақ бірде-бір гол соқпаса, онда «матчта ауыстыру ертерек болады» ұтыс тігу ұтады.

Матчта соңғы не болады: сары карточка/гол

Осы ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, сары карточка немесе гол қайсысы матчта ертерек болатынын болжау керек (тек дала ойыншылары мен қақпашыға ескертулер есептеледі). Матчта сары карточкалар мен голдар болмаған жағдайда, сондай-ақ егер соңғы гол мен соңғы сары карточка бір минутта орын алса, онда осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті «1»-ге тең деп қабылданады. Егер матчта кем дегенде бір гол соғылса және сары карточка көрсетілмесе, онда – «матчтың соңында гол болады» ұтыс тігу ұтады, ал егер матчта кем дегенде бір сары карточка көрсетілсе, бірақ бірде-бір гол соқпаса, онда – «матчтың соңында сары карточка болады» ұтыс тігу ұтады.

Ауыстыруға шыққан ойыншы гол соғады: иә/жоқ

«Ауыстыруға шыққан ойыншы гол соғады – иә» ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, ауыстыруға шыққан кем дегенде бір ойыншының гол соғуы жеткілікті. «Ауыстыруға шыққан ойыншы гол соғады – жоқ» ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, ауыстыруға шыққан бірде-бір ойыншы бірде-бір гол соқпауы керек.

Бірінші таймның ресми өтелген уақыты (мәні): Көп/Аз

Бірінші таймның ресми өтелген уақыты – төрешінің бірінші таймға қосқан минуттарының саны. Желіде көрсетіледі: «1-ші таймның ресми өтелген уақыты (мәні) [Көп/Аз]». Осы ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, төреші бірінші таймға қосқан бірінші таймның ресми өтелген уақытының минуттарының санын, көрсетілген мәнге қатысты, көп немесе аз екенін болжап табу ұсынылады.

Матч басталар алдында жасалған «Ойыншылардың көрсеткіштері» бөлімінің нәтижелеріне (ойыншы гол соғады, 1-ші голды соғады және т.б.) ставкаларды есептеу негізгі құрамның екі ойыншысына да қатысты, және бөлімге немесе оқиғаға түсініктемеде басқаша көрсетілмесе, орындықтан шыққан ойыншылар; ойыншының өз қақпасына соққан голдары оның көрсеткіштерінде есепке алынбайды.

Матч басталғанға дейін жасалған «Ойыншылар» бөлімінің нәтижелеріне (егер ойыншы иә/жоқ ұпай жинаса, жалпы тәртіп бұзушылықтар және т.б.) ставкаларды есептеу бастапқы құрамдағы ойыншыларға қолданылады; бастапқы құрамда ойыншы болмаған жағдайда – 1 коэффициентімен төлем; ойыншының өз қақпасына соққан голдары оның көрсеткіштерінде есепке алынбайды.

Тікелей ұтыс тігулер үшін ойыншылардың көрсеткіштерінің нәтижелері (ойыншы гол соғады, ойыншы карта алады және т. б.):

Ұтыс тігулер негізгі құрамда шыққан ойыншылар мен матч барысында ауыстыруға шыққан ойыншылар үшін есептеледі. Ойыншының өз қақпасына соққан голдары оның көрсеткіштерінде есепке алынбайды.

«Ойыншы сары/қызыл карточка алады – иә» ұтыс тігу бойынша ұтып алу үшін ойыншыға матчта сары немесе қызыл карточка алу жеткілікті.

«Ойыншы сары/қызыл карточканы алады – жоқ» ұтыс тігу бойынша ұтып алу үшін ойыншы матчта сары немесе қызыл карточкаларды алмауы керек. Егер ойыншы бастапқы құрамда шықпаса, онда осы нәтижелерге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті «1»-ге тең деп қабылданады. Ақтықсын ысқырығынан кейін және матчтың үзілісінде көрсетілген карталар есепке алынбайды.

Гол соғылмаған пенальти – жоқ

Ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін матчта тағайындалған барлық пенальти орындалуы керек немесе матчта бірде-бір пенальти тағайындалмауы керек.

Ерікті жеңіс

«Ерікті жеңіске» ие болған команда матч барысында шоттан төмен, бірақ матчта жеңіске жеткен команда болып саналады (негізгі уақыт өтелгенді ескере отырып). Гол болмаған немесе тепе-тең нәтиже болмаған жағдайда ұтыс тігу ұтылды деп есептеледі.

Бірінші таймда немесе матчта тең түсу: болады/болмайды

«Бірінші таймда немесе матчта тең түсу» ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін бірінші таймды, матчты немесе бірінші таймды да, матчты да тең нәтижемен аяқтау қажет. «Бірінші таймда немесе матчта тең ойын болмайды» ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін тең ойын бірінші таймда да, матчта да тіркелмеуі керек, яғни бірінші таймда да, матчта да командалардың кез-келгенінің жеңісімен аяқталуы керек.

1К/2К 1 таймда немесе матчта жеңеді: иә/жоқ

«1К/2К 1-ші таймда немесе матчта жеңеді – иә» нәтижесіне ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін таңдалған команда (1 немесе 2) бірінші таймда немесе матчтың негізгі уақытында басқа командаға қарағанда көбірек гол соғуы керек. «1К/2К 1-ші таймда немесе матчта жеңеді – жоқ» нәтижесіне ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін таңдалған команда (1 немесе 2) бірінші таймда да, матчтың негізгі уақытында да басқа командаға қарағанда көп гол соқпауы керек.

VAR

VAR – арбитрларға арналған бейне көмек жүйесі. Бас арбитр жасаған VAR-ға барлық өтініштер және VAR төреші бастамашылық жасаған бас арбитр шешімдеріндегі кез келген өзгерістер ескеріледі. «VAR пайдаланылады – иә» ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін шарттардың кем дегенде біреуін орындау қажет: хаттамада немесе мәтіндік трансляцияда VAR сұрауына нұсқаудың ресми көзінің болуы, даулы сәтке қатысты «VAR» сөзі бар трансляциядағы графика, арбитр ауада салған «тік төртбұрыш» белгісі. Барлық басқа жағдайларда «VAR пайдаланылады – жоқ» нәтижесіне ұтыс тігулер ұтысты болып саналады. «VAR көргеннен кейін гол жойылады» нәтижесі бойынша ұтыс тігулер ұтысқа жету үшін екі шартты орындау қажет: төреші VAR көмегін сұрауы керек, ал VAR консультациясынан немесе қарағаннан кейін голды жою керек.

«Қосымша уақытта өтеді «Команда атауы»: «иә»/«жоқ»

«Команда» қосымша уақытқа өтеді – иә» нәтижесі бойынша ұтыс тігулер ұтысқа жету үшін, егер ұтыс тігуде көрсетілген команда қосымша уақыт қорытындысы бойынша плей-оффтың келесі кезеңіне өтсе. Барлық басқа жағдайларда (команда негізгі уақытта келесі кезеңге өтеді, пенальти сериясының

қорытындысы бойынша немесе келесі кезеңге өтпейді және т. б.), нәтиже «Қосымша уақытта өтеді «Команда» – жоқ» болады.

«Пенальти бойынша өтеді «Команданың атауы» – «иә/жоқ»

«Команда» пенальти бойынша өтеді – иә» нәтижесі бойынша ұтыс тігулер ұтысқа жету үшін, егер ұтыс тігуде көрсетілген пенальти сериясының қорытындысы бойынша команда плей-оффың келесі кезеңіне өтсе. Барлық басқа жағдайларда (команда негізгі уақытта келесі кезеңге өтеді, қосымша уақыт қорытындысы бойынша немесе келесі кезеңге өтпейді және т. б.), «Пенальти бойынша өтеді «Команда» – жоқ» нәтиже ұтысты болады.

Тек 1К гол соғады (1-ші тайм) Иә/Жоқ;

«Тек 1К гол соғады (1-ші тайм) – иә» нәтижесіне бәс тігуде ұту үшін бірінші таймда бірінші команда жеңіп, бірде-бір гол жібермеуі керек. «Тек 1К гол соғады (1-ші тайм) – жоқ» нәтижесіне бәс тігуде ұту үшін бірінші таймда гол болмауы немесе екінші команда бірінші таймда кемінде бір гол соғуы қажет.

Тек 2К гол соғады (1-тайм) Иә/Жоқ;

«Тек 2К гол соғады (1-ші тайм) – иә» нәтижесіне бәс тігуді ұту үшін бірінші таймда екінші команда жеңіп, бірде-бір гол жібермеуі қажет. «Тек 2К гол соғады (1-ші тайм) – жоқ» нәтижесіне ставканы ұту үшін бірінші таймда гол болмауы немесе бірінші таймда бірінші команда кемінде бір гол соғуы қажет.

Инд. барлығы 1К (1-ші тайм) Жүп/Тақ;

Бәсті ұтып алу үшін 1К бірінші таймда жүп немесе тақ гол соғатынын болжау керек.

Инд. барлығы 2К (1-ші тайм) Жүп/Тақ;

Бәсті ұтып алу үшін 2К бірінші таймда жүп немесе тақ гол соғатынын болжау керек.

Қосымша болады уақыт Иә/Жоқ;

Бәс тігуде ұтып алу үшін турнирдің регламентіне сәйкес матчтың соңында қосымша таймдар түріндегі қосымша уақыт тағайындалады ма, әлде екі матчтық текетіреске байланысты ма, соны болжау керек.

Одан басқа гол соғу уақыты Иә/Жоқ;

Нәтижеге ставка ұтып алу үшін «Қосу. гол соғу уақыты – иә», матчтың немесе екі ойындық текетірестің соңында турнир регламентіне сәйкес қосымша тайм қосымша периодтар түрінде тағайындалуы керек, оның барысында кемінде бір гол соғылды. . Нәтижеге ставка ұтып алу үшін «Қосу. уақыт гол соғады – жоқ», матчтың немесе екі ойындық текетірестің соңында турнир ережесіне сәйкес қосымша таймдар түрінде қосымша уақыт берілмеуі немесе қосымша уақытта гол соғылмауы қажет. жартысы.

Матчтан кейінгі пенальтилер Иә/Жоқ;

Бәс тігуде ұту үшін матчтың немесе екі аяқты қарсыластың жеңімпазы пенальти сериясында анықталатынын болжау керек.

1-таймда гол соғады (1-гол) 1К/2К/Ешкім;

Бұл ставканы ұтып алу үшін бірінші таймда қай команда бірінші гол соғатынын болжау керек. Бірінші таймда гол соқпаған жағдайда «1-ші таймдағы гол (1-гол) - Ешкім» нәтижесіне ставкалар ұтылды деп есептеледі, ал «1-ші таймда гол (1-гол) - 1К » және «1-ші таймдағы ұпайлар (1-гол) – 2К» жоғалған болып саналады.

Матчта гол соғады (n-ші гол) 1К/2К/Ешкім;

Бұл ставканы ұтып алу үшін матчта қай команда n нөмірін соғатынын болжау керек. Командалардың ешқайсысы n нөмірін соға алмаған жағдайда, «матчты соғады (n-ші гол) - Ешкім» нәтижесіне ставкалар

ұтылды деп есептеледі, ал «матчты (n-ші гол) салады - 1К» және «Матчтағы ұпайлар (n-ші гол) – 2К» ұтылған болып саналады.

Әр команданың АТ (матч) Иә/Жоқ;

Бәс тігуді ұтып алу үшін әр команда матчта көрсетілген мәннен көп гол соғатынын болжау керек.

Матч қалай аяқталады;

Бәс тігуді ұтып алу үшін финалдық матчта қай команда жеңетінін және жеңімпаз қалай анықталатынын болжау керек (қосымша кезең мен пенальти түріндегі қосымша уақытты ескере отырып):

«Негізгі уақытта 1 жеңіс» - матчтың негізгі уақытында 1К жеңеді;

«Қосымша уақытта 1 жеңу» - матчтың соңында турнир ережесіне сәйкес қосымша уақыт тағайындалады, ал қосымша таймдарда 1К жеңеді;

«Пенальтиде 1 жеңіс» - пенальти сериясында 1К жеңеді;

«Негізгі уақытта жеңіс 2» - негізгі уақытта 2К жеңеді;

«Қосымша уақытта W2» - матчтың соңында турнир ережесіне сәйкес қосымша уақыт тағайындалады, ал қосымша таймдарда 2К жеңеді;

«Пенальтиде W2» - пенальти сериясында 2К жеңеді.

Нәтиже және екеуі де ұпай береді (матч);

Для выигрыша пари необходимо угадать результат матча и результат исхода «Обе забьют»:

«П1 и обе забьют» - 1К победит и голы будут забиты в ворота обеих команд;

«П1 и хотя бы одна не забьет» - 1К победит и не пропустит ни одного гола;

«Ничья и обе забьют» - итоговая ничья и голы будут забиты в ворота обеих команд;

«Ничья и хотя бы одна не забьет» - итоговая ничья и хотя бы одна из команд не забьет;

«П2 и обе забьют» - 2К победит и голы будут забиты в ворота обеих команд;

«П2 и хотя бы одна не забьет» - 2К победит и не пропустит ни одного гола.

Нәтиже және екеуі де гол соғады (1-ші тайм);

Бәсті ұтып алу үшін бірінші таймның нәтижесін және «Екеуі де гол соғады (1-ші тайм)» нәтижесін болжау керек:

«W1 және екеуі де гол соғады» - бірінші таймда 1К жеңіске жетеді және бірінші таймдағы голдар екі командаға да соғылады;

«P1 және кем дегенде біреуі гол соқпайды» - 1К бірінші таймда жеңіске жетеді және бірінші таймда бірде-бір гол жібермейді;

«Теңе соғады, екеуі де гол соғады» - бірінші таймдағы тең ойын және бірінші таймдағы голдар екі командаға да соғылады;

«Тебе-тең ойнап, кем дегенде бір команда гол соқпайды» - бірінші таймда тең ойын және бірінші таймда кем дегенде бір команда гол соға алмайды;

«W2 және екеуі де гол соғады» - бірінші таймда 2К жеңіске жетеді және бірінші таймдағы голдар екі командаға да соғылады;

«P2 және кем дегенде біреуі гол соқпайды» - 2К бірінші таймда жеңіске жетеді және бірінші таймда бірде-бір гол жібермейді.

Нәтиже және бірінші гол (матч);

Бәсті ұтып алу үшін матчтың нәтижесін және бірінші гол соққан команданы болжау керек:

«P1 және 1К 1-ші голды соғады» - 1К 2К алдында гол соғып, матчты жеңеді;

«Тенебе және 1К 1-ші голды соғады» - 1К 2К алдында гол соғады және матч тең аяқталады;

«P2 және 1К 1-ші голды соғады» - 2К бірінші гол жіберіп, матчта жеңіске жетеді;

«P1 және 2К 1-ші голды соғады» - 1К бірінші гол жіберіп, матчта жеңіске жетеді;

«Тенесу және 2К 1-ші голды соғады» - 2К 1К алдында гол соғады және матч тең аяқталады;

«P2 және 2К 1-ші голды соғады» - 2К 1К алдында гол соғып, матчты жеңеді;

«Тең тең және ешкім гол соқпайды» - матчта гол болмаса, нәтиже жеңеді.

Қос мүмкіндік және екеуі де гол соғады (матч);

Для выигрыша пари необходимо угадать результаты исходов «Двойной шанс» и «Обе забьют»:

«1X и обе забьют» - 1К не проиграет и голы будут забиты в ворота обеих команд;

«1X и хотя бы одна не забьет» - 1К не проиграет и хотя бы одна из команд не забьет;

«12 и обе забьют» - матч не закончится вничью и голы будут забиты в ворота обеих команд;

«12 и хотя бы одна не забьет» - матч не закончится вничью и хотя бы одна из команд не забьет;

«X2 и обе забьют» - 2К не проиграет и голы будут забиты в ворота обеих команд;

«X2 и хотя бы одна не забьет» - 2К не проиграет и хотя бы одна из команд не забьет.

Қос мүмкіндік және екеуі де гол соғады (1-ші тайм);

Бәсті ұтып алу үшін «Қос мүмкіндік (1-тайм)» және «Екеуі де гол соғу (1-тайм)» нәтижелерінің нәтижелерін болжау керек:

«1X және екеуі де гол соғады» - 1К бірінші таймда ұтылмайды және бірінші таймдағы голдар екі командаға да соғылды;

«1X және кем дегенде біреуі гол соға алмайды» - 1К бірінші таймда жеңілмейді және кем дегенде командалардың біреуі бірінші таймда гол соға алмайды;

«12 және екеуі де гол соғады» - бірінші тайм тең аяқталмайды және бірінші таймдағы голдар екі командаға да соғылады;

«12 және кем дегенде біреуі гол соқпайды» - бірінші тайм тең аяқталмайды және командалардың кем дегенде біреуі бірінші таймда гол соға алмайды;

«X2 және екеуі де гол соғады» - 2К бірінші таймда жеңілмейді және бірінші таймдағы голдар екі командаға да соғылады;

«X2 және кем дегенде біреуі гол соға алмайды» - 2К бірінші таймда жеңілмейді және кем дегенде командалардың біреуі бірінші таймда гол соға алмайды.

Қос мүмкіндік және жалпы (матч);

Бәсті ұтып алу үшін сіз «Қос мүмкіндік» нәтижесінің нәтижелерін және екі команда соққан голдардың жалпы санын болжауыңыз керек:

«1X және одан көп» - 1К ұтылмайды және екі команданың голдарының жалпы саны көрсетілген мәннен көп болады;

«12 және одан көп» - матч тең аяқталмайды және екі команданың голдарының жалпы саны көрсетілген мәннен көп болады;

«Х2 және одан көп» - 2К ұтылмайды және екі команданың голдарының жалпы саны көрсетілген мәннен көп болады;

«1Х және жалпы аз» - 1К ұтылмайды және екі команданың голдарының жалпы саны көрсетілген мәннен аз болады;

«12 және одан аз» - матч тең аяқталмайды және екі команданың голдарының жалпы саны көрсетілген мәннен аз болады;

«Х2 және жалпы аз» - 2К ұтылмайды және екі команданың голдарының жалпы саны көрсетілген мәннен аз болады.

Қос мүмкіндік және жалпы (1-ші тайм);

Бәсті ұтып алу үшін «Қос мүмкіндік (1-тайм)» нәтижесін және екі команда соққан голдардың жалпы санын болжау керек:

«1Х және жалпы артық» - 1К бірінші таймда ұтылмайды және бірінші таймдағы екі команданың голдарының жалпы саны көрсетілген мәннен көп болады;

«12 және одан жоғары» - бірінші тайм тең аяқталмайды және екі команданың бірінші таймдағы голдарының жалпы саны көрсетілген мәннен көп болады;

«Х2 және одан да көп» - 2К бірінші таймда ұтылмайды және екі команданың бірінші таймдағы голдарының жалпы саны көрсетілген мәннен көп болады;

«1Х және жалпы аз» - 1К бірінші таймда ұтылмайды және бірінші таймдағы екі команданың голдарының жалпы саны көрсетілген мәннен аз болады;

«12 және одан аз» - бірінші тайм тең аяқталмайды және екі команданың бірінші таймдағы голдарының жалпы саны көрсетілген мәннен аз болады;

«Х2 және жалпы аз» - 2К бірінші таймда ұтылмайды және бірінші таймдағы екі команданың голдарының жалпы саны көрсетілген мәннен аз болады.

Нәтиже және жалпы (Сәйкестік);

Бәс тігуді ұтып алу үшін матчтың нәтижесін және екі команда соққан голдардың жалпы санын болжау керек:

«Жеңіс1 және жалпы артық» - 1К жеңеді және екі команданың голдарының жалпы саны көрсетілген мәннен көп болады;

«Жеңіс1 және жалпы аз» - 1К жеңеді және екі команданың голдарының жалпы саны көрсетілген мәннен аз болады;

«Жеңе және тотал» - соңғы жеребе және екі команданың голдарының жалпы саны көрсетілген мәннен көп болады;

«Жеңе және жалпы аз» - қорытынды жеребе және екі команданың голдарының жалпы саны көрсетілген мәннен аз болады;

«W2 және одан да көп» - 2К жеңеді және екі команданың голдарының жалпы саны көрсетілген мәннен көп болады;

«W2 және жалпы аз» - 2К жеңеді және екі команданың голдарының жалпы саны көрсетілген мәннен аз болады.

Нәтиже және жалпы (1-ші жарты);

Бәсті ұтып алу үшін бірінші таймның нәтижесін және екі команданың бірінші таймда соққан голдарының жалпы санын болжау керек:

«Жеңіс1 және жалпы артық» - бірінші таймда 1К жеңіске жетеді және бірінші таймдағы екі команданың голдарының жалпы саны көрсетілген мәннен көп болады;

«Жеңіс1 және жалпы аз» - бірінші таймда 1К жеңіске жетеді және бірінші таймдағы екі команданың голдарының жалпы саны көрсетілген мәннен аз болады;

«Тебе және тотал» - бірінші таймдағы тең ойын және бірінші таймдағы екі команданың голдарының жалпы саны көрсетілген мәннен көп болады;

«Тебе және жалпы аз» - бірінші таймдағы тең ойын және бірінші таймдағы екі команданың голдарының жалпы саны көрсетілген мәннен аз болады;

«W2 және одан да көп» - 2К жеңеді және екі команданың голдарының жалпы саны көрсетілген мәннен көп болады;

«Жеңіс2 және жалпы аз» - бірінші таймда 2К жеңіске жетеді және бірінші таймдағы екі команданың голдарының жалпы саны көрсетілген мәннен аз болады.

Екеуі де ұпай жинайды және қорытындылайды;

Бәсті ұтып алу үшін «Екеуі де гол соғады» нәтижесінің нәтижесін және екі команданың жалпы соққан голдарының санын болжау керек:

«Екеуі де гол соғады, ал жалпы сома көп болады» - екі командаға да гол соғады және екі команданың голдарының жалпы саны көрсетілген мәннен көп болады;

«Екеуі де гол соғады, ал жалпы сома аз» - екі командаға да гол соғады және екі команданың голдарының жалпы саны көрсетілген мәннен аз болады;

«Командалардың кем дегенде біреуі гол соға алмайды және жалпы саны көбірек болады» - кем дегенде командалардың біреуі гол соқпайды және голдардың жалпы саны көрсетілген мәннен көп болады;

«Кем дегенде командалардың біреуі гол соға алмайды, ал жалпы саны аз болады» - командалардың кем дегенде біреуі гол соға алмайды және голдардың жалпы саны көрсетілген мәннен аз болады.

9.37. Хоккей, киберхоккей

Егер нәтиженің сипаттамасында өзгеше көрсетілмесе, хоккей матчындағы барлық негізгі және қосымша нәтижелерге хоккей матчтарына линия бойынша ұтыс тігулер ойынның негізгі уақытына (60 минут) қабылданады.

Матч форматы өзгерген жағдайда (матчтың негізгі уақытында ойналған кезеңдер саны 3-ке тең емес немесе негізгі уақыт кезеңдерінің кез келгенінің ұзақтығы 20 минутты құрайды, матчтың өзгертілген форматы туралы ақпарат линияда немесе LIVE оқиғасының ескертпесінде көрсетілген жағдайларды қоспағанда, осы матчқа барлық ұтыс тігулер 1-коэффициентпен есептеледі.

Егер нәтиженің сипаттамасында өзгеше көрсетілмесе, хоккей матчындағы барлық негізгі және қосымша нәтижелерге LIVE ұтыс тігулер ойынның негізгі уақытына (60 минут) қабылданады. Егер хоккей матчы:

Айыппұл минуттарының саны ресми хаттаманың деректері бойынша айқындалады. Тек 2 минуттық шығару ескеріледі (соның ішінде 2 2-минуттық шығару ретінде қосарланған шағын айыппұлдар). Соңғы ысқырықтан кейін немесе үзілісте тағайындалған, хаттамада ескерілген айыппұл минуттары ұтыс тігулер бойынша есептеуге қабылданады, және аяқталған кезеңде ескеріледі. Айыппұл минуттары олар тапқан кезеңде есептеу үшін қабылданады.

15 сағаттан артық кез келген себеппен жойылды немесе кейінге қалдырылды, осы оқиғаға арналған барлық ұтыс тігулер «1»-ге тең ұтыс коэффициентін алады; егер матчты 15 сағаттан аз уақытқа ауыстыру нәтижесінде жұптағы командалардың кез-келгені осы кезеңде тағы бір матч ойнаса, осы оқиғаға арналған барлық ұтыс тігулер де «1» тең ұтыс коэффициентін алады;

матчта 50 минуттан аз уақыт ойнаған кезде 30 сағаттан астам уақытқа үзілді немесе тоқтатылды, бұл матчқа барлық ұтыс тігулер «1»-ге тең ұтыс коэффициентін алады, тек нәтиже нәтижелері матч тоқтаған кезде нақты анықталған және егер қандай оқиғалар болғанына байланысты болмаса матч жалғасатын еді; егер ол 30 сағат ішінде ойналса, оған барлық ұтыс тігулер күшінде қалады. Егер үзілген немесе тоқтатылған матч тоқтатылғаннан кейін жалғаса берсе, барлық нәтижелер матчтың екі бөлігінің қосындысы бойынша есептеледі. Егер үзілген немесе тоқтатылған матч тоқтата тұру уақытынан емес, қайта ойналса, тоқтатылған матч бойынша есептелгендерден басқа барлық ұтыс тігулер қайта ойнатылған матч бойынша есептеледі, LIVE ұтыс тігулерді екі матч бойынша бөлек есептеледі, матчтың бірінші бөлігі үшін ұтыс тігулер тек нәтижесі нақты анықталған нәтижелер үшін есептеледі тоқтаған кезде және егер матч жалғасатын болса, қандай оқиғалар болатынына байланысты емес, матчтың бірінші бөлігіне қалған ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі және матчтың екінші бөлігіне ауыстырылмайды.

30 сағаттан астам уақытқа тоқтатылды немесе тоқтатылды, матчта 50 минуттан астам уақыт ойналды, бұл матчқа барлық ұтыс тігулер матч тоқтатылған кездегі нәтижеге сүйене отырып есептеледі, ол соңғы және түпкілікті деп танылады.

Хоккей матчтары үшін букмекерлік кеңсе ұсынатын нәтижелер:

Матчтың нәтижесі («1»/«X»/«2») – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі матчтың негізгі уақыты қалай аяқталатынына байланысты (60 минут) – бірінші команданың жеңісімен «1» нәтижесін жеңіп, «X» және «2» нәтижелерін жоғалтады, тең нәтижемен нәтиже жеңеді «X» және «1» және «2» нәтижелерін жоғалтады, екінші команда жеңген кезде «2» нәтижесін жеңіп, «1» және «X» нәтижелерін жоғалтады.

Қос мүмкіндік («1X»/«12»/«X2») – матчтың негізгі уақыты қалай аяқталатынына байланысты екі нәтиже жеңеді (60 минут) – бірінші команда жеңген кезде «1X» және «12» нәтижелерін жеңеді, X2 нәтижесін жоғалтады, тең болған кезде «1X» нәтижелерін жеңеді және «X2», «12» нәтижесін жоғалтады, екінші команда жеңген кезде «12» және «X2» нәтижелерін жеңеді, «1X» нәтижесін жоғалтады.

Фораны ескере отырып, 1 команданың жеңісі («Ф1к» деп белгіленеді, фораның әрбір мәні үшін өзінің коэффициенті ұсынылады – «Кф») – матчтың негізгі уақыты (60 минут) қалай аяқталатынына және бірінші команданың соғылған шайбаларының санына фора мәнін қосу матчтың нәтижесі 1 команданың жеңісі болады. Егер нәтижеге фора қосылғаннан кейін нәтиже 2 команданың жеңісі болса, онда ұтыс тігу жоғалады деп саналады. Егер фораны ескере отырып алынған нәтиже тең болса, онда осы ұтыс тігу бойынша ұтыс «1» коэффициентімен төленеді.

Фораны ескере отырып, 1 команданың жеңісі («Ф2к» деп белгіленеді, фораның әрбір мәні үшін өзінің коэффициенті ұсынылады – «Кф») – матчтың негізгі уақыты (60 минут) қалай аяқталатынына және бірінші команданың соғылған шайбаларының санына фора мәнін қосу матчтың нәтижесі 2 команданың жеңісі болады. Егер нәтижеге фора қосылғаннан кейін нәтиже 1 команданың жеңісі болса, онда ұтыс тігу ұтылған деп саналады. Егер фораны ескере отырып алынған нәтиже тең болса, онда осы ұтыс тігу бойынша ұтыс «1» коэффициентімен төленеді.

Тотал аз – матчтың негізгі уақыты (60 минут) қалай аяқталатынына байланысты матчта екі команда да соққан шайбалардың саны ұтыс тігу үшін таңдалған тоталдың мәнінен аз болатын нәтижелер жеңеді. Егер матчта екі команда да гол соққан шайбалардың саны ұтыс тігу үшін таңдалған жалпы мәннен көп болса, нәтиже жоғалады деп саналады. Егер матчта екі команда да гол соққан шайбалардың саны ұтыс тігу үшін таңдалған тоталдың мәніне тең болса, онда осы тоталдың ұтыс тігулері бойынша ұтыс «1» коэффициентімен төленеді. Нәтижені айқындау кезінде, егер желіде өзгеше көрсетілмесе, осы ережелерде айтылған ойын уақыты есепке алынады.

Тотал көп – матчтың негізгі уақыты (60 минут) қалай аяқталатынына байланысты, матчта екі команда да соққан шайбалардың саны ұтыс тігу үшін таңдалған жалпы мәннен үлкен болатын нәтижелер жеңеді. Егер матчта екі команда да гол соққан шайбалардың саны ұтыс тігу үшін таңдалған жалпы мәннен аз болса, нәтиже ұтылған деп саналады. Егер матчта екі команда да гол соққан шайбалардың саны ұтыс тігу үшін таңдалған тоталдың мәніне тең болса, онда осы тоталдың ұтыс тігулері бойынша ұтыс «1»

коэффициентімен төленеді. Нәтижені айқындау кезінде, егер желіде өзгеше көрсетілмесе, осы ережелерде айтылған ойын уақыты есепке алынады.

Әр кезеңдегі гол – иә/жоқ – нәтижелердің жеңісі матчтың негізгі уақытының үш кезеңінің әрқайсысында гол соғылғанына байланысты. Егер матчтың негізгі уақытының кем дегенде үш кезеңінің біреуі 0-0 есебімен аяқталса, «жоқ» нәтижесі, «иә» нәтижесі ұтылады. Егер матчтың негізгі уақытының үш кезеңінің ешқайсысы 0-0 есебімен аяқталмаса, нәтиже «иә», нәтиже «жоқ» ұтылады.

Матчтағы жеңіс – 1к/2к – бір немесе басқа нәтижедегі жеңіс қосымша уақыт пен буллиттерді ескере отырып, матчта қай команданың жеңетініне байланысты.

Екеуі де гол соғады – иә/жоқ – нәтижелерді жеңу әр команданың матчтың негізгі уақытында (60 минут) кем дегенде бір шайбаны соғуына байланысты. Егер матчтың негізгі уақытының үш кезеңінде командалардың кем дегенде біреуі бірде-бір шайбаны соқпаса, «жоқ» нәтижесі ұтады, «иә» нәтижесі ұтылады. Егер матчтың негізгі уақытының үш кезеңінде екі команда да кем дегенде 1 шайбадан гол соқса, онда «иә» нәтижесі ұтады, «жоқ» нәтижесі ұтылады.

Матчта N-ші голды соғады – 1к/2к/Ешкім – сол немесе басқа нәтиженің жеңісі матчта қай команда N-ші голды соғатынына байланысты болады (матчтың негізгі уақыты ғана есепке алынады). Егер негізгі уақытта N-ші гол соғылмаса, 1к және 2к нәтижелерге ставкалардың барлығы жоғалады, ал опцияға ставка - Ешкім ұтпайды.

Есеп ашады – 1к/2к – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі командалардың қайсысы матчта бірінші рет шайбаны ұпай жинайтынына байланысты (матчтың негізгі уақыты ғана ескеріледі). Егер шайбалар негізгі уақытта соғылмаса, осы нәтижелерге барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен төленеді.

Тотал 1к аз – матчтың негізгі уақыты (60 минут) қалай аяқталатынына байланысты матчта 1 команда соққан шайбалар саны ұтыс тігу үшін таңдалған тоталдың мәнінен аз болатын нәтижелер ұтады. Егер матчта 1 команда соққан шайбалар саны ұтыс тігу үшін таңдалған жалпы мәннен көп болса, нәтиже ұтылған деп саналады. Егер матчта 1 команда соққан шайбалардың саны ұтыс тігу үшін таңдалған тоталдың мәніне тең болса, онда осы тоталдың ұтыс тігулері бойынша ұтыс «1» коэффициентімен төленеді. Нәтижені айқындау кезінде, егер желіде өзгеше көрсетілмесе, осы ережелерде айтылған ойын уақыты есепке алынады.

Тотал 1к көп – матчтың негізгі уақыты (60 минут) қалай аяқталатынына байланысты матчта 1 команда соққан шайбалардың саны ұтыс тігу үшін таңдалған тоталдың мәнінен үлкен болатын нәтижелер ұтады. Егер матчта 1 команда соққан шайбалардың саны ұтыс тігу үшін таңдалған жалпы мәннен аз болса, нәтиже ұтылған деп саналады. Егер матчта 1 команда соққан шайбалардың саны ұтыс тігу үшін таңдалған тоталдың мәніне тең болса, онда осы тоталдың ұтыс тігулері бойынша ұтыс «1» коэффициентімен төленеді. Нәтижені айқындау кезінде, егер желіде өзгеше көрсетілмесе, осы ережелерде айтылған ойын уақыты есепке алынады.

Тотал 2к аз – матчтың негізгі уақыты (60 минут) қалай аяқталатынына байланысты матчта 2 команда соққан шайбалардың саны ұтыс тігу үшін таңдалған тоталдың мәнінен аз болатын нәтижелер ұтады. Егер матчта 2 команда соққан шайбалар саны ұтыс тігу үшін таңдалған жалпы мәннен көп болса, нәтиже ұтылған деп саналады. Егер матчта 2 команда соққан шайбалардың саны ұтыс тігу үшін таңдалған тоталдың мәніне тең болса, онда осы тоталдың ұтыс тігулері бойынша ұтыс «1» коэффициентімен төленеді. Нәтижені айқындау кезінде, егер желіде өзгеше көрсетілмесе, осы ережелерде айтылған ойын уақыты есепке алынады.

Тотал 2к көп – матчтың негізгі уақыты (60 минут) қалай аяқталатынына байланысты матчта 2 команда соққан шайбалардың саны ұтыс тігу үшін таңдалған тоталдың мәнінен үлкен болатын нәтижелер ұтады. Егер матчта 2 команда соққан шайбалардың саны ұтыс тігу үшін таңдалған жалпы мәннен аз болса, нәтиже ұтылған деп саналады. Егер матчта 2 команда соққан шайбалардың саны ұтыс тігу үшін таңдалған тоталдың мәніне тең болса, онда осы тоталдың ұтыс тігулері бойынша ұтыс «1» коэффициентімен төленеді. Нәтижені айқындау кезінде, егер желіде өзгеше көрсетілмесе, осы ережелерде айтылған ойын уақыты есепке алынады.

1/8-ге шығу – 1к/2к – нәтиженің жеңісі осы матчтың нәтижелері бойынша ағымдағы матчтың екі командасының қайсысы және ағымдағы жарыс шеңберінде осы командалар арасындағы серияның басқа матчтары ағымдағы жарыстың 1/8 финалына шығатынына байланысты.

1/4-ке шығу – 1к/2к – нәтиженің жеңісі ағымдағы матчтың екі командасының қайсысы осы матчтың нәтижелері мен ағымдағы жарыс шеңберіндегі осы командалар арасындағы серияның басқа матчтарының жиынтығы бойынша ағымдағы жарыстың 1/4 финалына шығатынына байланысты.

1/2-ге шығу – 1к/2к – нәтиженің жеңісі ағымдағы матчтың екі командасының қайсысы осы матчтың нәтижелері мен ағымдағы жарыс шеңберіндегі осы командалар арасындағы серияның басқа матчтарының жиынтығы бойынша ағымдағы жарыстың 1/2 финалына шығатынына байланысты.

Финалға шығу – 1к/2к – нәтиженің жеңісі ағымдағы матчтың екі командасының қайсысы осы матчтың нәтижелері мен ағымдағы жарыс шеңберіндегі осы командалар арасындағы серияның басқа матчтарының жиынтығына байланысты.

Кубок иегері – 1к/2к – нәтиженің жеңісі ағымдағы матчтың екі командасының қайсысы осы матчтың нәтижелері мен ағымдағы жарыс шеңберіндегі осы командалар арасындағы серияның басқа матчтарының жиынтығы бойынша ағымдағы жарыстың жеңімпазы болатынына байланысты.

Жеңімпаз – 1к/2к – нәтиженің жеңісі ағымдағы матчтың екі командасының қайсысы осы матчтың нәтижелері мен ағымдағы жарыс шеңберіндегі осы командалар арасындағы серияның басқа матчтарының жиынтығы бойынша ағымдағы жарыстың жеңімпазы болатынына байланысты.

Кезең/овертаймның нәтижесі – Кезеңдер/овертаймдар бойынша (Жең. 1/Тең ойын/Жең. 2, Фораны ескере отырып жеңіс, Тотал Көп/Аз, Тотал 1к Көп/Аз, Тотал 2к Көп/Аз) – Осы немесе басқа нәтиженің ұтыстары бойынша ережелер бүкіл матч үшін ұқсас нәтижелерге арналған ережелермен бірдей, тек нәтиженің орнына матчтың негізгі уақытының барлық үш кезеңі есептеулер үшін тек бір, таңдалған, кезең немесе қосымша уақыттың нәтижесі қабылданады.

Овертаймды ескере отырып («ОТ ескере отырып, жең. 1», «ОТ ескере отырып, тең ойын», «ОТ ескере отырып, жең. 2») – осы немесе өзге нәтиженің жеңісі матчтың негізгі уақыты (60 минут) мен овертаймның қалай аяқталатынына, егер бар болса, байланысты болады, – негізгі уақыт пен овертаймнан кейінгі бірінші команда жеңген кезде, егер бар болса, «ОТ ескере отырып, жең. 1» нәтижесі жеңіске жетеді және «ОТ ескере отырып, тең ойын» және «ОТ ескере отырып, жең. 2» нәтижелерін жоғалтады, негізгі уақыт пен овертаймнан кейін тең болған кезде «ОТ ескере отырып, тең ойын» нәтижесін жеңеді және 2 ұтылады негізгі уақыт пен овертаймнан кейін екінші команда жеңген кезде «ОТ-ны ескере отырып, жең. 1» және «ОТ-ны ескере отырып, жең. 2» нәтижелерін ескере отырып, егер бар болса, «ОТ-ны ескере отырып, жең. 2» нәтижесін жеңеді және «ОТ-ны ескере отырып, жең. 1» және «ОТ-ны ескере отырып, тең ойын» нәтижелерін жоғалтады.

Буллиттерді ескере отырып («Буллиттерді ескере отырып, жең. 1», «Буллиттерді ескере отырып, жең. 2») – осы немесе өзге нәтиженің жеңісі матчтың негізгі уақыты (60 минут), овертайм және буллиттер, қажет болған жағдайда, қалай аяқталатынына байланысты, – бірінші команда негізгі уақыттан кейін, қосымша уақыттан кейін немесе буллиттерден кейін жеңген кезде, егер бар болса, «Буллиттерді ескере отырып, жең. 1» нәтижесін жеңеді және «Буллиттерді ескере отырып, жең. 2» нәтижесін жоғалтады, екінші команда негізгі уақыттан кейін, қосымша уақыттан кейін немесе буллиттерден кейін жеңген кезде, егер бар болса, «Буллиттерді ескере отырып, жең. 2» нәтижесін ұтады және «Буллиттерді ескере отырып, жең. 1» нәтижесін ұтылады.

Соңғы гол – 1к/2к – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі командалардың қайсысы матчта соңғы уақытты жууға байланысты болады (матчтың негізгі уақыты ғана ескеріледі). Егер шайбалар негізгі уақытта соғылмаса, осы нәтижелерге барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен төленеді.

Бірінші голдың уақыты – бірінші гол 1-ден 9 минутқа дейін/10-дан 60 минутқа дейін-бір немесе басқа нәтиженің жеңісі командалардың кез-келгені матчта алғашқы шайбаны қашан соққанына байланысты (тек матчтың негізгі уақыты ескеріледі), егер бірінші шайба ресми түрде 0:00-ден 8:59-ға дейін соғылса матч уақыты, «Бірінші гол 1-ден 9 минутқа дейін» нәтижесін ұтып алады, «Бірінші гол 10-дан 60 минутқа

дейін» нәтижесі ұтылады, егер бірінші шайба матчтың ресми уақыты бойынша 9:00-ден 60:00-ге дейін соғылса, «Бірінші гол 10-дан 60 минутқа дейін» нәтижесі ұтады, «Бірінші гол 1-ден 9 минутқа дейін» нәтижесі ұтылады. Егер шайбалар негізгі уақытта соғылмаса, осы нәтижелерге барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен төленеді.

Соңғы голдың уақыты – Соңғы гол 1-ден 55 минутқа дейін/56-дан 60 минутқа дейін-бір немесе басқа нәтиженің жеңісі командалардың кез-келгені матчта соңғы уақытты жууды қашан соққанына байланысты (тек матчтың негізгі уақыты ескеріледі), егер соңғы шайба ресми түрде 0:00-ден 54:59-ға дейін соғылса матч уақыты, «Соңғы гол 1-ден 55 минутқа дейін» нәтижесі ұтады, «Соңғы гол 56-дан 60 минутқа дейін» нәтижесі ұтылады, егер соңғы шайба матчтың ресми уақыты бойынша 55:00-ден 60:00-ге дейін соғылса, «Соңғы гол 55-тен 60 минутқа дейін» нәтижесін, «Соңғы гол 1-ден 54 минутқа дейін» нәтижесі ұтылады. Егер шайбалар негізгі уақытта соғылмаса, осы нәтижелерге барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен төленеді.

1к дәл 1 шайбада жеңеді – иә/жоқ – матчтың негізгі уақыты қалай аяқталатынына байланысты (60 минут), егер бірінші команданың пайдасына нәтиже болса және 1 команда мен 2 команда арасындағы айырмашылық дәл 1 шайбаны құраса, «1к дәл 1 шайбада жеңеді – иә» нәтижесі ұтады, «1к дәл 1 шайбада жеңеді – жоқ» нәтижесі ұтылады. Барлық басқа нәтижелер үшін «1к дәл 1 шайбада жеңеді – жоқ» нәтижесі ұтады, «1к дәл 1 шайбада жеңеді – иә» ұтылады.

1к дәл 2 шайбада жеңеді – иә/жоқ – матчтың негізгі уақыты қалай аяқталатынына байланысты (60 минут), егер бірінші команданың пайдасына нәтиже болса және 1 команда мен 2 команда арасындағы айырмашылық дәл 2 шайбаны құраса, «1к дәл 2 шайбада жеңеді – иә» нәтижесі ұтылады, «1к дәл 2 шайбада жеңеді – жоқ» нәтижесі ұтылады. Барлық басқа нәтижелер үшін нәтиже жеңеді «1к дәл 2 шайбада жеңеді – жоқ», «1к дәл 2 шайбада жеңеді – иә» ұтылады.

1к дәл 3 шайбада жеңеді – иә/жоқ – матчтың негізгі уақыты қалай аяқталатынына байланысты (60 минут), егер бірінші команданың пайдасына нәтиже болса және 1 команда мен 2 команда арасындағы айырмашылық дәл 3 шайбаны құраса, «1к дәл 3 шайбада жеңеді – иә» нәтижесі ұтылады, «1к дәл 3 шайбада жеңеді – жоқ» нәтижесі ұтылады. Барлық басқа нәтижелер үшін нәтиже жеңеді «1к дәл 3 шайбада жеңеді – жоқ», «1к дәл 3 шайбада жеңеді – иә» ұтылады.

2к дәл 1 шайбада жеңеді – иә/жоқ – матчтың негізгі уақыты қалай аяқталатынына байланысты (60 минут), егер бірінші команданың пайдасына нәтиже болса және 2 команда мен 1 команда арасындағы айырмашылық дәл 1 шайбаны құраса, «1к дәл 1 шайбада жеңеді – иә» нәтижесі ұтады, «1к дәл 1 шайбада жеңеді – жоқ» нәтижесі ұтылады. Барлық басқа нәтижелер үшін нәтиже жеңеді «1к дәл 1 шайбада жеңеді – жоқ», «1к дәл 1 шайбада жеңеді – иә» ұтылады.

2к дәл 2 шайбада жеңеді – иә/жоқ – матчтың негізгі уақыты қалай аяқталатынына байланысты (60 минут), егер бірінші команданың пайдасына нәтиже болса және 2 команда мен 1 команда арасындағы айырмашылық дәл 2 шайбаны құраса, «1к дәл 2 шайбада жеңеді – иә» нәтижесі ұтады, «1к дәл 2 шайбада жеңеді – жоқ» нәтижесі ұтылады. Барлық басқа нәтижелер үшін нәтиже жеңеді «1к дәл 2 шайбада жеңеді – жоқ», «1к дәл 2 шайбада жеңеді – иә» ұтылады.

2к дәл 3 шайбада жеңеді – иә/жоқ – матчтың негізгі уақыты қалай аяқталатынына байланысты (60 минут), егер бірінші команданың пайдасына нәтиже болса және 2 команда мен 1 команда арасындағы айырмашылық дәл 3 шайбаны құраса, «1к дәл 3 шайбада жеңеді – иә» нәтижесі ұтады, «1к дәл 3 шайбада жеңеді – жоқ» нәтижесі ұтылады. Барлық басқа нәтижелер үшін нәтиже жеңеді «1к дәл 3 шайбада жеңеді – жоқ», «1к дәл 3 шайбада жеңеді – иә» ұтылады.

Азшылықтағы гол – Иә/жоқ – иә нәтижесін жеңіп, жоқ нәтижесін жоғалтады, егер матчтың негізгі уақытында кем дегенде бір шайба (60 мин) мұзда гол соғатын команда кем дегенде бір ойыншыға, оның ішінде қақпашыларға қарағанда аз болған кезде командалардың бірі гол соқты шайбаны жіберіп алған командада. Барлық басқа жағдайларда «жоқ» нәтижесі ұтады, «иә» нәтижесі ұтылады.

Бос қақпаға гол – Иә/жоқ – «иә» нәтижесін жеңіп, «жоқ» нәтижесін жоғалтады, егер матчтың негізгі уақытында кем дегенде бір шайбаны (60 мин) шайбаны жіберіп алған команданың мұзда ойынға

қатысқан қақпашыларының ешқайсысы болмаған кезде командалардың бірі соққан болса. Барлық басқа жағдайларда «жок» нәтижесі ұтады, «иә» нәтижесі ұтылады.

1к бірінші болып гол соғып, матчта жеңіске жетеді – иә/жок – нәтиже «иә» жеңеді және егер матчтағы алғашқы шайбаны 1 команда соқса және негізгі уақыт қорытындысы бойынша (60 мин) 1 команда ұтса, нәтиже «жок» ұтылады. Барлық басқа жағдайларда «жок» нәтижесі ұтады және «иә» нәтижесі ұтылады.

2к бірінші болып гол соғып, матчты ұтады – иә/жок – «иә» нәтижесі ұтады және егер матчтағы алғашқы шайба 2 командамен гол соқса және негізгі уақыт қорытындысы бойынша (60 мин) 2 команда жеңсе, «жок» нәтижесі ұтылады. Барлық басқа жағдайларда «жок» нәтижесі ұтады және «иә» нәтижесі ұтылады.

1к жеңеді және тотал N-нан көп – «иә»/«жок» – «иә» нәтижесі ұтады және «жок» нәтижесі ұтылады, егер негізгі уақыттың нәтижесі бойынша (60 мин) 1 команда жеңіске жетсе және соғылған шайбалардың жалпы саны N-нан көп болса. Барлық басқа жағдайларда «жок» нәтижесі ұтады және «иә» нәтижесі ұтылады.

1к жеңеді және тотал N-нан аз – «иә»/«жок» – «иә» нәтижесі ұтады және «жок» нәтижесі ұтылады, егер негізгі уақыттың нәтижесі бойынша (60 мин) 1 команда жеңіске жетсе және соғылған шайбалардың жалпы саны N-нан аз болса. Барлық басқа жағдайларда «жок» нәтижесі ұтады және «иә» нәтижесі ұтылады.

2к жеңеді және тотал N-нан көп – «иә»/«жок» – «иә» нәтижесі ұтады және «жок» нәтижесі ұтылады, егер негізгі уақыттың нәтижесі бойынша (60 мин) 2 команда жеңіске жетсе және соғылған шайбалардың жалпы саны N-нан көп болса. Барлық басқа жағдайларда «жок» нәтижесі ұтады және «иә» нәтижесі ұтылады.

2к жеңеді және тотал N-нан аз – «иә»/«жок» – «иә» нәтижесі ұтады және «жок» нәтижесі ұтылады, егер негізгі уақыттың нәтижесі бойынша (60 мин) 2 команда жеңіске жетсе және соғылған шайбалардың жалпы саны N-нан аз болса. Барлық басқа жағдайларда «жок» нәтижесі ұтады және «иә» нәтижесі ұтылады.

Тең ойын және тотал N-нан көп – «иә»/«жок» – «иә» нәтижесін ұтып, «жок» нәтижесі ұтылады, егер матчтың негізгі уақыты тең ойынмен аяқталса және тасталған шайбалардың жалпы саны N-нан көп болса. Барлық басқа жағдайларда «жок» нәтижесі ұтады, «иә» нәтижесі ұтылады.

Тең ойын және тотал N-нан аз – «иә»/«жок» – «иә» нәтижесін ұтып, «жок» нәтижесі ұтылады, егер матчтың негізгі уақыты тең ойынмен аяқталса және тасталған шайбалардың жалпы саны N-нан аз болса. Барлық басқа жағдайларда «жок» нәтижесі ұтады, «иә» нәтижесі ұтылады.

1ші шығару уақыты (мин) – «0:01-ден 4:59-ға дейін»/«5:00-ден 60:00-ге дейін» – бұл немесе басқа нәтиженің жеңісі матчта бірінші ойыншының уақытты есептегенде шығарылуына байланысты (матчтың негізгі уақыты ғана ескеріледі), егер бірінші жою матчтың ресми уақыты 0:00-ден 4:59-ға дейін болса, «0:01-ден 4:59-ға дейін» нәтижесі ұтады, «5:00-ден 60:00-ге дейін» нәтижесі ұтылады, егер бірінші шығару матчтың 5:00-ден 60:00-ге дейін ресми уақытында болса, «5:00-ден 60:00-ге дейін» нәтижесі ұтады, «0:01-ден 4:59-ға дейін» нәтижесі ұтылады. Егер негізгі уақытта ойыннан шығару болмаса, осы нәтижелерге барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен төленеді.

Бірінші шығару – 1к/2к – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі қай командада матчтағы бірінші ойыншыны негізгі уақытта (60 мин), егер бірінші жою өзара болса немесе бір ойын уақытында әр командадан бір немесе одан да көп ойыншыны алып тастаса және деректерге дейін матчта ешқандай жою тіркелген жоқ, содан кейін осы нәтижелер бойынша барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен төленеді. Егер негізгі уақытта ойыннан шығару болмаса, осы нәтижелерге барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен төленеді.

«Бірінші жою – 1к/2к» нәтижелеріне ұтыс тігуді есептеу кезінде 1ші шығару уақыты (мин) – «0:01-ден 4:59-ға дейін»/«5:00-ден 60:00-ге дейін» – матчтың соңына дейін шағын, қосарланған шағын, үлкен,

тәртіптік айыппұлдар мен шығару ескеріледі.

2-ші кезеңнің нәтижелілігі көп. 1-ші – «иә»/«жоқ» – «иә» нәтижесі ұтады, ал «жоқ» нәтижесі матчтың екінші кезеңінде соғылған шайбалар саны матчтың бірінші кезеңінде соғылған шайбалар санынан кем дегенде бір есе көп болған жағдайда ұтылады. Барлық басқа жағдайларда «жоқ» нәтижесі ұтады, ал «иә» нәтижесі ұтылады.

3-ші кезеңнің нәтижелілігі көп 1-ші – «иә»/«жоқ» – «иә» нәтижесі ұтады, ал «жоқ» нәтижесі матчтың үшінші кезеңінде соғылған шайбалар саны матчтың бірінші кезеңінде соғылған шайбалар санынан кем дегенде бір есе көп болған жағдайда ұтылады. Барлық басқа жағдайларда «жоқ» нәтижесі ұтады, ал «иә» нәтижесі ұтылады.

3-ші кезеңнің нәтижелілігі көп 2-ші – «иә»/«жоқ» – «иә» нәтижесі ұтады, ал егер матчтың үшінші кезеңінде соғылған шайбалар саны матчтың екінші кезеңінде соғылған шайбалар санынан кем дегенде біреуінен асып кетсе, «жоқ» нәтижесі жоғалады. Барлық басқа жағдайларда «жоқ» нәтижесі ұтады, ал «иә» нәтижесі ұтылады.

Екеуі де 1 кезеңде гол соғады – «иә»/ «жоқ» – нәтижелердің жеңісі әр команданың бірінші кезеңде кем дегенде бір шайбаны соғуына байланысты. Егер матчтың негізгі уақытының бірінші кезеңінде командалардың кем дегенде біреуі бірде-бір шайбаны соқпаса, онда «жоқ» нәтижесі ұтады, нәтиже «иә» ұтылады. Егер матчтың негізгі уақытының бірінші кезеңінде екі команда да кем дегенде 1 шайбадан гол соқса, онда «иә» нәтижесі ұтады, «жоқ» нәтижесі ұтылады.

Екеуі де 2 кезеңде гол соғады – «иә»/«жоқ» – нәтижелердің жеңісі әр команданың екінші кезеңде кем дегенде бір шайбаны соғуына байланысты. Егер матчтың негізгі уақытының екінші кезеңінде командалардың кем дегенде біреуі бірде-бір шайбаны соқпаса, онда «жоқ» нәтижесі ұтады, «иә» нәтижесі ұтылады. Егер матчтың негізгі уақытының екінші кезеңінде екі команда да кем дегенде 1 шайбадан гол соқса, онда «иә» нәтижесі ұтады, «жоқ» нәтижесі ұтылады.

Екеуі де 3 кезеңде гол соғады – «иә»/ «жоқ» – нәтижелердің жеңісі әр команданың үшінші кезеңде кем дегенде бір шайбаны соғуына байланысты. Егер матчтың негізгі уақытының үшінші кезеңінде командалардың кем дегенде біреуі бірде-бір шайбаны соқпаса, «жоқ» нәтижесі ұтады, «иә» нәтижесі ұтылады. Егер матчтың негізгі уақытының үшінші кезеңінде екі команда да кем дегенде 1 шайбадан гол соқса, «иә» нәтижесі ұтады, «жоқ» нәтижесі ұтылады.

1 кезең/матч («1/1», «1/X», «1/2», «X/1», «X/X», «X/2», «2/1», «2/X», «2/2») – нәтижелердің жеңісі қайсысына байланысты нәтиже сәйкесінше матчтың бірінші кезеңі мен негізгі уақытын аяқтайды. Бұл ретте бірінші орынға 1-ші кезеңнің нәтижесі, ал екінші орынға (кейін /) – матчтың негізгі уақытының нәтижесі (60 мин) қойылады.

Мысалы, «1/1» бірінші кезеңде бірінші команда жеңіске жетсе және матчтың негізгі уақытында бірінші команда жеңіске жетсе ғана жеңеді; «1/X» – бірінші кезеңде бірінші команда жеңеді, матчтың негізгі уақытының нәтижесі тең болады; «1/2» – бірінші кезеңде бірінші команда жеңеді, ал матчтың негізгі уақыты екінші команда жеңеді команда және т. б. кез келген нәтижемен бір уақытта 9-дан бір ғана нәтиже жеңе алады.

1К/2К барлық кезеңдерде гол соғады «иә»/«жоқ» – нәтижелердің жеңісі матчтың негізгі уақытының үш кезеңінің әрқайсысында таңдалған команданың гол соққанына байланысты. Егер таңдалған команда матчтың негізгі уақытының үш кезеңінің кем дегенде біреуін гол соқпаса, онда «жоқ» нәтижесі ұтады, «иә» нәтижесі ұтылады. Егер таңдалған команда матчтың негізгі уақытының барлық үш кезеңінде гол соқса, онда «иә» нәтижесі ұтады, «жоқ» нәтижесі ұтылады.

Сериядағы шот – нәтиженің жеңісі осы матчтың нәтижелері бойынша екі команда арасындағы матчтар сериясының қай шотпен аяқталатынына және ағымдағы жарыс шеңберінде осы командалар арасындағы серияның басқа матчтарына байланысты.

Овертаймда гол «иә»/«жоқ» – «иә» нәтижесі ұтады, «жоқ» нәтижесі ұтылады, егер овертаймда шайба соғылса, қалған барлық жағдайларда «жоқ» нәтижесі ұтады, «иә» нәтижесі ұтылады.

Ұпайлар бойынша (Гол + Пас) тотал Көп/Аз – нәтижелердің жеңісі таңдалған ойыншының матч қорытындысы бойынша таңдалған тоталға қарағанда Гол + Пас жүйесі бойынша көп немесе аз ұпай жинағанына байланысты. Овертаймдағы голдар мен матчтан кейінгі буллиттер есептеу кезінде есепке алынбайды. Егер ойыншы матчта бір рет алаңға шықпаса, онда оның көрсеткіштеріне ұтыс тігулерді есептеу «1» коэффициентімен жүргізіледі.

Қақпашыны ауыстыру «иә»/«жоқ» – «иә» нәтижесі ұтады, «жоқ» нәтижесі ұтылады, егер матч кезінде қатысушы командалардың кез келгенінде қақпашыны қақпашыға тікелей ауыстыру орын алса, қалған барлық жағдайларда «жоқ» нәтижесі ұтады, «иә» нәтижесі ұтылады. Қақпашыны алтыншы алаңға ауыстыру берілген нәтижені есептеу үшін қақпашыны ауыстыру болып саналмайды.

Төбелес болады – иә/жоқ – нәтижелердің жеңісі төбелес фактісі матчтың ресми хаттамасында тіркелгеніне байланысты (төбелеске байланысты айыппұл тағайындалды және т. б.). Егер төбелес фактісі хаттамада тіркелсе, «иә» нәтижесі ұтады, «жоқ» нәтижесі ұтылады. Егер хаттамада төбелес туралы айтылмаса, «жоқ» нәтижесі ұтады, «иә» нәтижесі ұтылады.

5 минуттық шығару «иә»/«жоқ». Егер матчтың негізгі уақытында 5 минутқа шығарылса, «иә» нәтижесі ұтады, «жоқ» нәтижесі ұтылады, оның ішінде «5 минут + 20 минут» форматында шығару. Егер матчта 5 минутқа шығарылмаса «жоқ» нәтижесі ұтады, «иә» нәтижесі ұтылады.

Құрғақ жеңіс «иә»/«жоқ». Егер командалардың кез-келгені негізгі уақытта матчта жеңіске жетіп, бірде-бір шайбаны жіберіп алмаса, «иә» нәтижесі ұтады, «жоқ» нәтижесі ұтылады. Барлық басқа жағдайларда «жоқ» нәтижесі жеңіске жетеді және «иә» нәтижесінен айырылады.

Есептелмеген гол «иә»/«жоқ». Егер матчтың негізгі уақытында гол болса, «иә» нәтижесін жеңіп, «жоқ» нәтижесін жоғалтады, бірақ ол ережелерді бұзғаны үшін, төрешілердің шешімі бойынша немесе сиренаның жалған іске қосылуын қоспағанда, басқа негіздер бойынша жойылды. Барлық басқа жағдайларда «жоқ» нәтижесі жеңіске жетеді және «иә» нәтижесінен айырылады.

Матчта дубль «иә»/«жоқ». Егер матчтың негізгі уақытында кез-келген ойыншыға 2 немесе одан да көп шайба соғылған болса, «иә» нәтижесі ұтады, «жоқ» нәтижесі ұтылады. Барлық басқа жағдайларда «жоқ» нәтижесі жеңіске жетеді және «иә» нәтижесінен айырылады.

Матчтағы хет-трик «иә»/«жоқ». Егер матчтың негізгі уақытында кез-келген ойыншыға 3 немесе одан да көп шайба соғылған болса, «иә» нәтижесі ұтады, «жоқ» нәтижесі ұтылады. Барлық басқа жағдайларда «жоқ» нәтижесі жеңіске жетеді және «иә» нәтижесінен айырылады.

Матчта бейне көру «иә»/«жоқ». Егер матчтың негізгі уақытында бейнекөрсетілім төрешісі бейнекөрсетілім негізінде шешім қабылдаса, «иә» нәтижесі ұтады, «жоқ» нәтижесі ұтылады. Егер матчта бейне көру болмаса, «жоқ» нәтижесі ұтады, «иә» нәтижесі ұтылады.

Көпшілікті іске асырудың тоталы «көп/аз». Көпшілік гол соққан команда көпшілікте болған кезде матчта гол соғылған шайба болып саналады. Командалардың бірі қақпашыны алып тастаған жағдайда көпшілік есепке алынбайды. Егер матчтағы көпшілік іске асырулар саны тоталдың ұтыс тігу үшін таңдалған мәннен көп болса, «көп» нәтижесі ұтады, «аз» нәтижесі ұтылады. Егер матчтағы көпшіліктің іске асырылу саны ұтыс тігу үшін таңдалған тоталдың мәніне тең болса, онда осы тоталға ұтыс тігулер бойынша ұтыс «1» коэффициентімен төленеді. Басқа жағдайларда нәтиже «аз» болады. Нәтижені айқындау кезінде, егер желіде өзгеше көрсетілмесе, осы ережелерде айтылған ойын уақыты есепке алынады.

Жеке екі минуттық айыппұлдардың жалпы сомасы «көп/аз». Тек 2 минуттық шығару ескеріледі (соның ішінде 2 2-минуттық шығару ретінде қосарланған шағын айыппұлдар). Егер матчта берілген ойыншының 2 минуттық айыппұлының жиынтық саны тоталдың ұтыс тігу үшін таңдалған мәннен көп болса, «көп» нәтижесі ұтады, «аз» нәтижесі ұтылады. Егер матчтың негізгі уақыты ішінде осы ойыншының 2 минуттық айыппұлының жиынтық саны ұтыс тігу үшін таңдалған тоталдың мәніне тең болса, онда осы тоталдың ұтыс тігулері бойынша ұтыс «1» коэффициентімен төленеді. Басқа жағдайларда нәтиже «аз» болады. Нәтижені айқындау кезінде, егер желіде өзгеше көрсетілмесе, осы ережелерде айтылған ойын уақыты есепке алынады.

Көп жағдайда матч/кезеңде гол «иә»/«жоқ». Командалардың кез-келгені көп болған кезде, егер матчта/кезеңде шайба соғылса (және есептелсе) «иә» нәтижесі ұтады, «жоқ» нәтижесі ұтылады. Командалардың бірі қақпашыны алып тастаған жағдайда көпшілік есепке алынбайды. Барлық басқа жағдайларда «жоқ» нәтижесі ұтады, «иә» нәтижесі ұтылады.

Көптеген командалар соққан шайбалардың санын салыстырған кезде (Желіде Команда1 (көп. голдар) – Команда2 (көп. голдар) ретінде көрсетіледі) барлық нәтижелерді есептеу үшін тек шайба соғылған кезде көпшілікте болған команда соққан шайбалар ғана ескеріледі.

N-ші шығару «команда атауы». Егер N нөмірін жою көрсетілген командада болса, нәтиже жеңімпаз болып саналады, ал егер N нөмірін жою басқа командада болса, ұтылған болып саналады. Егер матчтың негізгі уақытында N нөмірімен шығару болмаса, онда бұл нәтижеге ұтыс тігулер 1 коэффициентімен төленеді. Егер N нөмірін шығару басқа жоюмен бір мезгілде орын алса, онда бұл нәтижеге ұтыс тігулер 1 коэффициентімен есептеледі.

Плей-офф қорытындысы бойынша қай команда жақсы – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі қай команданың плей-оффқа дейін көбірек матч серияларын жеңетініне байланысты. Егер салыстырылған қатысушылар плей-оффта бірдей серияларды жеңіп алса, онда жеңімпаз осы маусымның тұрақты чемпионатының қорытындысы бойынша конференцияда жоғары орынға ие болған адаммен анықталады, егер бұл көрсеткіштер тең болса, онда жеңімпаз тұрақты чемпионатта жинаған ұпайлар саны бойынша анықталады. Барлық алдыңғы көрсеткіштер тең болған жағдайда, тұрақты чемпионаттағы соғылған шайбалар мен жіберілген шайбалардың айырмашылығы салыстырылады және соғылған шайбалар мен жіберілген шайбалардың айырмашылығы көп болатын команда жеңімпаз болады. Тең болған жағдайда ұтыс тігулерді есептеу «1» коэффициентімен жүргізіледі.

Ұпайлар бойынша (Гол + Пас) тотал Көп/Аз – нәтижелердің жеңісі таңдалған ойыншының матч қорытындысы бойынша таңдалған тоталға қарағанда Гол + Пас жүйесі бойынша көп немесе аз ұпай жинағанына байланысты. Овертаймдағы голдар мен матчтан кейінгі буллиттер есептеу кезінде есепке алынбайды. Егер ойыншы матчта бір рет алаңға шықпаса, онда оның көрсеткіштеріне ұтыс тігулерді есептеу «1» коэффициентімен жүргізіледі.

Хоккейдегі статистикалық көрсеткіштерді есептеу (лақтыру, айыппұл минуттары, лақтыру, күш техникасы, мұздағы уақыт және т. б.) ресми веб-сайт пен матч хаттамаларының деректері негізінде жүзеге асырылады.

Хоккейдегі LIVE ұтыс тігулері бойынша есеп айырысу нақты уақыт режимінде жекпе-жектің трансляциясы бойынша жүргізіледі, LIVE ұтыс тігулерін есептеу бойынша шағымдар клиенттің пікірі бойынша даулы жағдайдың басталу және аяқталу уақытымен хронометраж және трансляцияға сілтеме болған кезде ұсынылады.

Хоккей желісіндегі ұтыс тігулер бойынша есеп жарыстың ресми веб-сайттарында және олардың ұйымдастырушыларында іс-шара аяқталған кезде және одан кейін орналасқан ресми хаттамалар және басқа да ресми ақпарат көздері негізінде жарияланған жарамды (нақты) нәтижелер негізінде жүргізіледі. Егер ресми веб-сайттардағы ақпарат БК-ның өз ақпаратына сәйкес келмесе, кейбір нәтижелер бойынша нәтижені құру 48 сағатқа дейін кешіктірілуі мүмкін. Нәтижелердегі кейінгі өзгерістер айқын қателерді түзету жағдайларын қоспағанда, есептеу кезінде ескерілмейді. Егер ресми ақпарат көздерінде кейбір қосымша нәтижелер бойынша нәтижелер туралы ақпарат болмаса, онда ұтыс тігулер БК статистикалық әріптестерінен алынған ақпарат негізінде есептелетін болады.

Айыппұл минуттары олар тапқан кезеңде есептеу үшін қабылданады.

Шорт-хоккейге бәс тігуді есептеу хоккейге бәс тігуді есептеу қағидаларына сәйкес жүргізіледі.

Маржа бойынша жеңу (матч)

Бәс тігуді ұтып алу үшін матчтың негізгі уақыты қандай есеп айырмашылығымен аяқталатынын болжау керек:

«5 немесе одан да көп гол айырмашылығы бар 1К» - 5 немесе одан да көп гол айырмашылығымен 1К жеңеді;

«4 доп айырмашылығымен 1К» - 1К дәл 4 гол айырмашылығымен жеңеді;

«3 гол айырмашылығымен 1К» - 1К дәл 3 гол айырмашылығымен жеңеді;

«2 гол айырмашылығымен 1К» - дәл 2 гол айырмашылығымен 1К жеңеді;

«1 доп айырмашылығымен 1К» - дәл 1 гол айырмашылығымен 1К жеңеді; «Жеңе» - негізгі уақыт тең аяқталады;

«2К 1 гол айырмашылығымен» - 2К дәл 1 гол айырмашылығымен жеңеді;

«2 доп айырмашылығымен 2К» - дәл 2 гол айырмашылығымен 2К жеңеді;

«2К 3 гол айырмашылығымен» - 2К дәл 3 гол айырмашылығымен жеңеді;

«2К 4 гол айырмашылығымен» - 2К дәл 4 гол айырмашылығымен жеңеді;

«5 немесе одан да көп гол айырмашылығы бар 2К» - 5 немесе одан да көп гол айырмашылығымен 2К жеңеді.

Матчта 1К гол соғады (1 немесе одан аз гол, 2 немесе 3 гол, 4 немесе одан көп гол, т.б.)

Бәсті ұтып алу үшін матчтың негізгі уақытында соғылған голдардың жалпы саны 1К таңдалған диапазонда (қоса алғанда) болуы қажет. Мысалы, егер матчтың негізгі уақыты 1:3 есебімен аяқталса, онда «1К матчта 1 немесе одан аз гол соғады» нәтижесі жеңеді, қалған барлық нәтижелер жеңіледі. Егер матчтың негізгі уақыты 5:5 есебімен аяқталса, онда «1К матчта 4 немесе одан да көп гол соғады» нәтижесі жеңеді, қалған барлық нәтижелер жеңіледі. Сондай-ақ, диапазоннан басқа, «1К матчта 0 гол соғады / дәл 1 гол / дәл 2 гол және т.б.» форматында бәс тігу үшін голдардың нақты санын ұсынуға болады. Бұл жағдайда бәс тігуді ұтып алу үшін матчтың негізгі уақытында соғылған голдардың жалпы саны 1К ставка үшін таңдалған голдар санына дәл сәйкес келуі қажет.

Матчта 2К гол соғады (1 немесе одан аз гол, 2 немесе 3 гол, 4 немесе одан көп гол, т.б.)

Бәс тігуді ұтып алу үшін матчтың негізгі уақытында соғылған голдардың жалпы саны 2К таңдалған диапазонда (қоса алғанда) болуы қажет. Мысалы, егер матчтың негізгі уақыты 0:2 есебімен аяқталса, онда «2К матчта 2 немесе 3 гол соғады» нәтижесі жеңеді, қалған барлық нәтижелер жеңіледі. Егер негізгі уақыт 4:0 есебімен аяқталса, онда «2К матчта 1 немесе одан аз гол соғады» нәтижесі жеңеді, қалған барлық нәтижелер жеңіледі. Сондай-ақ, диапазоннан басқа, «2К матчта 0 гол соғады / дәл 1 гол / дәл 2 гол және т.б.» форматында бәс тігу үшін голдардың нақты санын ұсынуға болады. Бұл жағдайда бәс тігуді ұтып алу үшін матчтың негізгі уақытында соғылған голдардың жалпы саны 2К таңдалған голдар санына дәл сәйкес келуі керек.

Голдар саны (матч) (2 немесе одан аз гол, 3 немесе 4 гол, 5 немесе одан көп гол)

Бәсті ұтып алу үшін матчтың негізгі уақытында екі команда соққан голдардың жалпы саны таңдалған диапазонда (қоса алғанда) болуы қажет. Мысалы, егер матчтың негізгі уақыты 2:2 есебімен аяқталса, «Голдар саны (матч) 3 немесе 4 гол» нәтижесі жеңеді, қалған барлық нәтижелер ұтылады. Егер матчтың негізгі уақыты 3:5 есебімен аяқталса, «Голдар саны (матч) 5 немесе одан көп гол» нәтижесі жеңеді, қалған барлық нәтижелер ұтылады. Сондай-ақ, диапазоннан басқа, «Голдар саны (матч) 0 гол / дәл 4 гол / дәл 8 гол және т.б.» форматында бәс тігу үшін голдардың нақты санын ұсынуға болады. Бұл жағдайда бәс тігуде ұту үшін екі команданың матчтың негізгі уақытында соққан голдарының жалпы саны бәс тігу үшін таңдалған голдар санына дәл сәйкес келуі қажет.

Мақсаттар саны (N-кезең) (1 немесе одан аз гол, 2 немесе 3 гол, 4 немесе одан көп гол)

Бәсті ұтып алу үшін екі команданың да белгіленген кезеңде соққан голдарының жалпы саны таңдалған диапазонда (қоса алғанда) болуы қажет. Мысалы, егер N-ші кезең 0:0 есебімен аяқталса, онда «Голдар саны (N-кезең) 1 немесе одан аз гол» нәтижесі жеңеді, қалған барлық нәтижелер ұтылады. Егер N-ші

кезең 1:2 есебімен аяқталса, онда «Голдар саны (N-кезең) 2 немесе 3 гол» нәтижесі жеңеді, қалған барлық нәтижелер жеңіледі. Сондай-ақ, диапазоннан басқа, «Голдар саны (N-ші кезең) 0 гол / дәл 1 гол / дәл 2 гол және т.б.» пішімінде бәс тігу үшін голдардың нақты санын ұсынуға болады. Бұл жағдайда бәс тігуде ұтып алу үшін екі команданың белгіленген кезеңде соққан голдарының жалпы саны бәс тігу үшін таңдалған голдар санына дәл сәйкес келуі қажет.

Нәтиже және екеуі де ұпай береді (матч)

Бәс тігуді ұтып алу үшін матчтың негізгі уақытының нәтижесін және негізгі уақыттың соңындағы «Екеуі де гол соғады» нәтижесінің нәтижесін болжау керек:

«W1 және екеуі де гол соғады» - 1К жеңеді және екі командаға да гол соғады;

«W1 және кем дегенде біреуі гол соқпайды» - 1К жеңеді және бір гол жіберіп алмайды;

«Тең соғады, екеуі де гол соғады» - екі командаға қарсы тең ойын және голдар соғылады;

«Тебе-тең ойнайды және кем дегенде командалардың біреуі гол салмайды» - тең ойын және кем дегенде командалардың біреуі гол соға алмайды;

«W2 және екеуі де гол соғады» - 2К жеңеді және екі командаға да гол соғады;

«W2 және кем дегенде біреуі гол соға алмайды» - 2К жеңеді және бір гол соғуға мүмкіндік бермейді.

Нәтиже және жалпы (Сәйкестік)

Бәсті ұтып алу үшін матчтың негізгі уақытының нәтижесін және негізгі уақыттың соңында екі команда соққан голдардың жалпы санын болжау керек:

«Жеңіс1 және жалпы артық» - 1К жеңеді және екі команда үшін голдардың жалпы саны көрсетілген мәннен көп болады;

«Жеңіс1 және жалпы аз» - 1К жеңеді және екі команданың голдарының жалпы саны көрсетілген мәннен аз болады;

«Тенету және тотал» - тең ойын және екі команданың голдарының жалпы саны көрсетілген мәннен көп болады;

«Тебе және жалпы аз» - тең ойын және екі команданың голдарының жалпы саны көрсетілген мәннен аз болады;

«W2 және одан да көп» - 2К жеңеді және екі команданың голдарының жалпы саны көрсетілген мәннен көп болады;

«W2 және жалпы аз» - 2К жеңеді және екі команданың голдарының жалпы саны көрсетілген мәннен аз болады.

Тек 1К ұпай жинайды (Сәйкестік) Иә/Жоқ

«Тек 1К гол соғады (матч) – иә» нәтижесіне бәс тігуді ұту үшін матчтың негізгі уақытының соңында бірінші команда жеңіп, бірде-бір гол жібермеуі қажет. «Тек 1К гол соғады (матч) – жоқ» нәтижесіне бәс тігуді ұту үшін матчтың негізгі уақытының соңында гол соғылмау немесе екінші команда кемінде бір гол соғу қажет.

Тек 2К ұпай жинайды (Сәйкестік) Иә/Жоқ

«Тек 2К гол соғады (матч) – иә» нәтижесіне ставканы ұту үшін негізгі уақыттың соңында екінші команда жеңіп, бірде-бір гол жібермеуі қажет. «Тек 2К гол соғады (матч) – жоқ» нәтижесіне бәс тігуді ұту үшін матчтың негізгі уақытының соңында гол соғылмау немесе бірінші команда кемінде бір гол соғу қажет.

Тек 1К ұпай жинайды (N-кезең) Иә/Жоқ

«Тек 1К гол соғады (N-кезең) - иә» нәтижесіне бәс тігуді ұтып алу үшін N-кезеңнің соңында бірінші команда жеңіп, бірде-бір гол жібермеу керек. «Тек 1К гол соғады (N-кезең) - жоқ» нәтижесіне бәс тігуді ұту үшін N-кезеңнің соңында гол соғылмауы немесе екінші команда кемінде бір гол соғуы қажет.

Тек 2К ұпай жинайды (N-кезең) Иә/Жоқ

«Тек 2К гол соғады (N-кезең) - иә» нәтижесіне бәс тігуді ұту үшін N-кезеңнің соңында екінші команда жеңіске жетіп, бірде-бір гол жібермеу керек. «Тек 2К гол соғады (N-кезең) – жоқ» нәтижесіне бәс тігуді ұту үшін N-кезеңнің соңында гол соғылмауы немесе бірінші команданың кем дегенде бір гол соғуы қажет.

9.38. Баскетбол, кибербаскетбол, 3x3 баскетбол, американдық футбол

Егер желіде өзгеше көрсетілмесе, осы спорт түрлеріне ұтыс тігулер овертаймдар ескеріле отырып қабылданады.

Ерекшелік – бұл желіде тең нәтиже берілген оқиғалар X) – Бұл жағдайда командалардың біреуінің жеңісіне немесе тең нәтижеге ұтыс тігулер, форалар, тоталдар және жеке тоталдар негізгі уақытқа қабылданады.

Егер матчқа нәтиже берілмесе X (тең ойын), бірақ командалар негізгі уақытта тең ойнады және қосымша уақыт қандай да бір себептермен ойналмады, командалардың бірінің жеңісіне ұтыс тігулер 1 коэффициентпен есептеледі, форалар, тоталдар, жеке тоталдар және басқа да қосымша нәтижелер негізгі уақыттың нәтижесі негізінде есептеледі.

Саптық бөлім үшін баскетбол ойынының статистикасын есептеу кезінде (қайта доптар, доптар, ассисттер, тәртіп бұзушылықтар, тиімді соққылар) командалық көрсеткіштерді есепке алмай, команда ойыншыларының жеке көрсеткіштерінің жалпы сомасы есепке алынады.

Тікелей бөлім үшін баскетбол матчының статистикасын есептеу кезінде (ұтылыс көрсеткіші, ассисттер, тәртіп бұзушылықтар, тиімді соққылар) командалық көрсеткіштерді есепке алмай, команда ойыншыларының жеке көрсеткіштерінің жалпы сомасы есепке алынады. Тікелей бөлім үшін баскетбол матчының статистикасын есептеу кезінде (Рабундтар ставкасы) командалық көрсеткіштерді ескере отырып, команда ойыншыларының жеке көрсеткіштерінің жалпы сомасы есепке алынады.

Екі нүктелі лақтыруды іске асырудың %-ы, үш нүктелі лақтыруды іске асырудың %-ы, еркін лақтыруды іске асырудың %-ы үшін іске асыру пайызының мәні математикалық дөңгелектеуге сәйкес ресми веб-сайттың мәліметтері бойынша ең жақын бүтінге есептеледі.

Ең тиімді тоқсан ұтыс тігу. Егер қандай тоқсанның ең нәтижелі екенін нақты анықтау мүмкін болмаса (екі және одан да көп тоқсан тең нәтижемен аяқталды), мұндай тоқсандарға ұтыс тігулерді есептеу «1» коэффициентімен жүргізіледі. Қалған тоқсандарға ұтыс тігулер жоғалған болып саналады.

Ең тиімді жарты ұтыс тігу. Егер екі жартысы бірдей нәтижемен аяқталған жағдайда, ұтыс тігулерді есептеу «1» коэффициентімен жүргізіледі.

Төрттен/жартыға ұтыс тігулер – Төрттен/жартыға (Нәтиже, Фораны ескере отырып команданың жеңісі, Тотал Көп/Аз) – есептеулер үшін матчтың тек тандалған төрттен немесе жартысының нәтижесі қабылданады, жартысының нәтижесі бірінші-екінші (бірінші жартысы) немесе үшінші-төртінші (екінші жартысы) тоқсанның жиынтық нәтижесі деп аталады, бұл жағдайда қосымша уақыттың нәтижесі екінші жартыға немесе 4 тоқсанға есептелмейді.

Овертайм бола ма «иә»/«жоқ» – «иә» нәтижесі ұтады, «жоқ» нәтижесі ұтылады, егер негізгі матчтың қорытындысы бойынша тең есеп тіркеліп, овертайм тағайындалса, егер матчтың негізгі уақытында есеп тең болмаса, «жоқ» нәтижесі ұтады, «иә» нәтижесі ұтылады. Егер овертайм матчтың негізгі уақытының тең нәтижесінің қорытындысы бойынша тағайындалмаса немесе негізгі уақыт тең аяқталса, ал овертайм тағайындалмаса, осы нәтижеге барлық ұтыс тігулер «1»-ге тең ұтыс коэффициентін алады.

Тоқсан бойынша: 1 (2, 3, 4) тоқсан. Қай команда бірінші болып 5 (10, 15, 20) ұпай жинайды? – «1К»/«2К» – егер көрсетілген тоқсанда 1 команданың ұпай саны 2 команданың ұпай санынан ертерек үлкен немесе

5/10/15/20 ұпайға тең болса, «1К» нәтижесі ұтады және «2К» нәтижесі ұтылады. Егер көрсетілген тоқсандағы 2 команданың ұпай саны 1 командадан ертерек үлкен немесе 5/10/15/20 тең болса, «2К» нәтижесін ұтады және «1К» нәтижесі ұтылады.

Егер көрсетілген ұпай саны көрсетілген тоқсанда командалардың ешқайсысы жиналмаса (немесе асып кетпесе), осы нәтижеге арналған барлық ұтыс тігулер «1»-ге тең ұтыс коэффициентін алады.

5/10/15/20 ұпайға дейін жарыс 1/2/3/4-ші тоқсан (2 «1К»/«2К» нәтижелері үшін): Таңдалған нәтиженің ұтысы бірінші командалардың қайсысы таңдалған тоқсанда көрсетілген ұпайлардан көп немесе тең ұпай жинайтынына байланысты – егер бірінші команда мұны жасаса, онда «1К» ұтыс тігулері ұтады, ал «2К» ұтылады. Егер екінші команда бірінші болса, онда «2К» ұтыс тігулері жеңеді, ал «1К» ұтылады. Егер командалардың ешқайсысы таңдалған тоқсанда көрсетілген ұпайлардан көп немесе тең ұпай жинамаса, барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі.

5/10/15/20 ұпайға дейін жарыс 1/2/3/4-ші тоқсан (3 «1К»/«2К»/«Ешкім» нәтижелер үшін): «1К» («2К») нәтижесін таңдағанда, егер «1К» («2К») бірінші болып көрсетілген ұпай санынан көп немесе оған тең болса, ұтыс тігулер ұтымды болып табылады. Қалған жағдайларда, егер «2К» («1К») бірінші болып көрсетілген ұпай санын жинаса немесе екі команда да көрсетілгеннен аз ұпай жинаса, «1К» («2К») нәтижесіне ұтыс тігулер ұтылатын болып табылады. «Ешкім» нәтижесін таңдағанда, егер командалардың ешқайсысы көрсетілген ұпай санын жинамаса, ұтыс тігулер ұтады. Барлық басқа жағдайларда, егер 1К және/немесе 2К көрсетілген ұпай санына тең немесе көрсетілген ұпай санынан көп ұпай жинаса, «Ешкім» нәтижесіне ұтыс тігулер ұтылатын болады.

Американдық футболдағы ойыншының жеке тоталы – бір ойыншының тачдаундарының санын анықтау қажет. Ойыншының жеке тоталына ұтыс тігулер қосымша уақытты ескере отырып қабылданады. Егер ойыншы матчқа қатыспаса, оған ұтыс тігу бойынша ұтыс коэффициенті «1»-ге тең қабылданады.

Маржа бойынша жеңу (матч) (1-2 ұпай/3-6 ұпай, т.б.)

Ұсынылған айырмашылық интервалдарының біріне бәс тігуді ұтып алу үшін ОТ-ны ескере отырып, ұпайдағы соңғы айырмашылық (командалардың кез келгенінің пайдасына) таңдалған диапазонда (қоса алғанда) болуы қажет. Мысалы, егер оқиға 90:88 есебімен аяқталса, «1-2 ұпай айырмашылығы бар Жеңіс (матч)» нәтижесі жеңеді, қалған барлық нәтижелер жеңіледі. Егер оқиға 74:78 есебімен аяқталса, «3-6 ұпай айырмашылығы бар Жеңіс (матч)» нәтижесі жеңеді, қалған барлық нәтижелер жеңіледі.

Есеппен жеңу (1-ші тайм) (1-3 ұпай/4-6 ұпай, т.б.)

Ұсынылған айырмашылық интервалдарының біріне бәс тігуді ұтып алу үшін 1-ші таймның нәтижелері бойынша (алғашқы екі тоқсанның қосындысы) есептің соңғы айырмашылығы (командалардың кез келгенінің пайдасына) болуы қажет. таңдалған ауқым (қоса алғанда). Мысалы, егер 1-тайм 42:43 есебімен аяқталса, онда «1-3 ұпай айырмашылығы бар Жеңіс (1-ші тайм)» нәтижесі жеңеді, қалған барлық нәтижелер жеңіледі. Егер 1-тайм 34:29 есебімен аяқталса, «4-6 ұпай айырмашылығымен жеңу (1-тайм)» нәтижесі жеңеді, қалған барлық нәтижелер жеңіледі. Егер 1-ші тайм 29:29 есебімен аяқталса, «Айырмашылық бойынша ұту (1-ші тайм) тең нәтиже» жеңеді, қалған барлық нәтижелер жеңіледі.

Үздікпен жеңу (N-ші тоқсан) (1-2 ұпай/3-4 ұпай, т.б.)

Ұсынылған айырмашылық интервалдарының біріне бәс тігуді ұтып алу үшін N-ші тоқсанның соңындағы есептің соңғы айырмашылығы (командалардың кез келгенінің пайдасына) таңдалған диапазонда (қоса алғанда) болуы қажет. Мысалы, егер N-ші тоқсан 20:19 есебімен аяқталса, «(N-ші тоқсан) 1-2 ұпай айырмашылығы бар жеңіс» нәтижесі жеңеді, қалған барлық нәтижелер жеңіледі. Егер N-ші тоқсан 10:14 есебімен аяқталса, онда «(N-ші тоқсан) 4-6 ұпай айырмашылығы бар жеңіс» нәтижесі жеңеді, қалған барлық нәтижелер жеңіледі. Егер N-ші тоқсан 17:17 есебімен аяқталса, «Айырмашылық бойынша жеңіс (N-ші ширек) тең нәтиже» жеңеді, қалған барлық нәтижелер жеңіледі.

Айырмашылық бойынша жеңу (қолданылған ОТ) (1-2 ұпай/3-6 ұпай, т.б.)

Ұсынылған айырмашылық интервалдарының біріне бәс тігуді ұтып алу үшін ОТ есептемегенде (кез келген команданың пайдасына) есептің соңғы айырмашылығы таңдалған диапазонда (қоса алғанда)

болуы қажет. Мысалы, егер матчтың негізгі уақыты (ОТ-ны қоспағанда) 99:100 есебімен аяқталса, онда «1-2 ұпай айырмашылығы бар Жеңіс (ОТ айырмашылығымен)» жеңіске жетеді, қалған барлық нәтижелер жеңіледі. Егер матчтың негізгі уақыты (ОТ-ны есептемегенде) 83:80 есебімен аяқталса, «3-6 ұпай айырмашылығы бар Жеңіс (ОТ қолдану)» нәтижесі жеңеді, қалған барлық нәтижелер жеңіледі. Егер матчтың негізгі уақыты (ОТ-ны есептемегенде) 65:65 есебімен аяқталса, «Айырмашылық бойынша ұту (ОТ қоспағанда) тең» нәтижесі жеңеді, қалған барлық нәтижелер жеңіледі.

Тоқсандарда (N-ші тоқсан) 2К жинайды (15/20/25/30/35 ұпай) Иә/Жоқ

2К N-ші тоқсан сәйкесінше 15 (немесе одан көп) / 20 (немесе одан да көп) / 25 (немесе одан көп) ұпай жинаса, «Иә» нәтижесі жеңеді және «Жоқ» нәтижесі ұтылады. ұпай. Егер 2К N-ші тоқсанда таңдалған ұпай санынан аз жинаса, онда «Жоқ» нәтижесі жеңеді, ал «Иә» нәтижесі жеңіледі.

Нәтиже және жалпы (Сәйкестік)

Бәс тігуді ұтып алу үшін ОТ-ны ескере отырып, матчтың нәтижесін және екі команда жинаған ұпайлардың жалпы санын болжау керек:

«Жеңіс1 және жалпы артық» - 1К жеңеді және екі команданың матчтағы ұпайларының жалпы саны көрсетілген мәннен көп болады;

«1 жеңіс және жалпы аз» - 1К жеңеді және екі команданың матчтағы ұпайларының жалпы саны көрсетілген мәннен аз болады;

«W2 және одан көп» - 2К жеңеді және екі команданың матчтағы ұпайларының жалпы саны көрсетілген мәннен көп болады;

«W2 және жалпы аз» - 2К жеңеді және екі команданың матчтағы ұпайларының жалпы саны көрсетілген мәннен аз болады.

Нәтиже және жалпы (1-ші жарты)

Бәс тігуді ұтып алу үшін 1-таймның нәтижесін (алғашқы екі тоқсанның қосындысы) және екі команданың 1-таймда жинаған ұпайларының жалпы санын болжау керек:

«Жеңіс1 және жалпы артық» - 1-ші таймда 1К жеңеді және 1-таймдағы екі команданың ұпайларының жалпы саны көрсетілген мәннен көп болады;

«Жеңіс1 және жалпы аз» - 1-ші таймда 1К жеңеді және 1-таймдағы екі команданың ұпайларының жалпы саны көрсетілген мәннен аз болады;

«Жеңіс2 және жалпы артық» - 1-ші таймда 2К жеңеді және 1-таймдағы екі команданың ұпайларының жалпы саны көрсетілген мәннен көп болады;

«Жеңіс2 және жалпы аз» - 1-таймда 2К жеңеді және 1-таймдағы екі команданың ұпайларының жалпы саны көрсетілген мәннен аз болады.

Егер 1-ші таймның нәтижесі тең болса, онда осы нәтижеге ставкалардың барлығы екі команда жинаған ұпайлардың жалпы санына қарамастан «1» коэффициентімен есептеледі.

Нәтиже және жалпы (1 тоқсан)

Бәс тігуді ұтып алу үшін 1-ші тоқсанның нәтижесін және екі команданың 1-ші тоқсанда жинаған ұпайларының жалпы санын болжау керек:

«Жеңіс1 және жалпы артық» - 1-ші тоқсанда 1К жеңеді және 1-ші тоқсандағы екі команданың ұпайларының жалпы саны көрсетілген мәннен көп болады;

«1 жеңіс және жалпы аз» - 1-ші тоқсанда 1К жеңеді және 1-ші тоқсандағы екі команданың ұпайларының жалпы саны көрсетілген мәннен аз болады;

«Жеңіс2 және жалпы артық» - 1-ші тоқсанда 2К жеңеді және 1-ші тоқсандағы екі команданың ұпайларының жалпы саны көрсетілген мәннен көп болады;

«W2 және жалпы аз» - 1-ші тоқсанда 2К жеңеді және 1-ші тоқсандағы екі команданың жалпы ұпай саны көрсетілген мәннен аз болады.

Егер 1-тоқсанның нәтижесі тең болса, онда осы нәтижеге ставкалардың барлығы екі команданың жинаған ұпайларының жалпы санына қарамастан «1» коэффициентімен есептеледі.

Соңғы 1К/2К ұпай жинайды

Бұл ұтыс тігуді ұтып алу үшін матчта соңғы ұпайды/ұпайды, соның ішінде ОТ-ны қай команда жинайтынын болжау керек.

9.39. Теннис

«Бірінші (екінші) қатысушының жеңісі» нәтижесі, егер бірінші сет толығымен айналса, матч форматындағы кез келген өзгерістер кезінде есептеледі. Егер бірінші сет ойнатылмаған болса, онда бұл матчқа барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі. Матчта жеңілгендер матчты жалғастырудан бас тартқан немесе дисквалификацияланған ойыншы болып саналады, егер екі ойыншы да дисквалификацияланса немесе ойнаудан бас тартса, матчта жеңіске жету ұтыс тігулері «1» коэффициентімен есептеледі.

Матчтағы «фора» және «тотал» нәтижелеріне, сондай-ақ сеттегі «фора» және «тотал» нәтижелеріне ұтыс тігулер геймдерде көрсетіледі.

«Сеттер бойынша есеп», «сеттер бойынша фора» және «Жиынтықтар бойынша тотал» нәтижелері сеттерде көрсетіледі және матчтың соңғы нәтижесі негізінде есептеледі.

Бірінші сеттің нәтижелеріне ұтыс тігулер: «бірінші (екінші) қатысушының бірінші сеттегі жеңісі», «тотал», «фора» және «бірінші сеттегі есеп» – бірінші сеттің нәтижесі негізінде есептеледі. Егер бірінші жиынтық айналмаса, онда осы нәтижелерге ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі. Егер жиынтықтағы геймдердің саны өзгерсе (мысалы: 6 ойында жеңіске жеткенше ойнады, ал 4 ойында жеңіске жеткенше ойнай бастады), тек «бірінші сетте бірінші (екінші) қатысушының жеңісі» нәтижесі есептеледі, қалған нәтижелер «1» коэффициентімен есептеледі.

Егер теннис матчы кейінге қалдырылса, үзілсе, сол күні аяқталмаса және кейінге қалдырылса, оған ұтыс тігу осы матч өткізілген турнирдің соңына дейін, матч аяқталғанша немесе қатысушылардың бірі бас тартқанға дейін жарамды болады.

Корттың жабыны туралы мәліметтер ақпараттық болып табылады: жабынды ауыстырған кезде матчтың барлық ұтыс тігулері өз күшін сақтайды.

Егер теннисші турнир басталғанға дейін өнер көрсетуден бас тартса, онда оның турнирдегі жеңісіне ұтыс тігулер, сондай-ақ «бұдан әрі кім өтеді» нәтижесіне ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі. Командалық жарыстарда кез келген команданың бір немесе бірнеше қатысушысын кез келген себеппен ауыстырған кезде, бүкіл матчтың нәтижесіне ұтыс тігулер күшінде қалады; жұптық матчтарда, егер жұптардың құрамы көрсетілсе, қатысушылардың кем дегенде біреуін ауыстырған кезде, осы матчқа барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі. Егер жұптардың құрамы көрсетілмесе, онда мұндай матчқа ұтыс тігулер күшінде қалады.

Егер үшінші сеттің жекелей сындағы ұтыс ойыны чемпиондық тай-брейк ретінде айналса, онда «тоталға», «фораға», «үшінші сет есебіне» ұтыс тігу, сондай-ақ үшінші сет ойындарының кез келген нәтижелері «1» коэффициентімен есептеледі. Ұтыс тігулерді есептеу кезінде чемпиондық тай-брейк бір жеке гейм ретінде қарастырылады. Бұл ретте матчқа барлық басқа ұтыс тігулер үшінші сеттің ұпайы 1-0 немесе 0-1 екенін ескере отырып есептеледі, бұл қатысушының чемпиондық тай-брейкті жеңіп алғанына байланысты.

Егер спортшының инициалдарын қысқартуда теннис матчына қателік жіберілсе немесе аты дұрыс көрсетілмесе – бұл матчқа барлық ұтыс тігулерді алып тастауға негіз болады.

Ұтыс тігулерді есептеу кезінде чемпиондық тай-брейк бір жеке гейм ретінде қарастырылады.

«Бірінші сеттің шоты» – нәтижелердің жеңісі бірінші сеттің нақты шотына байланысты. Егер бірінші сет тай-брейк немесе чемпиондық тай-брейк форматында ойын аяқталма немесе ойналмаса, онда бұл нәтижеге ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі.

Статистикалық көрсеткіштерге ұтыс тігулер бойынша есептеу (рейстер саны, қос қателер саны, 1-ші берудің %-ы, берудің ең жоғары жылдамдығы және т. б.) 6.2-тармаққа сәйкес жүргізіледі. Егер қатысушылардың бірі матчты жалғастырудан бас тартса немесе дисквалификацияланса, онда тоқтау кезінде нақты анықталған статикалық көрсеткіштердің нәтижелері есептеледі, қалғандары «1» коэффициентімен есептеледі.

Ойыншыларды жеңген ойындармен салыстыру (мінсіз эйс, қос қателер және т. б.)

Ойыншыларды салыстыру осы турнирдегі осы ойыншылардың келесі кестелік матчтарына ғана беріледі. Егер салыстыруға қатысатын ойыншылардың бірі қатысушылардың кез-келгені бас тартқан немесе дисквалификацияланған матчта ойнаса, барлық салыстыру ұтыс тігулеры «1» коэффициентімен есептеледі.

Турнирдің негізгі торының статистикалық ұтыс тігулерін есептеу: «Ойнаған сеттер саны», «2/3/4/5 сет ойнаған матчтар саны» және т. б. ресми веб-сайттың, статистика бөлімінің деректері бойынша жүргізіледі. Ойыншылар бойынша турнир статистикасына ұтыс тігулер үшін: «Ұтылған сеттер саны», «Ұтылған сеттер саны», «Эйстер саны» және т. б., егер қарсыластың бас тартуы немесе оны дисквалификациялау себебінен кем дегенде бір матч өтпесе немесе аяқталмаса, онда барлық ұтыс тігулер күшін сақтайды. Ұтыс тігулер үшін: «Ұтылған сеттер саны», «Ұтылған сеттер саны» егер жеңіс спортшыға матч басталғанға дейін немесе матч кезінде қарсыластың бас тартуына (немесе дисквалификациясына) байланысты берілсе, онда барлық соңына дейін ойнатылмаған және ойнатылмаған сеттерде оған жеңіс, ал қарсыласына жеңіліс есептеледі.

Live-ұтыс тігулер «келесі ойынды кім жеңеді» нәтижесіне ұтыс тігулер: егер нәтиже ресми дереккөзде болмаса немесе теледидарлық трансляцияға сәйкес келмесе, мұндай ұтыс тігулерді есептеу теледидарлық трансляция негізінде жүзеге асырылады.

Егер басталған теннис матчында қатысушылардың бірі кез келген себеппен ойынды жалғастырудан бас тартса (немесе дисквалификацияланса), ұтыс тігулер келесідей есептеледі: матчты өткізу форматына сәйкес, ол тоқтаған кезде нақты анықталған нәтижелер матч нәтижесіне сәйкес тоқтатылғанға дейін есептеледі. Матчта жеңіске ұтыс тігулер 1-тармаққа сәйкес есептеледі. Осындай матчтарға барлық басқа ұтыс тігулер бойынша төлем «1» коэффициентімен жүргізіледі.

Егер бас тарту (дисквалификация) матч басталғанға дейін орын алса – ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті жарысқа қатысушының нәтижесіне ұтыс тігулерді қоспағанда, 1-ге тең қабылданады (келесі айналымға шығу, кім одан әрі өтеді). Егер теннис матчы кейінге қалдырылса, үзілсе, сол күні аяқталмаса және кейінге қалдырылса, оған ұтыс тігулер турнир аяқталғанға дейін күшінде қалады, оның шеңберінде матч матч аяқталғанға дейін немесе қатысушылардың бірі бас тартқанға дейін өткізілді. Егер кейінге қалдырылған матчта (мысалы, ауа-райына байланысты) қатысушылардың бірі матч жалғасқанға дейін алынып тасталса, матч тоқтатылғаннан кейін қабылданған ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі.

9.40. Авто-мотоспорт

«**Жарыс жеңімпазы**» (қорытынды жіктеу). Жарыстың ресми аяқталуынан кейін жарыс дирекциясы тағайындаған айыппұл санкцияларын есепке алмай, жарыстың қорытынды хаттамасында бірінші орын алған шабандоз жеңімпаз болып саналады. Айыппұл санкцияларына мыналар жатады: пит-лейн арқылы өту, stop-and-go, секундтарда қосымша уақыт, шабандозды бір немесе бірнеше позициядан айыру, дисквалификация. Егер жарыс дирекциясы жарыстың ресми аяқталуына дейін айыппұл санкцияларын тағайындаса, олар қорытынды хаттамада көрсетіледі және нақты аяқтау тәртібіне қатысты позициялардың өзгеруіне әкеледі, шабандоздардың орындары қорытынды хаттамаға сәйкес анықталады.

«Қорытынды хаттамада шабандоздың белгілі бір орны». Жарыстың ресми аяқталуынан кейін жарыс дирекциясы тағайындаған айыппұл санкцияларын ескермей, жарыстың қорытынды хаттамасында шабандоз жарыстың нәтижелері бойынша белгілі бір орынға ие бола ма, жоқ па, соны көрсету қажет.

«Кім жақсы». Ұсынылған жұптарда жақсы орындайтын шабандозды атауды ұсынады. Жарыста (жарыстың ресми аяқталуынан кейін жарыс дирекциясы тағайындаған айыппұл санкцияларын есептемегенде қорытынды хаттамада) жоғары орынға ие болған шабандоз жақсы өнер көрсетті деп танылады. Егер шабандоздардың бірі жарысқа қатысса (басталды), бірақ қорытынды классификацияға еңбестен шығып кетсе, оған ұтыс тігулер жоғалды деп саналады. Егер екі шабандоз да соңғы классификацияға түспей қашықтықтан кетсе, ең жақсы айналымнан өткен шабандоз болып саналады; егер екі шабандоз да бір айналымға түссе, ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті «1» деп қабылданады. Егер бір немесе екі шабандоз да жарыста басталмаса, екі нәтиже бойынша да ұтыс коэффициенті «1»-ге тең болады.

«Жіктеледі-Жіктелмейді». Жіктеуден өту үшін жүргізуші жеңімпаз орындаған айналымдардың 90 % өтуі керек. Жеңімпаз өткен айналымдардың 90 % өткеннен кейін қашықтықтан ұшатын ұшқыш жіктеуден өткен болып саналады.

«Ең жылдам шеңбер» («Ең жақсы шеңбер»). Жарыстың қорытынды хаттамасына сәйкес шабандоздардың қайсысы айналымның ең жақсы уақытын көрсететінін анықтау қажет.

«Ең жақсы шеңбер былтырғыдан жылдамырақ». Жарыс қорытындысы бойынша көрсетілген ең жақсы айналым уақыты алдыңғы маусымдағы ұқсас конфигурациядағы ұқсас айналымдағы ең жақсы айналым нәтижесінен жылдамырақ болатынын анықтау қажет.

«Жіктелген шабандоздардың саны». Жарыс нәтижелері бойынша жіктелген шабандоздардың санын анықтау қажет (қорытынды жіктеу).

«Жеңімпазды екінші орыннан ажырату». Жеңімпаздың жарыс нәтижелері бойынша екінші орыннан алшақтығын анықтау қажет (қорытынды жіктеу).

«Біліктілікке ұтыс тігу». Ұтыс тігулер біліктілік жарыстары аяқталғаннан кейін бірден белгіленген орындар мен уақыттар негізінде есептеледі. Бастапқы тордағы кез келген кейінгі өзгерістер есепке алынбайды. Дәл осындай шарттар салыстыру ұтыс тігулері үшін немесе біліктілікке байланысты басқа арнайы ұтыс тігулер үшін қолданылады. Егер шабандоз біліктілік жарыстарында басталмаса, онда оған ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті 1-ге тең қабылданады.

«Жеңімпаз команда». Жарыс нәтижелері бойынша (қорытынды жіктеу) қай командадан шыққан шабандоз бірінші орынды алатынын анықтау қажет.

Жылыту шеңбері жарыстың есебіне кіреді («Сейфти-кар трассасына жарыс кезінде кете ме» деген нәтижеге ұтыс тігуден басқа).

«Жарыс кезінде сейфти-кар жолына шыға ма». Жарыс кезінде қауіпсіздік көлігі (сейфти-кар) жолға шығатынын анықтау қажет. Ұтыс тігулерді есептеу кезінде сейфти-кар және виртуалды сейфти-кардың басталуы есепке алынбайды.

«Команданың екі өкілі де подиумда болады». Бір команданың екі шабандозы жарыстың ресми аяқталуынан кейін жарыс дирекциясы тағайындаған айыппұл санкцияларын ескермей, қорытынды хаттамада 1-ден 3-ші орынға ие бола ма, жоқ па, соны анықтау қажет.

«Пит-стоптар тоталы». Резеңке немесе болид бөлшектерін ауыстырумен байланысты жарыс барысында пит-стоптар санын анықтау қажет. Ұтыс тігулерді есептеу жарыстың ресми аяқталуына дейін жарыс дирекциясы тағайындаған айыппұлдармен байланысты пит-стоптарды есепке алмайды.

«Ең жылдам пит-стоп». Қатысушылардың қайсысы жылдам пит-стоп жасайтынын анықтау керек. Пит-стоп шиналарды немесе автомобиль бөліктерін ауыстыруға байланысты вагонда жұмыс істеуге арналған

аялдамасы бар пит-жол бойымен жүру уақытын қамтиды. Ұтыс тігулерді есептеу жарыстың ресми мәреге дейін жарыс басшылығы салған айыппұлдармен байланысты пит-стоптарды есепке алмайды.

9.41. Бильярд, снукер.

Бильярд пен снукер матчтарында оқиғаның нәтижесінің келесі нұсқалары ұсынылады:

Егер матчта жеңіске жету үшін қатысушылардың бірі алдын ала белгіленген партиялар санын ұтып алуы қажет болса, қатысушылардың таза жеңістері (1, 2 нәтижелер).

Егер қатысушылар матчта алдын-ала белгіленген партиялар санын ойнауы керек болса, қатысушылардың жеңістері мен тең ойындары (1, X, 2 нәтижелері).

Снукердегі матчтың басталуы фреймдер бойынша қарастырылады.

Фреймдер бойынша матчтың нақты ұпайы – белгілі бір нәтижені ұтып алу бильярд немесе снукер матчының кадрлар бойынша қай ұпаймен аяқталатынына байланысты.

Матчтағы фреймдердің жалпы саны-белгілі бір нәтижені ұтып алу матчтың әр қатысушысы жеңіп алған фреймдердің жиынтығының ұсынылған жалпы мәнінен көп немесе аз болуына байланысты.

Сары, жасыл, көк, қызғылт, қоңыр немесе қара түсті қандай түсті шар белгілі бір фреймде бірінші болып соғылады. Егер фреймде бірде-бір түсті шар бітеліп қалмаса, осы нәтижеге арналған барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі.

Фреймге фора – белгілі бір нәтижені ұтып алу фреймнің қандай ұпаймен аяқталатынына және фреймнің соңғы нәтижесіне нүктелік фораны қосқан кезде шот кімнің пайдасына байланысты болады.

Қатысушылардың бірі ойынды жалғастырудан бас тартқан жағдайда, нәтижелердің нәтижесі ойын тоқтаған кезде біржақты анықталған жағдайларды қоспағанда, тоталдарға, нақты шоттар мен фораларға ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі.

Егер кешігуіне, келмеуіне немесе жарыс ережелерінде көзделген басқа себептерге байланысты қатысушы бір немесе бірнеше кадрда жеңілді деп есептелсе, осы (осы) кадр(лар)ға барлық ставкалар «коэффициентпен есептеледі. 1”.

9.42. Не? Қайда? Қашан?

Шешуші раунд өткізілген жағдайда ойынның ұпайы 0:0 болады, шешуші раундтағы жеңіс 6 ұпаймен бағаланады.

Фора мен тоталды есептеу шешуші раундтың нәтижесі бойынша жүргізіледі.

Мысалы:

№	Мәдениет.	Не? Қайда? Қашан?	1	2	Ф1	Кф	Ф2	Кф	Тотал	Көп	Аз	
1234	22.05.2010	23:00	Білгір-Телекөрермендер	1.67	2.1	-1.5	2.1	+1.5	1.65	9.5	1.55	2.35

9.43. 5:4 шотымен білгірлер шешуші раундқа шығыады және ұтылады. Мұндай жағдайда соңғы шот 0:6 болып табылады.

1-ші нәтижеге ұтыс тігу ұтылады, 2-ші нәтижеге ұтыс тігу ұтады.

Тотал (9,5) Көп нәтижесіне ұтыс тігу ұтылды, Тотал (9,5) Аз нәтижесіне ұтыс тігу ұтты.

Ф1 (-1,5) Кф нәтижесіне ұтыс тігу ұтылды, Ф2 (+1,5) Кф нәтижесіне нәтижесіне ұтыс тігу ұтты.

«Ойыншының жеке тоталы». Алынған ұпайлар саны бойынша ойыншының жеке жиынтығын анықтау қажет. Ұпай сұраққа жауап берген және дұрыс жауап берген ойыншыға есептеледі (оның жауабын ойын

жүргізушісі қабылдады). Жауаптың дұрыстығын ойын жүргізушісі анықтайды. «Блиц» секторларының ұтыс ойыны соңғы (үшінші) сұраққа дұрыс жауап берген ойыншыға ұпай береді. «Шешуші раунд» өткізілген жағдайда ойыншылардың барлық ұпайлары қалады, ал «шешуші раундта» дұрыс жауап берген ойыншыға бір ұпай беріледі. Егер команда мүшесі матчқа қатыспаса, онда мұндай ұтыс тігулер бойынша ұтыс «1» коэффициентімен есептеледі.

«Блиц қай раундта түседі», «Суперблиц қай раундта түседі», «Блиц түсіп, білгірлер командасы раундта жеңіске жетеді», «Суперблиц түсіп, білгірлер командасы раундта жеңіске жетеді», «13-ші сектор қай раундта түседі», «13-ші сектор түсіп, білгірлер командасы раундта жеңіске жетеді» – үстелде 13-ші сектор/блиц/суперблиц болмаған жағдайда, мұндай ұтыс тігулер бойынша ұтыс «1» коэффициентімен есептеледі.

«Үздік ойыншы» ұтыс тігулер ресми веб-сайт негізінде анықталады. Ерте жауап білгірлер бір минут ойланбастан берген жауап болып табылады.

«6 раундтан кейін білгірлер көш бастап тұрады» деген ұтыс тігулер 6-шы сұраққа жауап бергеннен кейін ойындағы ұпай білгірлердің пайдасына болады дегенді білдіреді.

«6 раундтан кейін телекөрсетімдер көш бастап тұрады» деген ұтыс тігулер 6-шы сұраққа жауап бергеннен кейін ойындағы шот көрсетімдердің пайдасына болатынын білдіреді.

«6 раундтан кейін «Тең» болады» деген ұтыс тігулер – бұл 6-сұраққа жауап бергеннен кейін ойындағы ұпай тең болады дегенді білдіреді.

«Хрусталь үкі иесі» ұтыс тігулері ресми веб-сайт негізінде анықталады.

Ұтыс тігулерді есептеу <http://chgk.tvigra.ru> веб-сайт деректері негізінде жүргізіледі.

- 9.44. Волейбол** Егер желіде өзгеше көрсетілмесе, волейбол матчына арналған фторлар мен тоталдармен көрсетіледі. Барлық нәтижелердің нәтижесі, соның ішінде «Ең нәтижелі партияның тоталы» және «Ең нәтижесіз партияның тоталы», матчта ойналған барлық партиялардың, соның ішінде бесінші, егер ойналған болса, есептеледі.

Матч форматы өзгерген жағдайда (жеңіс үшін қажетті жиынтықтар саны 3-ке тең емес немесе ұпай жиынтығында жеңіске жету үшін қажетті ұпайлар саны алғашқы 4 жиынтық үшін 25-ке немесе бесінші жиынтық үшін 15-ке тең емес), матчтың өзгертілген форматы туралы ақпарат желіде немесе желіде көрсетілген жағдайларды қоспағанда, осы матчқа барлық ұтыс тігулер 1-коэффициентпен есептеледі LIVE оқиғасына ескертулер.

5/10/15/20 ұпайға дейінгі жарыс 1/2/3/4/5 партия 1К/2К. Таңдалған нәтиженің ұтысы командалардың қайсысы бірінші болып таңдалған партияда көрсетілген ұпай санын жинайтынына байланысты – егер бірінші команда мұны жасаса, онда 1К ұтады, ал 2К ұтылады. Егер екінші команда мұны жасаса, онда 2К ұтыс тігулері ұтады, ал 1К ұтылады.

Егер жиынтық алдын-ала ойнатылмаған болса, онда оны тоқтату кезінде нақты анықталған нәтижелер ұтыс тігулер бойынша есеп айырысу үшін қабылданады. Қалғандарының барлығы «1» коэффициентімен есептеледі. Егер жиынтық алдын-ала ойнатылса, бірақ матч аяқталмаса, онда бұл ұпайға ұтыс тігулер жарамды болып саналады.

«Үш (бес және т. б.) ұпайға дейін жарыс». Матчқа қатысушылардың қайсысы партияда көрсетілген ұпай санын бірінші болып жинайтынын анықтау қажет. Егер матчқа қатысушылардың бірі кез келген себеппен өзі немесе оның қарсыласы көрсетілген ұпай санын алғанға дейін ойынды жалғастырудан бас тартса, ұтыс тігулерді есептеу «1» коэффициентімен жүзеге асырылады.

«Экстра-сет», «Алтын сет» – ұтыс тігулерді есептеу кезінде ескерілмейді.

«Партиялар бойынша шот» – Желіде тиісті нәтижелер көрсетілген: 3:0; 3:1 және т. б.

«Матчтың ұзақтығы». Матч бірнеше минут ішінде ұсынылған мәннен көп немесе аз болатынын анықтау керек. Ресми хаттама деректері бойынша матчтың барлық партияларының жиынтық ұзақтығынан

айқындалады.

«Берістер тоталы». Ұсынылған беріс мәнінің көп немесе азын команда немесе матчтағы жеке ойыншы орындайтынын анықтау қажет.

«Эйстер тоталы». Матчта команда немесе жеке ойыншы берістерден тікелей ұсынылған ұпай мәнінен көп немесе аз екенін анықтау керек.

«Берістердегі қателер тоталы». Берістерде ұсынылған қателік мәнінің көп немесе азын команда немесе матчта жеке ойыншы жасайтынын анықтау қажет.

«Блок әрекеттері». Матчта команда немесе жеке ойыншы блоктық әрекеттердің ұсынылған мәнінен көп немесе аз екенін анықтау керек.

«Блоктар тоталы/Блоктардағы ұпайлар». Команданың немесе матчтағы жеке ойыншының блоктардағы ұсынылған ұпай мәнінен көп немесе аз екенін анықтау қажет.

«Блоктардағы қателер тоталы». Блоктарда ұсынылған қателік мәнінің көп немесе азын команда немесе матчта жеке ойыншы жасайтынын анықтау қажет.

«Шабуылдар тоталы». Ойыншының матчта шабуыл соққыларының ұсынылған мәнінен көп немесе аз екенін анықтау қажет.

«Шабуылдарда ұпайлар тоталы». Команданың немесе матчтағы жеке ойыншының шабуыл соққыларынан кейін ұсынылған ұпай мәнінен көп немесе аз екенін анықтау қажет.

«Шабуылдарда қателер тоталы». Команданың немесе матчтағы жеке ойыншының шабуылда ұсынылған қателік мәнінен көп немесе аз екенін анықтау қажет.

«% сәтті қабылдаулар». Ұсынылған мәннің көп немесе аз болуы команданың немесе матчтағы жеке ойыншының он/керемет қабылдауының % болатындығын анықтау қажет. Пайыздың мәні бүтін санға дейін математикалық дөңгелектеу ережелеріне сәйкес есептеледі. Барлық статистикалық көрсеткіштер ресми хаттаманың деректері бойынша анықталады.

9.45. Арнайы ұтыс тігулер

9.45.1. БК сонымен қатар теледидарлық, саяси және мәдени оқиғалардың әртүрлі нәтижелеріне ұтыс тігулер ұсынады. Жеңіске, орынға, теледидарлық, мәдени оқиғалардағы орындар ауқымына ұтыс тігулер ресми деректерге сәйкес есептеледі. Ұтыс тігулерді есептеу оқиғаның аяқталғанын куәландыратын оқиғаның нәтижесі бойынша шешім қабылдауға жауапты адамның немесе ұйымның ресми өтінішінен кейін, оның телевизиялық трансляциясы аяқталғаннан кейін не оқиғада көрсетілген есептеудің шекті уақытынан кейін жүргізіледі (жеке көрсетіледі, желідегі оқиғаның номиналды басталуымен сәйкес келмеуі мүмкін).

9.45.2. Егер қатысушы ресми шешім, жарыс ережелеріне сәйкес дисквалификация немесе одан әрі қатысудың физикалық мүмкін еместігі салдарынан жарысқа одан әрі қатысудан шеттетілген жағдайда, оның осы жарысқа қатысу нәтижесі анық болғанға дейін, осы қатысушыға барлық ұтыс тігулер 1 коэффициентпен есептеледі.

9.45.3. Телевизиялық реалити-шоуларда, мәдени және басқа да оқиғаларда алдын-ала бекітілген мүшелер тізімі жоқ, қатысушылар кез келген уақытта қатыса алады. Егер олар жарыста жеңіске жетсе, онда басқа қатысушыларға ұтыс тігулер ұтылған деп саналады, тіпті егер ұтыс тігулер жеңімпаз қатысушының қатысуы басталғанға дейін орналастырылған болса да.

9.45.4. Егер жарыста түпкілікті жеңімпаз анықталмаған жағдайда, жарыстан бұрын шықпаған барлық ойыншыларға ұтыс тігулер 1 коэффициентпен есептеледі, бұрын шығып қалған қатысушыларға ұтыс тігулер ұтылған болып есептеледі.

9.45.5. Егер телевизиялық, саяси, мәдени оқиға тең нәтижемен аяқталса және бұл жағдайда ұтыс тігуді есептеу ережелері бөлек айтылмаса, бұрын кеткен қатысушыларға ұтыс тігулер ұтылған болып

есептеледі, олардың арасында теңдік есептелген қатысушыларға ұтыс тігулер 1 коэффициентпен есептеледі.

9.46. Бадминтон, үстел теннисі, жағажай волейболы

Егер өзгеше көрсетілмесе, осы спорт түрлеріне фора мен тотал ұпаймен көрсетіледі.

Егер матч жолында спортшының инициалдарын қысқартуда қате жіберілген жағдайда, егер мұндай тегі бар басқа белсенді ойыншылар болмаса (мысалы, Вrabлик И. орнына Вrabлик Ж. жазылған) – бұл ұтыс тігуді алып тастауға негіз болмайды және ол күшінде қалады. Егер инициалдардағы сәйкессіздік бір белсенді ойыншының орнына сызықта басқа белсенді ойыншының жазылуына әкелсе (мысалы, Гонсалес Д. орнына Гонсалес Р. жазылған), бұл матчтағы барлық ұтыс тігулерді алып тастауға негіз болуы мүмкін.

Егер матч 15 сағаттан астам уақытқа тоқтатылса немесе кез келген себеппен ауыстырылса, осы оқиғаға арналған барлық ұтыс тігулер «1» ұтыс коэффициентін алады.

Егер матч үзіліп, кейінге қалдырылса, онда оған ұтыс тігулер турнир аяқталғанға дейін күшінде қалады, оның шеңберінде матч аяқталғанға дейін немесе қатысушылардың бірі бас тартқанға дейін өткізіледі.

Егер үзілген немесе тоқтатылған матч тоқтатылғаннан кейін жалғаса берсе, барлық нәтижелер матчтың екі бөлігінің қосындысы бойынша есептеледі. Егер үзілген немесе тоқтатылған матч тоқтатылған уақыттан бастап емес, қайта ойнатылса, линиялар бойынша барлық ұтыс тігулер қайта ойналған матч бойынша есептеледі, лайв ұтыс тігулер осы нәтижелер үшін екі матч үшін бөлек есептеледі, олардың нәтижесі тоқтау сәтімен сөзсіз анықталады.

Егер басталған матч кез келген себеппен аяқталмаса (қатысушылардың бірі ойынды жалғастырудан бас тартса, дисквалификацияланса), онда ол тоқтаған кезде біржақты анықталған нәтижелер (бірінші партияның нәтижесі, бірінші партияның тоталы және т. б.) ұтыс тігулер бойынша есеп айырысу үшін қабылданады. Егер партия басталмаса немесе үзілген болса, жалпы және партиялық жеңіске ұтыс тігулер «1» – ге тең ұтыс коэффициентін алады. Матчка ұтыс тігулер «1» – ге тең ұтыс коэффициентін алады, егер матч басталмаса немесе үзілмесе және алдын-ала ойнатылмаса.

Белгілі бір сеттерге ұтыс тігулер, егер бірде-бір ұпай ойнатылмаса, «1» – ге тең ұтыс коэффициентін алады.

Егер бір күнде екі бірдей матч өтіп, желіде тек біреуі ғана берілсе, онда нәтиже олардың біріншісі болып саналады.

9.47. Бокс

Бірінші(екінші) қатысушының жеңісіне ұтыс тігу «ұпай бойынша жеңіс» және «мерзімінен бұрын жеңіс» кіреді.

«**Тең ойын**» нәтижесіне ұтыс тігу төрешілердің шешімі негізінде есептеледі.

«**Тең ойын**» техникалық тең нәтижені қамтиды (Егер боксшы 1 немесе 2 раундта ережелерді абайсызда бұзу нәтижесінде қарсыласына зақым келтірсе немесе жекпе-жек тоқтаған кезде спортшылардың ешқайсысы ұпай бойынша артықшылыққа ие болмаса).

«**Жалпы раундтардың**» нәтижесін есептеу кезінде тек аяқталған раундтар ескеріледі.

Раундтар саны өзгерген жағдайда «жалпы раундтардың» нәтижесіне ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі.

«**Ұпай бойынша жеңіс**». Төрешілердің шешімімен жеңісті білдіреді. Ұпай бойынша техникалық жеңіс жағдайында «Ұпай бойынша жеңіс» нәтижесі жеңімпаз болып саналады.

«**Мерзімінен ерте жеңіс**». Нокаут, техникалық нокаут, қарсыласын дисквалификациялау немесе жекпе-жек кезінде бас тарту кіреді.

Төрешілер «шешімсіз (Ш, NC)» нәтижесін қабылдаған жағдайда, боксшылар мен төрешілер бригадасына тәуелсіз себептер бойынша алғашқы екі раундта жекпе – жекті жалғастырудың абсолютті мүмкін еместігіне байланысты – мұндай жекпе-жекке барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі.

Егер боксшы гонг соққысынан кейін келесі раундтың басына шықпаса, онда матч алдыңғы раундта аяқталды деп есептеледі.

Егер боксшылардың бірі шеттетілсе немесе ауыстырылса, бұл жекпе-жектің барлық ұтыс тігулері «1» коэффициентімен есептеледі.

Егер жекпе-жек 30 сағаттан артық үзілсе немесе тоқтатылса, матч тоқтатылған кезде нәтижесі анықталған барлық нәтижелер матчтың тоқтатылған кездегі нәтижелеріне сәйкес есептеледі, нәтижесі анықталмаған осы жекпе-жектің барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі; егер матч 30 сағат бойы жалғасатын болса, оған барлық ұтыс тігулер күшінде қалады.

Егер жекпе-жектің нәтижесі туралы шешім қабылданбаса немесе жекпе-жек матчтың нәтижесі туралы шешім шығарылмай (12 сағаттан артық) кез келген себеппен тоқтатылса, мұндай жекпе-жектің барлық ұтыс тігулері «1» коэффициентімен есептелуге жатады.

Барлық ұтыс тігулер аяқталғаннан кейін жарияланған ресми нәтижелер негізінде есептеледі. Кейінгі өзгерістер есептеуге әсер етпейді.

9.48. ММА, аралас жекпе-жек өнері

Бірінші(екінші) қатысушының жеңісіне ұтыс тігу «ұпай бойынша жеңіс» және «мерзімінен бұрын жеңіс» кіреді.

«**Тең ойын**» нәтижесіне ұтыс тігу төрешілердің шешімі негізінде есептеледі.

«**Тең ойын**» техникалық тең нәтижені қамтиды (Егер боксшы 1 немесе 2 раундта ережелерді абайсызда бұзу нәтижесінде қарсыласына зақым келтірсе немесе жекпе-жек тоқтаған кезде спортшылардың ешқайсысы ұпай бойынша артықшылыққа ие болмаса). Егер тең ойын тіркелсе, жауынгерлердің әрқайсысының жеңісіне ұтыс тігулер жоғалды деп саналады.

«**Жалпы раундтардың**» нәтижесін есептеу кезінде тек аяқталған раундтар ескеріледі. Егер жекпе-жек жауынгері гонг соққысынан кейін келесі раундтың басына шықпаса, онда жекпе-жек алдыңғы раундта аяқталды деп есептеледі. Раундтар саны өзгерген жағдайда жекпе-жектің нәтижесіне ұтыс тігулер күшінде қалады, ал раундтар санына ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі.

«**Ұпай бойынша жеңіс**». Төрешілердің шешімімен жеңісті білдіреді. Ұпай бойынша техникалық жеңіс жағдайында «Ұпай бойынша жеңіс» нәтижесі жеңімпаз болып саналады.

«**Мерзімінен ерте жеңіс**». Қамтиды: «Нокаутпен жеңу (KO)», «Техникалық нокаутпен жеңу (TKO)»; «Ауырсыну/тұншығу/ерікті тапсыру арқылы жеңу (Submission)», «Қарсыласты дисквалификациялау (DQ)» немесе оның «Жекпе-жектен бас тарту (RTD)».

Төрешілер «шешімсіз (No contest)» нәтижесін қабылдаған жағдайда мұндай жекпе-жектің барлық ұтыс тігулері «1» коэффициентімен есептеледі.

«**Нокаут Иә/Жоқ**». Жекпе-жектің нокаутпен жеңетінін немесе жеңбейтінін анықтау қажет. Техникалық нокаут (TKO) нокаутпен жеңіске жету ұтыс тігулерінде ескеріледі. Ауырсыну/тұншығу/ерікті тапсыру (Submission) жеңісі, қарсыласты дисквалификациялау (DSK, DQ) немесе жекпе-жек кезінде оның бас тартуы (OTK, RTD) есепке алынбайды.

Егер жауынгерлердің бірі шеттетілсе немесе ауыстырылса, бұл жекпе-жектің барлық ұтыс тігулері жойылады, есептеу «1» коэффициентімен жүзеге асырылады.

Егер жекпе-жек 30 сағаттан артық үзілсе немесе тоқтатылса, матч тоқтатылған кезде нәтижесі анықталған барлық нәтижелер матчтың тоқтатылған кездегі нәтижелеріне сәйкес есептеледі, нәтижесі

анықталмаған осы жекпе-жектің барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі; егер матч 30 сағат бойы жалғасатын болса, оған барлық ұтыс тігулер күшінде қалады.

Егер жекпе-жектің нәтижесі туралы шешім қабылданбаса немесе жекпе-жек матчтың нәтижесі туралы шешім шығарылмай (12 сағаттан артық) кез келген себеппен тоқтатылса, мұндай жекпе-жектің барлық ұтыс тігулері «1» коэффициентімен есептеледі.

Барлық ұтыс тігулер аяқталғаннан кейін жарияланған ресми нәтижелер негізінде есептеледі. Кейінгі өзгерістер есептеуге әсер етпейді.

9.49. Велоспорт

«**Жарыс жеңімпазы**» (қорытынды жіктеу). Жарыстың қорытынды хаттамасында бірінші орын алған шабандоз жеңімпаз болып саналады. «**Кім жоғары**». Ұсынылған жұптарда қорытынды хаттамада жоғары болатын спортшыны (команданы) атау керек. Егер қорытынды хаттамадағы бірнеше спортшының уақыты бірдей болса, ең жақсысы жоғары орынға ие болған шабандоз болады. Егер екі спортшы да велокепкүндік қорытындысы бойынша қорытынды хаттамада бастаса және болмаса, көп кезеңдерге қатысқан спортшы жоғары болып саналады. Егер спортшылардың біреуі немесе екеуі де қашықтықтан кетсе, ұтыс тігулерді есептеу қорытынды хаттаманың деректеріне сәйкес жүргізіледі. Егер бір немесе екі спортшы басталмаса, онда есептеу «1» коэффициентімен жүргізіледі.

9.50. Су полосы, жағажай футболы, гандбол, жағажай гандболы, регби, флорбол

Егер басқаша көрсетілмесе, осы спорт түрлеріне ұтыс тігулер ойынның негізгі уақытында қабылданады.

Егер матч 15 сағаттан астам уақытқа тоқтатылса немесе кез келген себеппен ауыстырылса, осы оқиғаға арналған барлық ұтыс тігулер «1» ұтыс коэффициентін алады.

Егер үзілген немесе тоқтатылған матч тоқтатылғаннан кейін жалғаса берсе, барлық нәтижелер матчтың екі бөлігінің қосындысы бойынша есептеледі. Егер үзілген немесе тоқтатылған матч тоқтатылған уақыттан бастап емес, қайта ойнатылса, линиялар бойынша барлық ұтыс тігулер қайта ойналған матч бойынша есептеледі, лайв ұтыс тігулер осы нәтижелер үшін екі матч үшін бөлек есептеледі, олардың нәтижесі тоқтау сәтімен сөзсіз анықталады.

Егер қандай да бір матч аяқталмаса, онда оның тоқтаған сәтіне (бірінші таймның нәтижесі, бірінші соғылған гол және оның уақыты және т. б.) нақты анықталған нәтижелер ұтыс тігулер бойынша есеп айырысу үшін қабылданады. Барлық басқа ұтыс тігулер бойынша төлем «1»-ге тең ұтыс коэффициентімен жүргізіледі.

Егер матчтың орны өзгерсе, ұтыс тігу күшінде қалады. Бұл ереже матч қарсыластың алаңына ауыстырылмаған жағдайда немесе халықаралық матчтар болған жағдайда, матч сол елде өткізілген жағдайда ғана қолданылады.

Гандболда «Мейірімділік ережесі» қолданылған жағдайда (командалардың бірі 1-ші таймнан кейін 15 ұпайға үзілген жағдайда және одан әрі матч тоқтатылады) ұтыс тігулер нәтижеге сәйкес есептеледі.

9.51. Дартс

Жарыста жеңіске жету үшін ұтыс тігулер – егер ойыншы жарысқа қатысушы ретінде көрсетілсе, бірақ одан тыс қалса, оның ішінде бірде-бір матч өткізбесе, оған ұтыс тігулер ұтылған болып саналады.

Матчка ұтыс тігулер – егер матч басталған, бірақ аяқталмаған жағдайда, келесі раундқа өткен ойыншы жеңімпаз болып саналады, ал матч тоқтаған кезде нәтижесі біржақты анықталған нәтижелер ұтыс тігулер бойынша есептеу үшін қабылданады. Барлық қалған нәтижелер бойынша «1» коэффициентімен төлем жүргізіледі.

Егер матч 30 сағаттан астам уақытқа тоқтатылса немесе кез келген себеппен ауыстырылса, осы оқиғаға арналған барлық ұтыс тігулер «1» ұтыс коэффициентін алады.

Дартста, егер басқаша көрсетілмесе, тотал және фора желілік матчсыз есептелінеді.

Тотал 180 «көп/аз». Тотал 180 – сериялардың жалпы саны матчта 180 ұпай. 180 серия – бұл 180 ұпай жиынтығы, оның бір лақтыру кезегі ішінде қатарынан 3 лақтыруға қатысушы. Егер матчтағы 180 ұпай серияларының саны тоталдың ұтыс тігу үшін таңдалған мәннен көп болса, онда «көп» нәтижесі ұтады, «аз» нәтижесі ұтылады. Егер матчтағы 180 ұпай сериясының саны ұтыс тігу үшін таңдалған тоталдың мәніне тең болса, онда осы тоталдың ұтыс тігулері бойынша ұтыс «1» коэффициентімен төленеді. Басқа жағдайларда нәтиже «аз» болады.

1-ойыншы/2-ойыншы тотал 180 «көп/аз». Тотал 180 – серия саны матчта көрсетілген ойыншының 180 ұпайы. 180 серия – бұл 180 ұпай жиынтығы, оның бір лақтыру кезегі ішінде қатарынан 3 лақтыруға қатысушы. Егер матчта көрсетілген ойыншының 180 ұпай серияларының саны тоталдың ұтыс тігу үшін таңдалған мәннен көп болса, онда «көп» нәтижесі ұтады, «аз» нәтижесі ұтылады. Егер матчта көрсетілген ойыншының 180 ұпай саны ұтыс тігу үшін таңдалған жиынтықтың мәніне тең болса, онда осы жиынтыққа ұтыс тігулер бойынша ұтыс «1» коэффициентімен төленеді. Басқа жағдайларда нәтиже «аз» болады.

Легтер бойынша («(N лег) 1»/«(N лег) 2») – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі қарсыластардың қайсысы легте жеңіске жететініне байланысты – бірінші қарсылас жеңген кезде «Легтер бойынша (N лег) 1» нәтижесін ұтады және «Легтер бойынша (N лег) 2» нәтижесі ұтылады, екінші қарсылас жеңген кезде «Легтер бойынша (N лег) 2» нәтижесін ұтады және «Легтер бойынша (N лег) 1» нәтижесі ұтылады.

Легтер бойынша 180 Серия («Иә»/«Жоқ»). «Лег бойынша 180 Серия (N лег) Иә» нәтижесі ұтады егер аталған легте қатысушылардың бірі ұпай лақтырудың бір кезегі ішінде қатарынан 3 лақтыру үшін 180 ұпай жинаса, ал «Лег бойынша 180 Серия (N лег) Жоқ» нәтиже ұтылады. Егер аталған жеңілісте қатысушылардың ешқайсысы бір лақтыру кезегі ішінде қатарынан 3 лақтыру үшін 180 ұпай жинамаса – «Лег бойынша 180 Серия (N лег) Жоқ» нәтижесі ұтса, «Лег бойынша 180 Серия (N лег) Иә» нәтижесі ұтылады. Егер көрсетілген лег соңына дейін ойнатылмаса, біржақты өткен нәтижелер есептеледі, тоқтау кезінде нәтижесі анықталмаған нәтиже лер «1» бойынша есептеледі.

«Көп/аз» чекауты. Чекаут бұл лиганың соңғы кезегі кезінде жеңіске жеткен қатысушы жинаған ұпай саны саналады. Егер легтегі чекаут саны тоталдың ұтыс тігу үшін таңдалған мәннен көп болса, «көп» нәтижесі ұтады, «аз» нәтижесі ұтылады. Егер легтегі чекаут саны ұтыс тігу үшін таңдалған тоталдың мәніне тең болса, онда осы тоталға ұтыс тігулер бойынша ұтыс «1» коэффициентімен төленеді. Басқа жағдайларда нәтиже «аз» болады.

9.52. Қысқы спорт түрлері, жеңіл атлетика

Ұтыс тігулер келесі тергеу немесе дисквалификация нәтижелерін есепке алмай, оқиға немесе турнир аяқталғаннан кейін жарысты өткізетін ұйым шығарған қорытынды хаттаманың бірінші нұсқасы негізінде есептеледі.

Егер оқиға тоқтатылса немесе 30 сағаттан астам уақытқа немесе басқа жерге ауыстырылса, Олимпиада ойындарына немесе Әлем чемпионатына байланысты оқиғаларға ұтыс тігулерден басқа барлық ұтыс тігулер жойылады; бұл оқиғаларға ұтыс тігулер оларды ауыстырған кезде күшінде қалады. Егер оқиға тоқтатылса немесе 30 сағаттан аз уақытқа ауыстырылса, бұл ретте осы оқиғаға қатысушылардың кем дегенде біреуі белгіленген аралықта сол спорт түрі бойынша басқа ресми жарысқа қатыса алса, оқиғаға барлық ұтыс тігулер да жойылады. Барлық басқа жағдайларда, өткен оқиғаға ұтыс тігулер күшінде қалады. Егер оқиға басталғаннан кейін 30 сағат ішінде тоқтатылып, қайта басталса, бұл ретте өткізу орны ауыстырылмаса және жарыстың бірде-бір қатысушысы белгіленген аралықта сол спорт түрі бойынша басқа ресми жарысқа қатысуға үлгермесе, осы оқиғаға ұтыс тігулер күшінде қалады. Барлық басқа жағдайларда үзілген оқиғаларға арналған ұтыс тігулер, нәтижесі оқиға үзілген сәтке қарай біржақты айқындалған ұтыс тігулерден басқа, жойылады.

«**Кім жоғары**». Ұсынылған жұптарда қорытынды хаттамада жоғары болатын қатысушыны (команданы) атау керек. Егер екі қатысушы да қашықтықтан түссе немесе қатысушылардың бірі басталмаса, ұтыс коэффициенті «1»-ге тең деп қабылданады. Егер қатысушылардың бірі аяқтамаса, онда оған ұтыс тігулер жоғалады.

«Кім жақсы». Ұсынылған жұптар жақсы өнер көрсететін спортшыны (команданы) таңдауды ұсынады. Қорытынды хаттамада жоғары орынға ие болған спортшы (команда) жақсы өнер көрсетті деп танылады. Егер спортшылардың (командалардың) бірі жарысқа қатысса (басталса), бірақ қорытынды жіктеуге кірмей шығып қалса, оның нәтижелеріне бәс тігу ұтылған болып саналады. Жарыстың кейінгі кезеңіне өткен спортшы (команда) жеңімпаз болып саналады. Егер екі спортшы (команда) бір сатыда шығып қалса, онда осы кезеңнің қорытындысы бойынша жоғары орын алған спортшы (команда) жоғары болып саналады. Егер бір немесе екі спортшы (команда) жарыста басталмаса, осы нәтижелер бойынша жеңіс «1» коэффициентімен есептеледі.

«Ағаттық». Ұсынылған қатысушылардың әрқайсысы қанша ағаттық жіберіп алатынын анықтау ұсынылады. Егер басқаша көрсетілмесе, бүкіл жарыста ағаттық жіберіп алудың жалпы саны қарастырылады. Егер қатысушы барлық шептерде оқ атпастан қашықтықтан түссе, онда бірімәнді айқындалғандардан басқа барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі.

«Эстафетадағы ағаттықтар». Эстафетадағы ағаттықтар саны айыппұл айналымдарының санын және команданың барлық қатысушыларында қолданылатын қосымша патрондарды қосу арқылы есептеледі.

«Қос.Патрондар». Эстафетадағы қосымша патрондардың саны команданың барлық қатысушыларында қолданылған қосымша патрондарды қосу арқылы есептеледі. Егер қатысушы (спортшы, команда) барлық шептерде оқ атпастан қашықтықтан түссе, онда осы сәтте бірімәнді айқындалғандардан басқа барлық бәс бойынша ұтыс «1» коэффициентімен есептеледі.

«Жеңімпаз». Қорытынды хаттамада бірінші орын алған қатысушы жеңімпаз болып саналады.

«Қатысушының нәтижесі» (4.12-тармақта сипатталған). Қатысушы жарыста (топта, кіші топта және т. б.) қандай орын алатынын немесе келесі айналымға (раундқа) өтетінін болжау қажет.

«Қай елдің ең жақсы өкілі жоғары». Ұсынылған жұптарда жарыстың қорытынды хаттамасында ең жақсы өкілі жоғары болатын елді атау керек.

«Персьют» жарысының (қудалау жарысы) нәтижелері спортшылардың бастапқы артта қалуын ескере отырып есептеледі.

9.53. Кёрлинг

Кёрлинг бойынша матчтарға ұтыс тігулер, егер өзгеше айтылмаса, экстра-эндтер ескеріле отырып қабылданады.

Егер өзгеше көрсетілмесе, фора мен тотал ұпаймен көрсетіледі.

9.54. Басқа спорт түрлері.

Командалық емес спорт түрлеріне арналған желіде жарысқа қатысушылардың көрсеткіштеріне бәс тігуді ұсынады. Осындай нәтижеге ұтыс тігу бойынша ұтып алу үшін осы жарысқа қатысушылардың қайсысы жарыстың қорытынды хаттамасында жоғары орын алатынын көрсету қажет.

9.55. Спорттың басқа ойын түрлері

Өзге де (Ережеде жоғарыда көрсетілмеген) ойын спорт түрлеріне ұтыс тігулер, егер өзгеше көрсетілмесе, ойындардың негізгі уақытына қабылданады.

9.56. Лотереялар

Экспрестерге бір тираж шегінде ұтыс тігулері енгізуге рұқсат етілмейді. Интервалдарға ұтыс тігулер терминалдық мәндерді қосқанда қабылданады, яғни егер таралымда 5, 6, 7, 8, 9, 10 нөмірі бар кем дегенде бір шар түссе, кем дегенде бір шардың 5–10 аралығына соғу ұтыс тігу ұтады. «0» шары жұп болып саналады.

9.57. Рапидо

Ұтыс тігулерді қабылдау СТОЛОТО – «Рапидо» лотереясының қорытындысына жүзеге асырылады. 20 шардың 8-і, тағы 1-і, бонустық доп, 1-ден 4-ке дейінгі сандардан түседі. Веб-сайтта ұсынылған барлық нәтижелер бонустық допты ескере отырып беріледі (егер басқаша көрсетілмесе). Аралықтар берілген нәтижелерді есептеу кезінде терминалдық мәндер ескеріледі (егер басқаша көрсетілмесе). Таралымдар күн сайын, әр 15 минут сайын өтеді. Егер ұтыс ойыны уақыт бойынша «Гослото» 20-дан 4-ке сәйкес келсе, онда «Рапидо» таралымы өткізілмейді. Ұтыс ойыны stoloto.ru веб-сайтта көрсетіледі. Таралымдар мұрағаты СТОЛОТО веб-сайтында қол жетімді.

9.58. ТОП-3

Ұтыс тігулерді қабылдау СТОЛОТО – «ТОП-3» лотереясының қорытындысына жүзеге асырылады. Негізгі ұтыс ойыны 2-тур болып саналады. 10 шардың 3-і түседі. Аралықтар берілген нәтижелерді есептеу кезінде терминалдық мәндер ескеріледі (егер басқаша көрсетілмесе). Таралымдар күн сайын, әр 15 минут сайын өтеді. Егер ұтыс ойыны уақыт бойынша «Гослото «45-тен 6», «Бинго-75» немесе «36-дан 6» таралымымен қиылысатын болса, онда «Топ-3» таралымы өткізілмейді. Ұтыс ойыны stoloto.ru веб-сайтта көрсетіледі. Таралымдар мұрағаты СТОЛОТО веб-сайтында қол жетімді.

9.59. КЕНО-Спортлото

Ұтыс тігулерді қабылдау СТОЛОТО – «КЕНО-Спортлото» лотереясының қорытындысына жүзеге асырылады. Негізгі ұтыс ойыны 2-тур болып саналады. 80 шардың 20-сы түседі. Аралықтар берілген нәтижелерді есептеу кезінде терминалдық мәндер ескеріледі (егер басқаша көрсетілмесе). Таралымдар күн сайын, әр 15 минут сайын өтеді. Ұтыс ойыны stoloto.ru веб-сайтта көрсетіледі. Таралымдар мұрағаты СТОЛОТО веб-сайтында қол жетімді.

9.60. Джокер

Ұтыс тігулерді қабылдау СТОЛОТО – «Джокер» лотереясының қорытындысына жүзеге асырылады. 52 картаның 15-і ашылады. Аралықтар берілген нәтижелерді есептеу кезінде терминалдық мәндер ескеріледі. Таралымдар күн сайын, әр 15 минут сайын өтеді. Егер ұтыс ойыны уақыт бойынша «Гослото 49-дан 7» таралымымен тоқтатылса, онда «Джокер» таралымы өткізілмейді. Ұтыс ойыны stoloto.ru веб-сайтта көрсетіледі. Таралымдар мұрағаты СТОЛОТО веб-сайтында қол жетімді.

9.61. 12/24

Ұтыс тігулерді қабылдау СТОЛОТО – «12/24» лотереясының қорытындысына жүзеге асырылады. 24 санның 12-сі ашылады. Аралықтар берілген нәтижелерді есептеу кезінде терминалдық мәндер ескеріледі. Таралымдар күн сайын, әр 15 минут сайын өтеді. Егер ұтыс ойыны уақыт бойынша «Гослото «36-дан 5» сәйкес келсе, онда «12/24» таралымы өткізілмейді. Ұтыс ойыны stoloto.ru веб-сайтта көрсетіледі. Таралымдар мұрағаты СТОЛОТО веб-сайтында қол жетімді.

9.62. Дуэль

Ұтыс тігулерді қабылдау СТОЛОТО – «Дуэль» лотереясының қорытындысына жүзеге асырылады. Бірінші өрістен 26-дан 2 сан ашылады. Екінші ойын өрісінен 26 санның 2-і ашылады. Аралықтар берілген нәтижелерді есептеу кезінде терминалдық мәндер ескеріледі. Таралымдар күн сайын, әр 15 минут сайын өтеді. Егер ұтыс ойыны уақыт бойынша «Орыс лотосымен», «Тұрғын үй лотереясымен» немесе «Алтын жылқымен» қиылысатын болса, онда «Дуэльдің» таралымы өткізілмейді. Ұтыс ойыны stoloto.ru веб-сайтта көрсетіледі. Таралымдар мұрағаты СТОЛОТО веб-сайтында қол жетімді.

9.63. Hit or Miss

Ontario Lottery and Gaming – «Hit or Miss» лотереясының қорытындысы бойынша ұтыс тігулер жүзеге асырылады. 24 санның 12-сі ашылады. Аралықтар берілген нәтижелерді есептеу кезінде терминалдық мәндер ескеріледі. Таралымдар күн сайын, әр 5 минут сайын өтеді. Ұтыс ойыны трансляциясы lottery.olg.ca веб-сайтта көрсетіледі. Таралымдар мұрағаты веб-сайтта қол жетімді – <https://lottery.olg.ca/en-ca/winning-numbers/hit-or-miss/winning-numbers>

9.64. Hot Spot

California State Lottery – «Hot Spot» лотереясының қорытындысы бойынша ұтыс тігулер жүзеге асырылады. 80 шардың 20-сы түседі. Аралықтар берілген нәтижелерді есептеу кезінде терминалдық мәндер ескеріледі (егер басқаша көрсетілмесе). Таралымдар күн сайын, 4 минутта бір рет өтеді (12:00-ден 23:56-ға дейін GMT+3). Ұтыс ойыны трансляциясы calottery.com веб-сайтта көрсетіледі. Таралымдар мұрағаты веб-сайтта қол жетімді – <https://www.calottery.com/play/draw-games/hot-spot/draw-results>

9.65. KINO

Ұтыс тігулерді қабылдау OPAP – «KINO» лотереясының қорытындысына жүзеге асырылады. 80 шардың 20-сы түседі. Аралықтар берілген нәтижелерді есептеу кезінде терминалдық мәндер ескеріледі (егер басқаша көрсетілмесе). Таралымдар күн сайын, 5 минутта бір рет өтеді (10:00-ден 00:55-ке дейін GMT+3). Ұтыс ойыны трансляциясы opap.gr веб-сайтта көрсетіледі. Таралымдар мұрағаты веб-сайтта қол жетімді – <https://www.opap.gr/en/kino-draw-results>

9.66. Киберспорт

Егер желіде өзгеше айтылмаса, ұтыс тігулер қосымша раундтар (қосымша уақыт және т. б.) ескеріле отырып қабылданады.

Тек «1» және «2» нәтижелері ұсынылатын матчта «тең ойын» нәтижесі болған жағдайда, қатысушылардың жеңісіне ұтыс тігулерді есептеу «1» коэффициентімен жүргізіледі. Егер қатысушылардың бірі ойын барысында қандай да бір себептермен ойынды жалғастырудан бас тартса (немесе дисквалификацияланса), онда осы қатысушыға барлық ұтыс тігулер ұтылған болып саналады. Егер бас тарту (дисквалификация) матч басталғанға дейін орын алса, ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті «1» – ге тең есептеледі.

Киберспорт турнирлері үшін букмекерлік кеңсе ұсынатын нәтижелер:

«Әрі қарай кім өтеді» Ұсынылған жұптарда турнир торында одан әрі өтетін қатысушыны атау ұсынылады. Егер екі қатысушы да турнирден кетсе, турнир торында одан әрі өткен қатысушы ең жақсы болып саналады; егер екі қатысушы да бір раундта шықса, ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті «1» деп есептеледі. Егер қатысушы турнир басталғанға дейін өнер көрсетуден бас тартқан жағдайда, ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті «1» – ге тең есептеледі.

«Жеңімпаз». Турнирде бірінші орын алған қатысушы жеңімпаз болып саналады. Киберспорттағы ойындарды қайта ойнату жағдайында, егер қайта ойнау ойынды тоқтатқан сәттен бастап 12 сағат ішінде орын алса, қайта ойнатылатын ойынға қойылған барлық LIVE ұтыс тігулері соңғы ойналған және ойынның қорытынды хаттамасына жазылған нәтижелер бойынша есептеледі. Егер қайта ойнау оқиға тоқтатылған сәттен бастап 12 сағаттан кешіктірілсе, ойынға ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті «1» – ге тең есептеледі. Жеңіс берілген ойын мерзімінен бұрын тоқтатылған жағдайда қатысушылардың біріне тек матчта және соңына дейін нақты ойнаған эндтерде жеңіске арналған ұтыс тігулер есептеледі, қалған ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті «1» – ге тең есептеледі.

Киберспорт матчтары үшін букмекерлік кеңсе ұсынатын нәтижелер:

Матч нәтижесі («1»/«2») – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі екі команда арасындағы матчтың қалай аяқталатынына байланысты (матч жарыстың форматына байланысты бір немесе бірнеше ойындардан тұруы мүмкін) – бірінші команда жеңіске жеткенде және оның турнир торынан әрі қарай өтуі «1» нәтижесі ұтады, «2» нәтижесі ұтылады, екінші команданың жеңісімен және оның турнирлік тордан әрі қарай өтуімен «2» нәтижесі ұтады, «1» нәтижесі ұтылады.

Фораны ескере отырып, 1 команданың жеңісі («Ф1к» деп белгіленеді, фораның әрбір мәні үшін өзінің коэффициенті ұсынылады – «Кф») – фора мәнін матчтың соңғы есебіне қосқан кезде (бірінші команда жинаған ұпайларға) нәтиже 1 команданың жеңісі болатын нәтижелер жеңеді. Егер шотқа фора қосқаннан кейін нәтиже 2 команданың жеңісі болса, онда ұтыс тігу ұтылған болып саналады. Егер фораны ескере отырып алынған нәтиже тең болса, онда осы ұтыс тігу бойынша ұтыс «1» коэффициентімен есептеледі.

Фораны ескере отырып, 2 команданың жеңісі («Ф2к» деп белгіленеді, фораның әрбір мәні үшін өзінің коэффициенті ұсынылады – «Кф») – фора мәнін матчтың соңғы есебіне қосқан кезде (екінші команда жинаған ұпайларға) нәтиже 2 команданың жеңісі болатын нәтижелер жеңеді. Егер шотқа фора қосқаннан кейін нәтиже 1 команданың жеңісі болса, онда ұтыс тігу ұтылған болып саналады. Егер фораны ескере отырып алынған нәтиже тең болса, онда осы ұтыс тігу бойынша ұтыс «1» коэффициентімен есептеледі.

«Көп»/«аз» ойындарының тоталы – егер матчта жеңімпазды анықтау үшін қажет ойындар саны таңдалған тоталдың мәнінен асып кетсе, «көп» нәтижесі ұтады, «аз» нәтижесі ұтылады. Барлық басқа жағдайларда таңдалған тотал үшін «аз» нәтижесі ұтады, «көп» нәтижесі ұтылады.

Ойындардағы матчтың нақты ұпайы – бір немесе басқа нәтижені жеңу матчтың қай ойын ұпайымен аяқталатынына байланысты.

Ойындар бойынша («1»/«2») – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі матч ішіндегі белгілі бір ойынның екі командамен қалай аяқталатынына байланысты (матч жарыстың форматына байланысты бір немесе бірнеше ойындардан тұруы мүмкін) – белгілі бір ойында бірінші команда жеңген кезде «1» нәтижесі ұтады, «2» нәтижесі ұтылады, белгілі бір ойында екінші команданы жеңген кезде «2» нәтижесі ұтады, «1» нәтижесі ұтылады

9.66.1. Multiplayer Online Battle Arena: DOTA 2, League Of Legends, Heroes Of The Storm, Smite, VainGlory, Heroes Of Newerth және басқалары.

Multiplayer Online Battle Aren ойындары үшін букмекерлік кеңсе ұсынатын нәтижелер: DOTA 2, League Of Legends, Heroes Of The Storm, Smite, VainGlory, Heroes Of Newerth және басқалары.

Ойында kills бойынша фораны ескере отырып, 1 команданың жеңісі («Ф1к»(k) деп белгіленеді), фораның әрбір мәні үшін өзінің коэффициенті ұсынылады – «Кф») – ойынның қалай аяқталатынына және осы уақытқа дейін kills ұпайы қандай болатынына және бірінші команданың kills-ке фора мәнін қосуына байланысты нәтиже kills командасының 1 жеңісі болатын нәтижелер жеңеді. Егер шотқа фора қосқаннан кейін нәтиже 2 команданың жеңісі болса, онда ұтыс тігу ұтылған болып саналады. Егер фораны ескере отырып алынған нәтиже тең болса, онда осы ұтыс тігу бойынша ұтыс «1» коэффициентімен есептеледі.

Ойында kills бойынша фораны ескере отырып, 2 команданың жеңісі («Ф2к»(k) деп белгіленеді), фораның әрбір мәні үшін өзінің коэффициенті ұсынылады – «Кф») – ойынның қалай аяқталатынына және осы уақытқа дейін kills ұпайы қандай болатынына және екінші команданың kills-ке фора мәнін қосуына байланысты нәтиже kills командасының 2 жеңісі болатын нәтижелер жеңеді. Егер шотқа фора қосқаннан кейін нәтиже 1 команданың жеңісі болса, онда ұтыс тігу ұтылған болып саналады. Егер фораны ескере отырып алынған нәтиже тең болса, онда осы ұтыс тігу бойынша ұтыс «1» коэффициентімен есептеледі.

Kills тоталы «көп»/«аз» – егер қарсыластың ойын кейіпкерлерінің жойылу саны ойындағы екі команданың қосындысында таңдалған тоталдың мәнінен асып кетсе, «көп» нәтижесі ұтады, «аз» нәтижесі ұтылады. Егер қарсыластың ойын кейіпкерлерінің жойылу саны ойындағы екі команданың қосындысында таңдалған тоталдың мәніне тең болса, осы нәтижелерге барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі. Барлық басқа жағдайларда таңдалған тотал үшін «аз» нәтижесі ұтады, «көп» нәтижесі ұтылады.

Минуттар тоталы «көп»/«аз» – егер ойын басталғаннан бастап аяқталғанға дейін өткен дөңгелектелген минуттар саны таңдалған тоталдың мәнінен асып кетсе (яғни, егер ойын таймерінің мәні 14 минут 7 секунд болса, онда қорытынды жалпы мәні-15), «көп» нәтижесі ұтады, «аз» нәтижесі ұтылады. Егер ойын басталғаннан бастап аяқталғанға дейінгі минуттар саны тоталдың мәніне тең болса, осы нәтижелерге барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі. Барлық басқа жағдайларда таңдалған тотал үшін «аз» нәтижесі ұтады, «көп» нәтижесі ұтылады.

3 kills-ке дейінгі жарыс («1»/«2») – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі командалардың қайсысы нақты ойында жаудың ойын кейіпкерлерінің алғашқы 3 жойылуын жасайтынына байланысты – егер бірінші команда мұны жасаса, «1» нәтижесі ұтады, «2» нәтижесі ұтылады, егер оны екінші команда жасаса «2» нәтижесі ұтады, «1» нәтижесі ұтылады. Егер белгілі бір ойында командалардың ешқайсысы қарсыласын 2 реттен артық жоя алмаса, ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі.

5 kills-ке дейінгі жарыс («1»/«2») – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі командалардың қайсысы нақты ойында жаудың ойын кейіпкерлерінің алғашқы бес жойылуын жасайтынына байланысты – егер бірінші команда мұны жасаса, «1» нәтижесі ұтады, «2» нәтижесі ұтылады, егер оны екінші команда жасаса «2» нәтижесі ұтады, «1» нәтижесі ұтылады. Егер белгілі бір ойында командалардың ешқайсысы қарсыласын 4 реттен артық жоя алмаса, ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі.

10 kills-ке дейінгі жарыс («1»/«2») – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі командалардың қайсысы нақты ойында жаудың ойын кейіпкерлерінің алғашқы он жойылуын жасайтынына байланысты – егер бірінші команда мұны жасаса, «1» нәтижесі ұтады, «2» нәтижесі ұтылады, егер оны екінші команда жасаса «2» нәтижесі ұтады, «1» нәтижесі ұтылады. Егер белгілі бір ойында командалардың ешқайсысы қарсыласын 9 реттен артық жоя алмаса, ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі.

15 kills-ке дейінгі жарыс («1»/«2») – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі командалардың қайсысы нақты ойында жаудың ойын кейіпкерлерінің алғашқы он бес жойылуын жасайтынына байланысты – егер бірінші команда мұны жасаса, «1» нәтижесі ұтады, «2» нәтижесі ұтылады, егер оны екінші команда жасаса «2» нәтижесі ұтады, «1» нәтижесі ұтылады. Егер белгілі бір ойында командалардың ешқайсысы қарсыласын 14 реттен артық жоя алмаса, ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі.

20 kills-ке дейінгі жарыс («1»/«2») – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі командалардың қайсысы нақты ойында жаудың ойын кейіпкерлерінің алғашқы жиырма жойылуын жасайтынына байланысты – егер бірінші команда мұны жасаса, «1» нәтижесі ұтады, «2» нәтижесі ұтылады, егер оны екінші команда жасаса «2» нәтижесі ұтады, «1» нәтижесі ұтылады. Егер белгілі бір ойында командалардың ешқайсысы қарсыласын 19 реттен артық жоя алмаса, ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі.

Kills жеке тоталы «көп»/«аз» 1к. Бір немесе басқа нәтижені ұтып алу белгілі бір ойында 1 команда жасаған kills сомасының ұсынылған жалпы мәнінен көп немесе аз болуына байланысты.

Kills жеке тоталы «көп»/«аз» 2к. Бір немесе басқа нәтижені ұтып алу белгілі бір ойында 2 команда жасаған kills сомасының ұсынылған жалпы мәнінен көп немесе аз болуына байланысты.

Белгілі бір минутқа kills нәтижесі («1»/«X»/«2») – белгілі бір нәтиженің жеңісі белгілі бір минутта белгілі бір ойында kills ұпайының қандай болатынына байланысты. Белгілі бір ойында kills – ті жеңген кезде бірінші команданың белгілі бір минутына «1» нәтижесін жеңіп, «X» және «2» нәтижелерін жоғалтады, тең болған кезде «X» нәтижесін жеңіп, «1» және «2» нәтижелерін жоғалтады, екінші команда жеңген кезде «2» нәтижесін жеңіп, «1» және «X» нәтижесі ұтылады. Егер ойын таңдалған уақыт аралығы аяқталғанға дейін аяқталған жағдайда, осы уақыт аралығындағы барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі.

Интервалдағы kills тоталы «көп»/«аз» – егер қарсыластың ойын кейіпкерлерінің жойылу саны ойындағы екі командада да белгілі бір уақыт аралығында таңдалған тоталдың мәнінен асып кетсе, «көп» нәтижесі ұтады, «аз» нәтижесі ұтылады. Егер қарсыластың ойын кейіпкерлерінің жойылу саны ойындағы екі команданың қосындысында таңдалған тоталдың мәніне тең болса, белгілі бір уақыт аралығында осы нәтижелерге барлық ұтыс тігулер 1 коэффициентімен есептеледі. Барлық

басқа жағдайларда таңдалған тотал үшін белгілі бір уақыт аралығында «аз» нәтижесі ұтады, «көп» нәтижесі ұтылады.

First Blood («1»/«2») – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі қай команданың қарсылас кейіпкерлерінің бірін сол немесе басқа ойында бірінші болып жоюға байланысты. Егер ойында қарсыластың жойылуы болмаса немесе ойынның ресми хаттамасында бірінші жою екі жақта да бір мезгілде танылса, осы нәтижелерге барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі.

9.66.2. DOTA 2

DOTA 2 матчтары үшін букмекерлік кеңсе ұсынатын нәтижелер:

Бірінші Roshan («1»/«2») – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі белгілі бір ойындағы командалардың қайсысы бірінші болып Roshan ойын ішіндегі кейіпкерін жойып, жойылуға сәйкес бонустар мен ақшалай сыйақыларды алатынына байланысты. Егер ойында Roshan жойылмаса, осы нәтижелерге барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі.

Courier Death («иә»/«жоқ») – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі белгілі бір ойында Courier ойын ішіндегі кейіпкерінің жойылуына байланысты. Егер ойын ішіндегі кейіпкер белгілі бір ойында жойылса, онда «иә» нәтижесі ұтады, «жоқ» нәтижесі ұтылады, егер Courier кейіпкері нақты ойында жойылмаса, «жоқ» нәтижесі ұтады, «иә» нәтижесі ұтылады.

Godlike («иә»/«жоқ») – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі белгілі бір ойындағы кез-келген ойнатылатын кейіпкерлердің 9 немесе одан да көп kills сериясын жасайтындығына байланысты, ал өзі бір рет өлмейді. Егер бұл болған жағдайда, «иә» нәтижесі ұтады, «жоқ» нәтижесі ұтылады. Барлық басқа жағдайларда «жоқ» нәтижесі ұтады және «иә» нәтижесі ұтылады.

Rampage («иә»/«жоқ») – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі белгілі бір ойындағы бір ойнатылатын кейіпкердің қысқа уақыт ішінде барлық бес қарсыласты өлтіруіне байланысты болады және экранда тиісті жазба пайда болады. Егер бұл болған жағдайда, «иә» нәтижесі ұтады, «жоқ» нәтижесі ұтылады. Барлық басқа жағдайларда «жоқ» нәтижесі ұтады және «иә» нәтижесі ұтылады.

Ancient Attack («иә»/«жоқ») – осы немесе басқа нәтиженің жеңісі командалардың негізгі құрылымына – Ancient-ке шабуыл жасайтындығына байланысты, бұл маңызды емес, кейіпкерлер немесе криптер. Егер бұл болған жағдайда, «иә» нәтижесі ұтады, «жоқ» нәтижесі ұтылады. Барлық басқа жағдайларда «жоқ» нәтижесі ұтады және «иә» нәтижесі ұтылады.

Мега крипы («иә»/«жоқ») – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі командалардың бірінде мега-криптердің болуына байланысты. Егер бұл болған жағдайда, «иә» нәтижесі ұтады, «жоқ» нәтижесі ұтылады. Барлық басқа жағдайларда «жоқ» нәтижесі ұтады және «иә» нәтижесі ұтылады.

Бірінші Мұнара («1»/«2») – осы немесе басқа нәтиженің жеңісі белгілі бір ойындағы командалардың қайсысы бірінші болып жау мұнарасын жойып, жойылуға сәйкес бонустар мен ақшалай сыйақылар алатынына байланысты. Егер ойында Башен жойылмаса, осы нәтижелерге барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі.

Бірінші Барак («1»/«2») – осы немесе басқа нәтиженің жеңісі белгілі бір ойындағы командалардың қайсысы бірінші болып жау барағын жойып, жойылуға сәйкес бонустар мен ақшалай сыйақылар алатынына байланысты. Егер ойында жойылған барактар болмаса, осы нәтижелерге барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі.

Ойын аяқталады («күндіз»/«түнде») – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі белгілі бір ойынның қай ойын уақытының аяқталуына байланысты – күндіз немесе түнде. Егер белгілі бір ойын ойында «түн» болған кезде аяқталса, онда «түн» нәтижесі ұтады және «күн» нәтижесі ұтылады. Егер белгілі бір ойын ойында «күн» болған кезде аяқталса, онда «күн» нәтижесі ұтады және «түн» нәтижесі ұтылады. Ұтыс тігулерді есептеу кезінде ойын ішіндегі уақытты өзгерте алатын кейіпкерлердің қабілеттері ескерілмейді.

Артефакт («көп»/«аз») – «көп» нәтижесі ұтады және белгілі бір ойында алынған артефактілер саны таңдалған тоталдың мәнінен асып кеткен жағдайда «аз» нәтижесі ұтылады. Егер белгілі бір ойында сатып алынған артефактілердің саны тоталдың мәніне тең болса, осы нәтижелерге барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі. Барлық басқа жағдайларда таңдалған тотал үшін «аз» нәтижесі ұтады, «көп» нәтижесі ұтылады.

9.66.3. League Of Legends

League Of Legends матчтары үшін букмекерлік кеңсе ұсынатын нәтижелер:

Бірінші Айдаһар («1»/«2») – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі белгілі бір ойындағы командалардың қайсысы бірінші болып айдаһардың ойын ішіндегі кейіпкерін жойып, жойылуға сәйкес бонустар мен ақшалай сыйақыларды алатынына байланысты. Егер ойында Dragon жойылмаса, осы нәтижелерге барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі.

Бірінші Барон («1»/«2») – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі белгілі бір ойындағы командалардың қайсысы бірінші болып Baron Nashor ойын ішіндегі кейіпкерді жойып, жойылуға сәйкес бонустар мен ақшалай сыйақыларды алатынына байланысты. Егер ойында Baron Nashor жойылмаса, осы нәтижелерге барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі.

9.66.4. Драфт. Multiplayer Online Battle Arena: DOTA 2, League Of Legends, Heroes Of The Storm, Smite, VainGlory, Heroes Of Newerth және басқалары

Multiplayer Online Battle Aren ойындары бойынша драфттар үшін букмекерлік кеңсе ұсынатын нәтижелер: DOTA 2, League Of Legends, Heroes Of The Storm, Smite, VainGlory, Heroes Of Newerth және басқалары.

Бан – нәтиженің жеңісі белгілі бір ойындағы белгілі бір кейіпкердің Бан тобына жіберілуіне байланысты. Егер нақты ойында нақты кейіпкерлер Бан тобына жіберіледі, содан кейін нәтиже ұтады. Егер нақты кейіпкерлер нақты ойында Пик тобына жіберілсе немесе Банда немесе Пикта мүлдем болмаса, онда нәтиже ұтылады.

Пик – нәтиженің жеңісі нақты ойындағы нақты кейіпкер Пик тобына жіберілуіне байланысты. Егер нақты ойында нақты кейіпкерлер Пик тобына жіберіледі, содан кейін нәтиже ұтады. Егер нақты кейіпкерлер нақты ойында Бан тобына жіберілсе немесе Банда немесе Пикта мүлдем болмаса, онда нәтиже ұтылады.

Бан/Пик (x ойын x кезең) – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі қай топқа байланысты: Бан немесе Пик нақты кейіпкер нақты ойын кезеңінде нақты ойында жіберіледі. Егер нақты кейіпкерлер нақты ойын кезеңінде нақты ойында Бан тобына жіберіледі, содан кейін «Бан» нәтижесі ұтады және «Пик» нәтижесі ұтылады. Егер нақты кейіпкерлер нақты ойын кезеңінде нақты ойында Пик тобына жіберілсе, онда «Пик» нәтижесі ұтады және «Бан» нәтижесі ұтылады. Егер нақты болса кейіпкерлер белгілі бір ойын кезеңіндегі белгілі бір ойында топтардың ешқайсысына жіберілмейді, содан кейін барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі.

Бан немесе Пик («иә»/«жоқ») – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі нақты ойында нақты кейіпкерді таңдау орын алатынына байланысты. Егер нақты кейіпкерлер нақты ойында Бан немесе Пик топтарына жіберілсе, онда «иә» нәтижесі ұтады және «жоқ» нәтижесі ұтылады. Егер нақты кейіпкерлер нақты ойында Бан немесе Пик топтарына жіберілмесе, онда «жоқ» нәтижесі ұтады және «иә» нәтижесі ұтылады.

Бан немесе Пик (x ойын x кезең) («иә»/«жоқ») – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі нақты ойында нақты кейіпкерді таңдау орын алатынына байланысты. Егер нақты кейіпкерлер нақты ойын кезеңінде нақты ойында Бан немесе Пик топтарына жіберілсе, онда «иә» нәтижесі ұтады және «жоқ» нәтижесі ұтылады. Егер нақты кейіпкерлер нақты ойын кезеңінде нақты ойында Бан немесе Пик топтарына жіберілмесе, онда «жоқ» нәтижесі ұтады және «иә» нәтижесі ұтылады.

Кейіпкерлер тізбегі («иә»/«жоқ») – бұл немесе басқа нәтиженің жеңісі командалардың бірінің нақты ойынында нақты кейіпкерлерді (2 немесе одан да көп) таңдау орын алуына байланысты. Егер бұл болған жағдайда, «иә» нәтижесі ұтады, «жоқ» нәтижесі ұтылады. Барлық басқа жағдайларда «жоқ» нәтижесі ұтады және «иә» нәтижесі ұтылады.

Контр-пик («иә»/«жоқ») – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі нақты ойындағы нақты кейіпкерлердің таңдалуына және әртүрлі командаларға қатысуына байланысты. Егер бұл болған жағдайда, «иә» нәтижесі ұтады, «жоқ» нәтижесі ұтылады. Барлық басқа жағдайларда «жоқ» нәтижесі ұтады және «иә» нәтижесі ұтылады.

Пайдаланылған кейіпкерлер саны («көп»/«аз») – «көп» нәтижесі ұтады және нақты ойында алынған артефактілер саны таңдалған тоталдың мәнінен асып кеткен жағдайда «аз» нәтижесі ұтылады. Егер матчтың барлық ойындарындағы кейіпкерлердің саны тоталдың мәніне тең болса, осы нәтижелерге барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі. Барлық басқа жағдайларда таңдалған тотал үшін «аз» нәтижесі ұтады, «көп» нәтижесі ұтылады.

Кейіпкерлердің негізгі сипаттамасы («көп»/«аз») – егер нақты ойында таңдалған негізгі сипаттамасы бар кейіпкерлер саны таңдалған тоталдың мәнінен асып кетсе, «көп» нәтижесі ұтады, «аз» нәтижесі ұтылады. Егер белгілі бір ойында таңдалған негізгі сипаттамасы бар кейіпкерлердің саны тоталдың мәніне тең болса, осы нәтижелерге барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі. Барлық басқа жағдайларда таңдалған тотал үшін «аз» нәтижесі ұтады, «көп» нәтижесі ұтылады.

Кейіпкерлердің негізгі сипаттамасы (x ойын x кезең) («көп»/«аз») – егер нақты ойында нақты ойын кезеңінде таңдалған негізгі сипаттамасы бар кейіпкерлер саны таңдалған тоталдың мәнінен асып кетсе, «көп» нәтижесі ұтады, «аз» нәтижесі ұтылады. Егер белгілі бір ойын кезеңіндегі белгілі бір ойында таңдалған негізгі сипаттамасы бар кейіпкерлердің саны тоталдың мәніне тең болса, осы нәтижелерге барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі. Барлық басқа жағдайларда таңдалған тотал үшін «аз» нәтижесі ұтады, «көп» нәтижесі ұтылады.

9.66.5. First-Person Shooter – FPS: Counter Strike, Call of Duty, Halo, Battlefield, Point Blank, Crossfire, WarFace, Overwatch, Valorant, Rainbow Six және басқалары

First-Person Shooter – FPS ойындары бойынша матчтары үшін букмекерлік кеңсе ұсынатын нәтижелер: Counter Strike, Call of Duty, Halo, Battlefield, Point Blank, Crossfire, WarFace, Overwatch және басқалары.

Ойындар бойынша («1»/«2») – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі екі команда арасындағы матч аясында белгілі бір картадағы белгілі бір ойынның қалай аяқталатынына байланысты (матч жарыс форматына байланысты бір немесе бірнеше ойындардан тұруы мүмкін) – егер белгілі бір ойында бірінші команда жеңіске жетсе, раундтар саны негізгі раундтар санынан аспағаны, «1» нәтижесі ұтады, «2» нәтижесі ұтылады, белгілі бір ойында екінші команданы жеңген кезде, егер раундтар саны негізгі раундтар санынан аспаса, «2» нәтижесі ұтады, «1» нәтижесі ұтылады.

Ойындар бойынша («1»/«X»/«2») – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі екі команда арасындағы матч аясында белгілі бір картадағы белгілі бір ойынның қалай аяқталатынына байланысты (матч жарыс форматына байланысты бір немесе бірнеше ойындардан тұруы мүмкін) – белгілі бір ойында бірінші команданы жеңген кезде, раундтар саны негізгі раундтар санынан аспаған жағдайда, «1» нәтижесін жеңіп, «2» және «X» нәтижелерін жоғалтады, негізгі раундтардың қорытындылары бойынша тең болған кезде «X» нәтижесі ұтады, «2» және «1» нәтижелері ұтылады, жеңіс кезінде белгілі бір ойындағы екінші команда, егер раундтар саны негізгі раундтардан аспаса, «2» нәтижесі ұтады, «1» және «X» нәтижелері ұтылады.

Раундтар бойынша фораны ескере отырып, 1 команданың жеңісі («Ф1к») (P) белгіленеді, фораның әрбір мәні үшін өзінің коэффициенті ұсынылады – «Кф») – жеңіске жеткен раундтар бойынша ойынның соңғы ұпайына фора мәнін қосқанда (бірінші команда жеңген раундтарға) нәтиже 1 команданың жеңісі болатын нәтижелер ұтады. Егер шотқа фора қосқаннан кейін нәтиже 2

команданың жеңісі болса, онда ұтыс тігу ұтылған болып саналады. Егер фораны ескере отырып алынған нәтиже тең болса, онда осы ұтыс тігу бойынша ұтыс «1» коэффициентімен есептеледі.

Раундтар бойынша фораны ескере отырып, 2 команданың жеңісі («Ф2к» (P) белгіленеді, фораның әрбір мәні үшін өзінің коэффициенті ұсынылады – «Кф») – жеңіске жеткен раундтар бойынша ойынның соңғы ұпайына фора мәнін қосқанда (бірінші команда жеңген раундтарға) нәтиже 2 команданың жеңісі болатын нәтижелер ұтады. Егер шотқа фора қосқаннан кейін нәтиже 1 команданың жеңісі болса, онда ұтыс тігу ұтылған болып саналады. Егер фораны ескере отырып алынған нәтиже тең болса, онда осы ұтыс тігу бойынша ұтыс «1» коэффициентімен есептеледі.

«Көп»/«аз» раундтарының тоталы («Сол р.» деп белгіленеді), – «көп» нәтижесі ұтады және егер ойында жеңімпазды анықтау үшін қажетті негізгі раундтардың саны таңдалған тоталдың мәнінен асып кетсе, «аз» нәтижесі ұтылады. Барлық басқа жағдайларда таңдалған тотал үшін «аз» нәтижесі ұтады, «көп» нәтижесі ұтылады.

Раундтар бойынша («1»/«2») – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі екі команда арасындағы ойын шеңберіндегі белгілі бір раундтың қалай аяқталатынына байланысты – бірінші команда жеңген кезде, осы карта үшін жеңіске жету үшін кез келген жеткілікті сценарий мақсаттарын орындау арқылы «1» нәтижесі ұтады, «2» нәтижесі ұтылады, екінші команданы белгілі бір ойында жеңген кезде, егер раундтар саны негізгі раундтар санынан аспаса, «2» нәтижесі ұтады, «1» нәтижесі ұтылады. Егер раунд қандай да бір себептермен үзіліп, қайта ойналса, оған барлық ұтыс тігулер күшінде қалады, егер қандай да бір себептермен раунд ойналмаса және қайта ойналмаса немесе тең аяқталды деп танылса, осы нәтижелерге ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі.

Kills тоталы «көп»/«аз» («Сол (k)» деп белгіленеді) – «көп» нәтижесі ұтады және егер ойын кейіпкерлерінің жойылу саны раундтың соңына дейін таңдалған тоталдың мәнінен асып кетсе, «аз» нәтижесі ұтылады. Барлық басқа жағдайларда таңдалған тотал үшін «аз» нәтижесі ұтады, «көп» нәтижесі ұтылады. Ұтыс тігулердегі kill термині ойын кейіпкерінің басқа команданың ойыншысының ойын кейіпкерінің командаларының бірін жоюын білдіреді.

Нақты раундқа дейінгі жарыс («1»/«2») – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі бірінші команданың қайсысы белгілі бір ойында раундтардың нақты санын жеңетініне байланысты – егер бірінші команда мұны жасаса, «1» нәтижесі ұтады, «2» нәтижесі ұтылады, егер екінші команда мұны жасаса «2» нәтижесі ұтады, «1» нәтижесі ұтылады.

Жеке тоталы 1к. Бір немесе басқа нәтиженің ұтысы ұсынылған жалпы мәннен көп немесе аз екендігіне байланысты белгілі бір ойында 1 команда жеңген раундтардың қосындысы.

Жеке тоталы 2к. Бір немесе басқа нәтиженің ұтысы ұсынылған жалпы мәннен көп немесе аз екендігіне байланысты белгілі бір ойында 2 команда жеңген раундтардың қосындысы.

Жеңіс, оның ішінде ОТ («1»/«2») – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі екі команда арасындағы матч аясында белгілі бір картадағы белгілі бір ойынның қалай аяқталатынына байланысты (матч жарыстың форматына байланысты бір немесе бірнеше ойындардан тұруы мүмкін), мүмкін болатын қосымша раундтарды ескере отырып. Нақты ойында бірінші команданы жеңген кезде «1» нәтижесі ұтып, «2» нәтижесі ұтылады, белгілі бір ойында екінші команданы жеңген кезде «2» нәтижесі ұтады, «1» нәтижесі ұтылады.

9.66.6. Counter-Strike

Әр ойындағы негізгі раундтар рөлдердің бірінші өзгеруінен кейін өзгерістен кейінгі раундтар саны өзгеріске дейінгі раундтар санынан аспайтындар болып саналады. Мұндай асып кетуден кейін ойналатын барлық раундтар қосымша болып саналады.

Counter-Strike бойындары бойынша матчтар үшін букмекерлік кеңсе ұсынатын нәтижелер:

Бомбаны орнату («Иә»/ «Жоқ») – бұл немесе басқа нәтиженің жеңісі бомбаның белгілі бір раундта командалардың біреуінің орнатылуына байланысты. Егер бомба орнатылса, онда «иә» нәтижесі ұтады, «жоқ» нәтижесі ұтылады, егер бомба орнатылмаса, «жоқ» нәтижесі ұтады, «иә» нәтижесі ұтылады.

Бомбаны А нүктесіне орнату («Иә»/«Жоқ») – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі белгілі бір раундтағы командалардың бірінің бомбасы «А» орналасқан жеріне орнатылатындығына байланысты. Егер бомба «А» орналасқан жерге орнатылса, онда «иә» нәтижесі ұтады, «жоқ» нәтижесі ұтылады, егер бомба «А» орналасқан жерге орнатылмаса, онда «жоқ» нәтижесі ұтады, «иә» нәтижесі ұтылады.

Бомбаны В нүктесіне орнату («Иә»/«Жоқ») – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі белгілі бір раундтағы командалардың бірінің бомбасы «В» орналасқан жеріне орнатылатындығына байланысты. Егер бомба «А» орналасқан жерге орнатылса, онда «иә» нәтижесі ұтады, «жоқ» нәтижесі ұтылады, егер бомба «В» орналасқан жерге орнатылмаса, онда «жоқ» нәтижесі ұтады, «иә» нәтижесі ұтылады.

Бомбаның жарылуы («Иә»/«Жоқ») – бұл немесе басқа нәтиженің жеңісі белгілі бір раундта командалардың бірі орнатқан бомбаның жарылуына байланысты. Егер бомба жарылса, онда «иә» нәтижесі ұтады, «жоқ» нәтижесі ұтылады, егер бомба жарылмаса, онда «жоқ» нәтижесі ұтады, «иә» нәтижесі ұтылады.

Бомбаны залалсыздандыру («Иә»/«Жоқ») – белгілі бір нәтиженің жеңісі белгілі бір раундта командалардың бірі орнатқан бомбаның залалсыздандырылуына байланысты. Егер бомба залалсыздандырылса, онда «иә» нәтижесі ұтады, «жоқ» нәтижесі ұтылады, егер бомба залалсыздандырылмаса, онда «жоқ» нәтижесі ұтады, «иә» нәтижесі ұтылады.

N (реті бойынша нөмір) kill («1»/«X»/«2») – қандай да бір нәтиженің жеңісі командалардың қайсысы N-ді белгілі бір раундта қарсыластың ойнатылатын кейіпкерін ретімен жоюына байланысты-егер бірінші команда мұны жасаса, «1» нәтижесі ұтады, «2» және «X» нәтижелері ұтылады, егер екінші команда мұны жасаса, «2» нәтижесі ұтады, «1» және «X» нәтижелері ұтылады. Егер белгілі бір раундта қарсыластың ойын кейіпкерінің алғашқы жойылуы болмаса, онда «X» нәтижесі ұтады және «1» және «2» нәтижелері ұтылады.

9.66.7. Collectible Card Game: Hearthstone: Heroes of Warcraft, Magic The Gathering, Faeria, Gwent: The Witcher Card Game, Hand Of The Gods және басқалары

Hearthstone: Heroes of Warcraft

Hearthstone: Heroes of Warcraft ойыны бойынша матчтар үшін букмекерлік кеңсе ұсынатын нәтижелер:

Белгілі бір ойындағы фораны ескере отырып, 1 команданың жеңісі («Ф1к» деп белгіленеді, фораның әрбір мәні үшін өзінің коэффициенті ұсынылады – «Кф») – матчқа қатысушылардың ойын кейіпкерінің келтірген зияны бойынша ойынның соңғы ұпайына фора мәнін қосқанда (фора бірінші команда келтірген залалға қосылады) нәтиже 1 команданың жеңісі болатын нәтижелер жеңеді. Егер шотқа фора қосқаннан кейін нәтиже 2 команданың жеңісі болса, онда ұтыс тігу ұтылған болып саналады. Егер фораны ескере отырып алынған нәтиже тең болса, онда осы ұтыс тігу бойынша ұтыс «1» коэффициентімен есептеледі.

Белгілі бір ойындағы фораны ескере отырып, 2 команданың жеңісі («Ф2к» деп белгіленеді, фораның әрбір мәні үшін өзінің коэффициенті ұсынылады – «Кф») – матчқа қатысушылардың ойын кейіпкерінің келтірген зияны бойынша ойынның соңғы ұпайына фора мәнін қосқанда (фора бірінші команда келтірген залалға қосылады) нәтиже 2 команданың жеңісі болатын нәтижелер жеңеді. Егер шотқа фора қосқаннан кейін нәтиже 1 команданың жеңісі болса, онда ұтыс тігу ұтылған болып саналады. Егер фораны ескере отырып алынған нәтиже тең болса, онда осы ұтыс тігу бойынша ұтыс «1» коэффициентімен есептеледі.

Зақымдану тоталы «көп»/«аз» – «көп» нәтижесі ұтады, «аз» нәтижесі ұтылады, егер матчқа қатысушылардың ойын кейіпкерлері алған залалдың жалпы саны белгілі бір ойын аяқталған кезде таңдалған тоталдың мәнінен асып кетсе, ойын кейіпкерлерінің денсаулығының негізгі қоры ғана ескеріледі. Егер матчқа қатысушылардың ойын кейіпкерлері алған залалдың жалпы саны белгілі бір ойын аяқталған кезде таңдалған тоталдың мәніне тең болса, осы нәтижелерге барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі. Барлық басқа жағдайларда таңдалған тотал үшін «аз» нәтижесі ұтады, «көп» нәтижесі ұтылады.

Кім бірінші зиян алады («1»/«2») – осы немесе басқа нәтиженің жеңісі матчқа қатысушылардың ойын кейіпкері бірінші болып белгілі бір ойында кез-келген мөлшерде зиян келтіретініне байланысты, ал ойын кейіпкерлерінің денсаулығының негізгі қоры ғана ескеріледі. Егер бірінші қатысушының ойнатылатын кейіпкері зиян келтірсе, «1» нәтижесі ұтады, «2» нәтижесі ұтылады, егер екінші қатысушының ойнатылатын кейіпкері зиян келтірсе, «2» нәтижесі ұтады, «1» нәтижесі ұтылады.

Кім бірінші 5 бірлік зиян алады («1»/«2») – осы немесе басқа нәтиженің жеңісі матчқа қатысушылардың ойын кейіпкері бірінші болып белгілі бір ойында 5 немесе одан артық бірлік зиян келтіретініне байланысты, ал ойын кейіпкерлерінің денсаулығының негізгі қоры ғана ескеріледі. Егер бірінші қатысушының ойын кейіпкері 5 немесе одан да көп зиян келтірсе, «1» нәтижесі ұтады, «2» нәтижесі ұтылады, егер 5 немесе одан да көп зақымдану бірлігі бірінші болып екінші қатысушының ойын кейіпкерін алса, «2» нәтижесі ұтады, «1» нәтижесі ұтылады.

Кім бірінші 10 бірлік зиян алады («1»/«2») – осы немесе басқа нәтиженің жеңісі матчқа қатысушылардың ойын кейіпкері бірінші болып белгілі бір ойында 10 немесе одан артық бірлік зиян келтіретініне байланысты, ал ойын кейіпкерлерінің денсаулығының негізгі қоры ғана ескеріледі. Егер бірінші қатысушының ойын кейіпкері 10 немесе одан да көп зиян келтірсе, «1» нәтижесі ұтады, «2» нәтижесі ұтылады, егер 10 немесе одан да көп зақымдану бірлігі бірінші болып екінші қатысушының ойын кейіпкерін алса, «2» нәтижесі ұтады, «1» нәтижесі ұтылады.

Кім бірінші 15 бірлік зиян алады («1»/«2») – осы немесе басқа нәтиженің жеңісі матчқа қатысушылардың ойын кейіпкері бірінші болып белгілі бір ойында 15 немесе одан артық бірлік зиян келтіретініне байланысты, ал ойын кейіпкерлерінің денсаулығының негізгі қоры ғана ескеріледі. Егер бірінші қатысушының ойын кейіпкері 15 немесе одан да көп зиян келтірсе, «1» нәтижесі ұтады, «2» нәтижесі ұтылады, егер 15 немесе одан да көп зақымдану бірлігі бірінші болып екінші қатысушының ойын кейіпкерін алса, «2» нәтижесі ұтады, «1» нәтижесі ұтылады.

Кім бірінші 20 бірлік зиян алады («1»/«2») – осы немесе басқа нәтиженің жеңісі матчқа қатысушылардың ойын кейіпкері бірінші болып белгілі бір ойында 20 немесе одан артық бірлік зиян келтіретініне байланысты, ал ойын кейіпкерлерінің денсаулығының негізгі қоры ғана ескеріледі. Егер бірінші қатысушының ойын кейіпкері 20 немесе одан да көп зиян келтірсе, «1» нәтижесі ұтады, «2» нәтижесі ұтылады, егер 20 немесе одан да көп зақымдану бірлігі бірінші болып екінші қатысушының ойын кейіпкерін алса, «2» нәтижесі ұтады, «1» нәтижесі ұтылады.

Нақты ойында «Жұп»/«Тақ» – «Жұп» нәтижесі ұтады, «Тақ» нәтижесі ұтылады, егер нақты ойын аяқталған кезде матчқа қатысушылардың ойын кейіпкерлері алған зиян бірліктерінің жалпы саны жұп болса, ойын кейіпкерлерінің денсаулығының негізгі қоры ғана есептеледі. Егер матчқа қатысушылардың ойын кейіпкерлері нақты ойын аяқталған кезде алған залал бірліктерінің жалпы саны тақ болса, онда «Тақ» нәтижесі ұтады және «Тақ» нәтижесі ұтылады.

Бірінші аңызға айналған карта («1»/«2») – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі матчқа қатысушылардың ойын кейіпкері аңызға айналған картаны бірінші болып ойнайтынына байланысты. Егер матчтың бірінші қатысушысының ойын кейіпкері аңызға айналған картаны

бірінші болып ойнаса, «1» нәтижесі ұтады, «2» нәтижесі ұтылса, егер матчтың екінші қатысушысының ойын кейіпкері аңызға айналған картаны бірінші болып ойнаса, «2» нәтижесі ұтады, «1» нәтижесі ұтылады. Егер ойында аңызға айналған карта ойналмаса, осы нәтижелерге барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі.

9.66.8. Аркада стимуляторлары: World of Tanks, World of Warships, World of Warplanes, Tanki Online және басқалары

World of Tanks

World of Tanks ойыны бойынша матчтар үшін букмекерлік кеңсе ұсынатын нәтижелер:

Жекпе-жек тоталы «көп»/«аз» – «көп» нәтижесі ұтып, егер матчта жеңімпазды анықтау үшін қажет болған жекпе-жектер саны таңдалған тоталдың мәнінен асып кетсе, «аз» нәтижесі ұтылады. Барлық басқа жағдайларда таңдалған тотал үшін «аз» нәтижесі ұтады, «көп» нәтижесі ұтылады.

First Kill («1»/«2») – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі қай команданың қарсылас кейіпкерлерінің бірін сол немесе басқа ойында бірінші болып жоюға байланысты. Егер ойында қарсыластың жойылуы болмаса немесе жекпе-жектің ресми хаттамасында бірінші жою екі тараптан бір мезгілде танылса, осы нәтижелерге барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептелетін болады.

Жекпе-жек бойынша («1»/«X»/«2») – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі екі команда арасындағы матч шеңберінде нақты жекпе-жектің қалай аяқталатынына байланысты (матч жарыс форматына байланысты бір немесе бірнеше жекпе-жектен тұруы мүмкін) – бірінші команда нақты жекпе-жекте жеңіске жеткенде «1» нәтижесін ұтады, «X» және «2» нәтижелері ұтылады, нақты жекпе-жекте тең болған кезде «X» нәтижесі ұтады, «1» және «2» нәтижелері ұтылады, екінші команда нақты жекпе-жекте жеңіске жеткенде «2» нәтижесі ұтады, «X» және «1» нәтижелері ұтылады.

Kills тоталы «көп»/«аз» – «көп» нәтижесі ұтады және «аз» нәтижесі ұтылады, егер қарсыластың ойын кейіпкерлерінің жойылу саны шайқаста екі команданың қосындысында таңдалған тоталдың мәнінен асып кетсе. Егер қарсыластың ойын кейіпкерлерінің жойылу саны ойындағы екі команданың қосындысында таңдалған тоталдың мәніне тең болса, осы нәтижелерге барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі. Барлық басқа жағдайларда таңдалған тотал үшін «аз» нәтижесі ұтады, «көп» нәтижесі ұтылады.

1к тоталы «көп»/«аз» – «көп» нәтижесі ұтады және «аз» нәтижесі ұтылады, егер нақты шайқаста 1 команданың ойын кейіпкерлерін жою саны таңдалған тоталдың мәнінен асып кетсе. Егер белгілі бір шайқаста 1 команданың ойын кейіпкерлерін жою саны таңдалған тоталдың мәніне тең болса, осы нәтижелерге барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі. Барлық басқа жағдайларда таңдалған тотал үшін «аз» нәтижесі ұтады, «көп» нәтижесі ұтылады.

2к тоталы «көп»/«аз» – «көп» нәтижесі ұтады және «аз» нәтижесі ұтылады, егер нақты шайқаста 2 команданың ойын кейіпкерлерін жою саны таңдалған тоталдың мәнінен асып кетсе. Егер белгілі бір шайқаста 2 команданың ойын кейіпкерлерін жою саны таңдалған тоталдың мәніне тең болса, осы нәтижелерге барлық ұтыс тігулер 1 коэффициентімен есептеледі. Барлық басқа жағдайларда таңдалған тотал үшін «аз» нәтижесі ұтады, «көп» нәтижесі ұтылады.

Жеңіс тәсілі «Базаны басып алу»/«Жауды жою» – нәтижелерді жеңу жеңіске жеткен команданың шайқаста қалай жеңіске жеткеніне байланысты – жаудың базасын басып алу немесе жаудың барлық танктерін жою.

9.66.9. AI Games ұтыс тігулер

9.66.9.1. CS:GO - Desert Eagle Fight

Ұтыс тігулерді қабылдау Counter-Strike: Global Offensive компьютерлік мультиплеерлік ойынына жүргізіледі. Жекпе-жек жасанды интеллект басқаратын кейіпкерлер арасында өтеді. Баптаулар барлық қатысушы кейіпкерлер үшін бірдей. Ойын форматы – 2-ден 2-ге дейін, 7 раундта жеңіске жеткенге дейін (мүмкін болатын раундтардың максималды саны – 13). Бір команданың екі кейіпкері де өлгеннен кейін, раунд қарсылас команданың жеңісімен аяқталады. Ұтыс тігулерді қабылдау матч басталғанға дейін де, LIVE режимінде де жүзеге асырылады. Барлық матчтар арнада нақты уақыт режимінде көрсетіледі – twitch.tv/aigamescsgo2. Егер матчтың соңғы нәтижесін қандай да бір себептермен анықтау мүмкін болмаса, онда барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі. Трансляция жазбаларының мұрағаты twitch.tv/aigamescsgo2/videos сілтемесі арқылы қол жетімді матч аяқталған сәттен бастап 14 күннен аспайтын мерзім ішінде осы мерзім өткеннен кейін матч нәтижелері бойынша барлық шағымдар қабылданбайды.

9.66.9.2. CS:GO – Knife Fight

Ұтыс тігулерді қабылдау Counter-Strike: Global Offensive компьютерлік мультиплеерлік ойынына жүргізіледі. Жекпе-жек жасанды интеллект басқаратын кейіпкерлер арасында өтеді. Баптаулар барлық қатысушы кейіпкерлер үшін бірдей. 1-ден 1-ге дейінгі кездесу форматы, 8 раундта жеңіске жеткенге дейін (мүмкін болатын раундтардың ең көп саны – 15). Бір команданың кейіпкері қайтыс болғаннан кейін, раунд қарсылас команданың жеңісімен аяқталады. Ұтыс тігулерді қабылдау матч басталғанға дейін де, LIVE режимінде де жүзеге асырылады. Барлық матчтар арнада нақты уақыт режимінде көрсетіледі – twitch.tv/aigamescsgo. Егер матчтың соңғы нәтижесін қандай да бір себептермен анықтау мүмкін болмаса, онда барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі. Трансляция жазбаларының мұрағаты twitch.tv/aigamescsgo/videos сілтемесі арқылы қол жетімді матч аяқталған сәттен бастап 14 күннен аспайтын мерзім ішінде осы мерзім өткеннен кейін матч нәтижелері бойынша барлық шағымдар қабылданбайды.

9.66.9.3. FIFA 18 – Халықаралық Жолдастық матчтар

Ұтыс тігулерді қабылдау FIFA 18 (футбол стимуляторы) компьютерлік мультиплеерлік ойынына жүргізіледі. Матчтар жасанды интеллект басқаратын екі команда арасында өтеді. Матчтар бастаушы қиындық деңгейінде «5 минуттан 2 тайм» ойын баптауларымен өткізіледі. FIFA үшін нәтижелерді есептеу ережелері әдеттегі футбол матчының есептеу ережелеріне ұқсас. Ұтыс тігулерді қабылдау матч басталғанға дейін де, LIVE режимінде де жүзеге асырылады. Барлық матчтар арнада нақты уақыт режимінде көрсетіледі – twitch.tv/aigamesfifa3. Егер матчтың соңғы нәтижесін қандай да бір себептермен анықтау мүмкін болмаса, онда ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі. Трансляция жазбаларының мұрағаты twitch.tv/aigamesfifa3/videos сілтемесі арқылы қол жетімді матч аяқталған сәттен бастап 14 күннен аспайтын мерзім ішінде осы мерзім өткеннен кейін матч нәтижелері бойынша барлық шағымдар қабылданбайды.

9.66.9.4. FIFA 17 – Жолдастық матчтар

Ұтыс тігулерді қабылдау FIFA 17 (футбол стимуляторы) компьютерлік мультиплеерлік ойынына жүргізіледі. Матчтар жасанды интеллект басқаратын екі команда арасында өтеді. Матчтар бастаушы қиындық деңгейінде «5 минуттан 2 тайм» ойын баптауларымен өткізіледі. FIFA үшін нәтижелерді есептеу ережелері әдеттегі футбол матчының есептеу ережелеріне ұқсас. Ұтыс тігулерді қабылдау матч басталғанға дейін де, LIVE режимінде де жүзеге асырылады. Барлық матчтар арнада нақты уақыт режимінде көрсетіледі – twitch.tv/aigamesfifa2. Егер матчтың соңғы нәтижесін қандай да бір себептермен анықтау мүмкін болмаса, онда ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі. Трансляция жазбаларының мұрағаты twitch.tv/aigamesfifa2/videos матч сілтемесі арқылы қол жетімді аяқталған сәттен бастап 14 күннен аспайтын мерзім ішінде осы мерзім өткеннен кейін матч нәтижелері бойынша барлық шағымдар қабылданбайды.

9.66.9.5. FIFA 20 – Volta

Ұтыс тігулерді қабылдау FIFA 20 (футбол стимуляторы) компьютерлік мультиплеерлік ойынына жүргізіледі. Матчтар жасанды интеллект басқаратын екі команда арасында өтеді. Матчтар жартылай профи қиындық деңгейінде «3 минуттан 2 тайм» ойын баптауларымен өткізіледі. FIFA үшін нәтижелерді есептеу ережелері әдеттегі футбол матчының есептеу ережелеріне ұқсас. Ұтыс тігулерді қабылдау матч басталғанға дейін де, LIVE режимінде де жүзеге асырылады. Барлық матчтар арнада нақты уақыт режимінде көрсетіледі – twitch.tv/aigamesvolta_1 және twitch.tv/aigamesvolta_2. Егер матчтың соңғы нәтижесін қандай да бір себептермен анықтау мүмкін болмаса, онда ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі. Трансляция жазбаларының мұрағаты twitch.tv/aigamesvolta_1/videos және twitch.tv/aigamesvolta_2/videos сілтемелері арқылы қол жетімді матч аяқталған сәттен бастап 14 күннен аспайтын мерзім ішінде осы мерзім өткеннен кейін матч нәтижелері бойынша барлық шағымдар қабылданбайды.

9.66.9.6. Rocket League – Кар-Бол

Ұтыс тігулерді қабылдау Rocket League компьютерлік мультиплеерлік ойынына жүргізіледі: Жасанды интеллект басқаратын екі команда арасындағы матчтар «Кар-Бол» ойын режимінде 3-тен 3-ке дейінгі форматта өткізіледі. Матчтың негізгі уақытының ұзақтығы – 5 минуттық ойын уақыты. Ұтыс тігулер матчтың негізгі уақытында ғана қабылданады, қосымша уақытта болған барлық оқиғалар нәтижеге әсер етпейді. Жеңімпаз матчтың негізгі уақытында көп гол соққан команда болып табылады, егер голдар тең болған жағдайда, негізгі уақытта тең ойын болады. Тотал, Форa, Жеке тотал, Жүп/Тақ сияқты нәтижелер матчтың негізгі уақытының қорытындысы бойынша есептеледі. Ұтыс тігулерді қабылдау матч басталғанға дейін де, LIVE режимінде де жүзеге асырылады. Барлық матчтар арнада нақты уақыт режимінде көрсетіледі – twitch.tv/aigamesrocket. Егер матчтың соңғы нәтижесін қандай да бір себептермен анықтау мүмкін болмаса, онда барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі. Трансляция жазбаларының мұрағаты twitch.tv/aigamesrocket/videos сілтемесі арқылы қол жетімді матч аяқталған сәттен бастап 14 күннен аспайтын мерзім ішінде осы мерзім өткеннен кейін матч нәтижелері бойынша барлық шағымдар қабылданбайды.

9.66.9.7. Rocket League – Сақиналар

Ұтыс тігулерді қабылдау Rocket League компьютерлік мультиплеерлік ойынына жүргізіледі: Жасанды интеллект басқаратын екі команда арасындағы матчтар «Сақиналар» ойын режимінде 4-тен 4-ке дейінгі форматта өткізіледі. Матчтың негізгі уақытының ұзақтығы – 5 минуттық ойын уақыты. Ұтыс тігулер матчтың негізгі уақытында ғана қабылданады, қосымша уақытта болған барлық оқиғалар нәтижеге әсер етпейді. Жеңімпаз матчтың негізгі уақытында көп гол соққан команда болып табылады, егер голдар тең болған жағдайда, негізгі уақытта тең ойын болады. Тотал, Форa, Жеке тотал, Жүп/Тақ сияқты нәтижелер матчтың негізгі уақытының қорытындысы бойынша есептеледі. Ұтыс тігулерді қабылдау матч басталғанға дейін де, LIVE режимінде де жүзеге асырылады. Барлық матчтар арнада нақты уақыт режимінде көрсетіледі – twitch.tv/aigamesrocket2. Егер матчтың соңғы нәтижесін қандай да бір себептермен анықтау мүмкін болмаса, онда барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі. Трансляция жазбаларының мұрағаты twitch.tv/aigamesrocket2/videos сілтемесі арқылы қол жетімді матч аяқталған сәттен бастап 14 күннен аспайтын мерзім ішінде осы мерзім өткеннен кейін матч нәтижелері бойынша барлық шағымдар қабылданбайды.

9.66.9.8. Rocket League – Қарлы күні

Ұтыс тігулерді қабылдау Rocket League компьютерлік мультиплеерлік ойынына жүргізіледі: Жасанды интеллект басқаратын екі команда арасындағы матчтар «Қарлы күн» ойын режимінде 2-тен 2-ке дейінгі форматта өткізіледі. Матчтың негізгі уақытының

ұзақтығы – 5 минуттық ойын уақыты. Ұтыс тігулер матчтың негізгі уақытында ғана қабылданады, қосымша уақытта болған барлық оқиғалар нәтижеге әсер етпейді. Жеңімпаз матчтың негізгі уақытында көп гол соққан команда болып табылады, егер голдар тең болған жағдайда, негізгі уақытта тең ойын болады. Тотал, Форa, Жеке тотал, Жұп/Тақ сияқты нәтижелер матчтың негізгі уақытының қорытындысы бойынша есептеледі. Ұтыс тігулерді қабылдау матч басталғанға дейін де, LIVE режимінде де жүзеге асырылады. Барлық матчтар арнада нақты уақыт режимінде көрсетіледі – twitch.tv/aigamesrocket6. Егер матчтың соңғы нәтижесін қандай да бір себептермен анықтау мүмкін болмаса, онда барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі. Трансляция жазбаларының мұрағаты twitch.tv/aigamesrocket6/videos сілтемесі арқылы қол жетімді матч аяқталған сәттен бастап 14 күннен аспайтын мерзім ішінде осы мерзім өткеннен кейін матч нәтижелері бойынша барлық шағымдар қабылданбайды.

9.66.9.9. Теннис - Ролан Гаррос

Ұтыс тігулерді қабылдау Full Ace Tennis Simulator 2012 (теннис стимуляторы) компьютерлік мультиплеерлік ойынына жүргізіледі. Матчтар 1-ден 1-ге дейін, жасанды интеллект басқаратын кейіпкерлер арасында өткізіледі. Баптаулар барлық қатысушы кейіпкерлер үшін бірдей болып табылады. Матчтың ұзақтығы – 1 сет. Нәтижелерді есептеу ережелері теннис үшін есептеу ережелеріне ұқсас. Ұтыс тігулерді қабылдау матч басталғанға дейін де, LIVE режимінде де жүзеге асырылады. Барлық матчтар арнада нақты уақыт режимінде көрсетіледі – twitch.tv/aigamestennis2. Егер матчтың соңғы нәтижесін қандай да бір себептермен анықтау мүмкін болмаса, онда ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі. Трансляция жазбаларының мұрағаты twitch.tv/aigamestennis2/videos сілтемесі арқылы қол жетімді матч аяқталған сәттен бастап 14 күннен аспайтын мерзім ішінде осы мерзім өткеннен кейін матч нәтижелері бойынша барлық шағымдар қабылданбайды.

9.66.9.10. NHL Old School – World Championship

Ұтыс тігулерді қабылдау NHL 2009 (хоккей стимуляторы) компьютерлік мультиплеерлік ойынына жүргізіледі. Матчтар жасанды интеллект басқаратын екі команда арасында өтеді. NHL Old School үшін нәтижелерді есептеу ережелері әдеттегі хоккей матчының есептеу ережелеріне ұқсас. Ұтыс тігулерді қабылдау матч басталғанға дейін де, LIVE режимінде де жүзеге асырылады. Барлық матчтар арнада нақты уақыт режимінде көрсетіледі – twitch.tv/aigameshockey5. Егер матчтың соңғы нәтижесін қандай да бір себептермен анықтау мүмкін болмаса, онда ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі. Трансляция жазбаларының мұрағаты twitch.tv/aigameshockey5/videos сілтемесі арқылы қол жетімді матч аяқталған сәттен бастап 14 күннен аспайтын мерзім ішінде осы мерзім өткеннен кейін матч нәтижелері бойынша барлық шағымдар қабылданбайды.

9.66.9.11. Pixel Cup Soccer - Пенальти

Ұтыс тігулерді қабылдау Pixel Cup Soccer 17 компьютерлік мультиплеерлік ойынына жүргізіледі. Матчтар жасанды интеллект басқаратын екі команда арасында өтеді. Матч – матчтан кейінгі пенальти сериясы. Pixel Cup Soccer үшін нәтижелерді есептеу ережелері әдеттегі футбол матчындағы матчтан кейінгі пенальти сериялары үшін есептеу ережелеріне ұқсас. Ұтыс тігулерді қабылдау матч басталғанға дейін де, LIVE режимінде де жүзеге асырылады. Барлық матчтар нақты уақыт режимінде арналарда көрсетіледі: «Ресей-Аргентина» командалары үшін twitch.tv/aigamespcs және «Оңтүстік Корея-Жапония» командалары үшін twitch.tv/aigamespcs2. Егер матчтың соңғы нәтижесін қандай да бір себептермен анықтау мүмкін болмаса, онда ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі. Трансляция жазбаларының мұрағаты twitch.tv/aigamespcs/videos және twitch.tv/aigamespcs2/videos сілтемелер арқылы қол

жетімді (сәйкесінше «Ресей-Аргентина» және «Оңтүстік Корея-Жапония» жұптары үшін) матч аяқталған сәттен бастап 14 күннен аспайтын мерзім ішінде, осы мерзім өткеннен кейін матч нәтижелері бойынша барлық талаптар қабылданбайды.

9.66.9.12. Wheel of Fortune – Сәттілік дөңгелегі; Сәттілік дөңгелегі 2

Ұтыс тігулерді қабылдау AI Games компаниясы әзірлеген және шығарған «Сәттілік дөңгелегі» компьютерлік ойынына жүргізіледі. Ойын 72 секторға бөлінген айналмалы дөңгелекті білдіреді. Ұтыс тігулер сектордың нөмірі ұтыс тігу жасауға болатын коэффициентпен сәйкес келетін секторларға қабылданады (2, 4, 6, 11, 22, 66). Дөңгелек тоқтағаннан кейін бекітілген көрсеткі көрсеткен сектор жеңеді. Ұтыс тігулерді қабылдау матч басталғанға дейін де, LIVE режимінде де жүзеге асырылады. Барлық матчтар нақты уақыт режимінде арналарда көрсетіледі: «Сәттілік дөңгелегі» үшін [twitch.tv/aiwheeloffortune](https://www.twitch.tv/aiwheeloffortune) және «Сәттілік дөңгелегі 2» үшін [twitch.tv/aiwheeloffortune2](https://www.twitch.tv/aiwheeloffortune2). Егер матчтың соңғы нәтижесін қандай да бір себептермен анықтау мүмкін болмаса, онда ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі. Трансляция жазбаларының мұрағаты [twitch.tv/aiwheeloffortune/videos](https://www.twitch.tv/aiwheeloffortune/videos) және [twitch.tv/aiwheeloffortune2/videos](https://www.twitch.tv/aiwheeloffortune2/videos) сілтемелері арқылы қол жетімді (сәйкесінше «Сәттілік дөңгелегі» және «Сәттілік дөңгелегі 2» үшін) матч аяқталған сәттен бастап 14 күннен аспайтын мерзімде, осы мерзім өткеннен кейін матч нәтижелері бойынша барлық шағымдар қабылданбайды.

9.66.9.13. Tavern Poker League – Покер, Жылдам покер

Ұтыс тігулерді қабылдау AI Games компаниясы әзірлеген және шығарған Tavern Poker League компьютерлік ойынына жүргізіледі. Ойын – бұл покер сыйлығына еліктеу, мұнда кезек-кезек кездейсоқ карталар ашылады. Ойын стандартты 52 картадан тұратын колоданы пайдаланады. Жеңімпаз комбинацияны анықтау кезінде карталардың түсу тәртібі маңызды емес.

Егер қатарынан бір түсті кез келген бес картасы түсіп кетсе «Стрит-флэш» нәтижесі жеңеді, бұл ретте барлық карталар бірдей болуы керек, мысалы: 9♠ 6♣ 7♠ 8♠ 5♣. Түз тәртіпті бастауы да, аяқтауы да мүмкін.

Егер кез келген төрт бірдей карталар түсіп кетсе «Каре» нәтижесі жеңеді, мысалы: 3♥ 3♦ 3♣ 3♠.

Егер бірдей құндылықтың үш картасы және тағы екі бірдей құндылықтың басқа карталары түссе «Фулл-хаус» нәтижесі жеңеді, мысалы: 10♥ 10♦ 10♠ 8♣ 8♥.

Егер бір түстің кез келген бес картасы түсіп кетсе «Флэш» нәтижесі жеңеді, мысалы: K♠ V♠ 8♠ 4♠ 3♠.

Егер бір түстің кез келген бес картасы түсіп кетсе «Стрит» нәтижесі жеңеді, мысалы: 5♦ 4♥ 3♣ 2♦ T♦. Түз тәртіпті бастауы да, аяқтауы да мүмкін.

Егер кез келген үш бірдей карталар түсіп кетсе «Сет» нәтижесі жеңеді, мысалы: 7♣ 7♥ 7♠.

Егер бірдей құндылықтың кез келген екі картасы және тағы екі бірдей құндылықтың басқа карталары түссе «Екі жұп» нәтижесі жеңеді, мысалы: 8♣ 8♠ 4♥ 4♣.

Егер кез келген бірдей құндылықты екі карта түсіп кетсе «Жұп» нәтижесі жеңеді, мысалы: 9♥ 9♠.

Егер жоғарыда сипатталған комбинациялардың ешқайсысы түспесе «Аға карта» нәтижесі жеңеді, мысалы: T♦ 10♦ 9♠ 5♣ 4♣.

Тарату бойынша: n-ші тарату, n-ші карта (Червьтер/Бубтар/Кресттер/Пиктар) – белгілі бір нәтиженің жеңісі белгілі бір үлестірімде түсі қандай болатынына байланысты.

Тарату бойынша: n-ші тарату, n-ші карта (Жұп/Тақ) – белгілі бір нәтиженің жеңісі белгілі бір үлестірімде нақты картаның жұп немесе тақ болуына байланысты. Жұп карталар (2, 4, 6, 8, 10, Дама және Туз), тақ карталар (3, 5, 7, 9, Валет және Король).

Тарату бойынша: n-тарату, n-карта (Сурет/Сан) – белгілі бір нәтиженің жеңісі суреттің немесе санның белгілі бір үлестірімде нақты карта болатынына байланысты. Суреттер (Валет, Дама, Король, Туз), Сан (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10).

Ұтыс тігулерді қабылдау матч басталғанға дейін де, LIVE режимінде де жүзеге асырылады. Барлық матчтар нақты уақыт режимінде арналарда көрсетіледі: «Покер» үшін twitch.tv/aigamespoker және «Жылдам покер» үшін twitch.tv/aigamespoker2. Егер матчтың соңғы нәтижесін қандай да бір себептермен анықтау мүмкін болмаса, онда ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі. Трансляция жазбаларының мұрағаты twitch.tv/aigamespoker/videos және twitch.tv/aigamespoker2/videos сілтемелері арқылы қол жетімді (тиісінше «Покер» және «Жылдам покер» үшін) матч аяқталған сәттен бастап 14 күннен аспайтын мерзім ішінде осы мерзім өткеннен кейін матч нәтижелері бойынша барлық шағымдар қабылданбайды.

9.66.9.14. Texas Hold'em

Ұтыс тігулерді қабылдау AI Games компаниясы әзірлеген және шығарған «Hold'em all» компьютерлік ойынына жүргізіледі. Ойын 4 қатысушыдан тұратын покер ойынына (Texas Hold'em) еліктеу болып табылады. Нақты покерден айырмашылығы, қатысушылар ұтыс тігулер жасамайды және карталарды тастай алмайды. Әр тарату келесі кезеңдерден тұрады:

- Әр ойыншы 2 картадан алады.
- Үстелге 3 карта (флоп) қойылады.
- Үстелге 4-ші карта (тёрн) қойылады.
- Үстелге 5-ші карта (ривер) қойылып, жеңімпаз анықталады.
- N ойыншысы жеңеді – Егер N ойыншысы сыйлықтың соңында ең жақсы комбинацияны жинаса, нәтиже ұтады. Егер N-нен басқа кез келген ойыншы ең жақсы комбинацияны жинаса немесе тең ойын болса, нәтиже ұтылады.
- Егер екі немесе одан да көп ойыншылар тарату нәтижесінде тең комбинацияларды жинаса, тең нәтиже ұтады. Ойыншылардың кез-келгені жеңіске жеткен жағдайда, нәтиже ұтылады.
- Жеңімпаз комбинациясы N – нәтиже жеңеді, егер ойыншының (немесе тең болған жағдайда ойыншылардың) жеңіс комбинациясы N комбинациясы болса, барлық басқа жағдайларда нәтиже ұтылады.

9.66.9.15. Beat The Bank - Тастар

Ұтыс тігулерді қабылдау AI Games компаниясы әзірлеген және шығарған Beat The Bank компьютерлік ойынына жүргізіледі. Ойын 2 ойыншы арасындағы тас ойынының стимуляторы болып табылады. Ойыншылардың әрқайсысы кезек-кезек 2 тас лақтырады, содан кейін лақтыру нәтижесі (екі сүйекке түскен ұпайлардың қосындысы) жеңімпазды немесе жеңілгенді анықтау үшін қолданылады. Ұпайлар тең болған жағдайда теңдік жарияланады. Ұтыс тігулерді қабылдау матч басталғанға дейін де, LIVE режимінде де жүзеге асырылады. Барлық матчтар арнада нақты уақыт режимінде көрсетіледі – twitch.tv/aigamesdice. Егер матчтың соңғы нәтижесін қандай да бір себептермен анықтау мүмкін болмаса, онда ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі. Трансляция жазбаларының мұрағаты twitch.tv/aigamesdice/videos сілтемесі арқылы қол жетімді матч

аяқталған сәттен бастап 14 күннен аспайтын мерзім ішінде осы мерзім өткеннен кейін матч нәтижелері бойынша барлық шағымдар қабылданбайды.

9.66.9.16. Mortal Kombat: Defenders of the Earth

Ұтыс тігулерді қабылдау Mortal Kombat: Defenders of the Earth компьютерлік ойынына жүргізіледі. Матчтар 1-ден 1-ге дейін, жасанды интеллект басқаратын кейіпкерлер арасында өткізіледі. Матчтың ұзақтығы – 10 ойын. Әр ойында кейіпкер жеңіске жету үшін 2 раундта жеңіске жетуі керек. Ұтыс тігулерді қабылдау матч басталғанға дейін де, LIVE режимінде де жүзеге асырылады. Барлық матчтар арнада нақты уақыт режимінде көрсетіледі – twitch.tv/aigamesmortal. Егер матчтың соңғы нәтижесін қандай да бір себептермен анықтау мүмкін болмаса, онда ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі. Трансляция жазбаларының мұрағаты twitch.tv/aigamesmortal/videos сілтемесі арқылы қол жетімді матч аяқталған сәттен бастап 14 күннен аспайтын мерзім ішінде осы мерзім өткеннен кейін матч нәтижелері бойынша барлық шағымдар қабылданбайды.

9.66.9.17. Injustice Mugen

Ұтыс тігулерді қабылдау «MUGEN: Injustice mod» компьютерлік ойынына жүргізіледі. Матчтар 1-ден 1-ге дейін, жасанды интеллект басқаратын кейіпкерлер арасында өткізіледі. Матчтың ұзақтығы – 10 ойын. Әр ойында кейіпкер жеңіске жету үшін 2 раундта жеңіске жетуі керек. Ұтыс тігулерді қабылдау матч басталғанға дейін де, LIVE режимінде де жүзеге асырылады. Барлық матчтар арнада нақты уақыт режимінде көрсетіледі – twitch.tv/aaiinjustice. Егер матчтың соңғы нәтижесін қандай да бір себептермен анықтау мүмкін болмаса, онда ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі. Трансляция жазбаларының мұрағаты twitch.tv/aaiinjustice/videos сілтемесі арқылы қол жетімді матч аяқталған сәттен бастап 14 күннен аспайтын мерзім ішінде осы мерзім өткеннен кейін матч нәтижелері бойынша барлық шағымдар қабылданбайды.

9.66.9.18. Lucky Roulette – Рулетка: 1 үстел; Рулетка: 2 үстел

Ұтыс тігулерді қабылдау AI Games компаниясы әзірлеген және шығарған Lucky Roulette компьютерлік ойынына жүргізіледі. Рулетка дөңгелегі 31 секторға бөлінген, олардың әрқайсысында белгілі бір көрсеткіш бар (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10), сонымен қатар әр сектордың түсі бар (қызыл, қара, жасыл). Кішкене шар аяқталған секторға ұтыс тігу ұтады, басқа секторларға ұтыс тігулер ұтылады. Ұтыс тігулерді қабылдау матч басталғанға дейін де, LIVE режимінде де жүзеге асырылады. Барлық матчтар арнада нақты уақыт режимінде көрсетіледі – «Рулетка: 1 үстел» үшін twitch.tv/aigamesroulette және «Рулетка: 2 үстел» үшін twitch.tv/aigamesroulette2. Егер матчтың соңғы нәтижесін қандай да бір себептермен анықтау мүмкін болмаса, онда ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі. Трансляция жазбаларының мұрағаты twitch.tv/aigamesroulette/videos және twitch.tv/aigamesroulette2/videos сілтемелер арқылы қол жетімді («Рулетка: 1 үстел» және «Рулетка: 2 үстел» үшін сәйкесінше) матч аяқталған сәттен бастап 14 күннен аспайтын мерзім ішінде осы мерзім өткеннен кейін матч нәтижелері бойынша барлық шағымдар қабылданбайды.

9.66.9.19. Tavern Baccara League

Ұтыс тігулерді қабылдау AI Games компаниясы әзірлеген және шығарған Tavern Baccara League компьютерлік ойынына жүргізіледі. Баккара ойынының мақсаты – жалпы ұпайы 9 немесе мүмкіндігінше 9-ға жақын карталардың комбинациясын жинау. Туз бір ұпайға есептеледі, 2-ден 9-ға дейінгі карталар номинал бойынша, сурет карталары және ондаған нөлдік ұпай береді. Егер жалпы сома 10 немесе одан көп болса, одан 10 шегеріледі, ал қалдық нәтижелерді есептеу кезінде ескеріледі. Мысалы, егер ойыншы 15 ұпай жинаса, оның ұпайы $15-10=5$ ұпай. Ойынның басында банкир мен ойыншы екі карта алады. Белгілі бір жағдайларда ойыншыға, банкирге немесе екеуіне де үшінші карта берілуі мүмкін. 9 ұпай жинаған қатысушы (ойыншы немесе банкир) жеңеді. Қарсылас аз ұпай

жинаған жағдайда 8 ұпай жинаған қатысушы жеңеді. Егер қатысушылардың ешқайсысында 8 немесе 9 ұпай болмаса, онда үшінші картаны алуға болады. Үшінші карта ережесі ойыншыға және/немесе банкирге баққара ойнаған кезде автоматты түрде үшінші карта берілетінін анықтайды. Егер ойыншы алғашқы екі картада 0-ден 5-ке дейін ұпай жинаса, онда ол үшінші картаны алады, егер 5-тен көп ұпай жинаса, ол алмайды. Егер банкир 0-ден 4-ке дейін ұпай жинаса, онда ол үшінші картаны алады, егер 5-тен көп болса – жоқ, егер банкирде 5 ұпай болса, онда үшінші картаны алу туралы шешім ойыншының карталарына байланысты қабылданады. Көп ұпай жинаған қатысушыға ұтыс тігу ұтады (яғни, егер банк көп ұпай жинаса, онда «Банк» ұтыс тігуі жеңеді, егер аз болса – «Ойыншы», «Тең ойын» екі жағдайда да ұтылады). Ұпайлар тең болған кезде ойыншы мен банк ұтылады, «Тең ойын» ұтыс тігу ұтады. Ұтыс тігулерді қабылдау матч басталғанға дейін де, LIVE режимінде де жүзеге асырылады. Барлық матчтар арнада нақты уақыт режимінде көрсетіледі – twitch.tv/aigamesbaccara. Егер матчтың соңғы нәтижесін қандай да бір себептермен анықтау мүмкін болмаса, онда ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі. Трансляция жазбаларының мұрағаты twitch.tv/aigamesbaccara/videos сілтемесі арқылы қол жетімді матч аяқталған сәттен бастап 14 күннен аспайтын мерзім ішінде осы мерзім өткеннен кейін матч нәтижелері бойынша барлық шағымдар қабылданбайды.

9.67. Австралия Футболы

Ұтыс тігулер ойынның негізгі уақытына 80 минутқа қабылданады (20 минуттан 4 тоқсан немесе 40 минуттан 2 кезең), егер «ОТ-мен» деген белгі болмаса, бұл жағдайда ұтыс тігулер қосымша уақытты ескере отырып, ойынның барлық уақытына қабылданады;

Букмекерлік кеңсе матч форматындағы өзгерістер үшін жауап бермейді. Желіде және лайвта көрсетілген деректер ақпараттық сипатта болады. Ойын ережесін ресми дереккөздерден нақтылауға болады.

Егер матч негізгі уақыт аяқталғанға дейін үзілсе – ойынның 80 минуты, матчтың барлық ұтыс тігулері «1» коэффициентімен есептеледі, тек матч тоқтаған кезде нәтижелер анықталған жағдайларды қоспағанда.

Егер ойынның орны өзгертілсе, ойынға қойылған ұтыс тігулер матч қонақтар командасының алаңына ауыстырылмаған жағдайда жарамды болады.

Бірінші гол авторы. Егер ойыншы матчқа қатыспаса немесе бірінші гол соғылғаннан кейін алаңға шықса, онда бұл ойыншыға арналған барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі. Бірінші гол соққанға дейін алаңнан ауыстырылған немесе шығарылған ойыншыларға ұтыс тігулер жоғалады. Егер бірінші голды коэффициенттер ұсынылмаған ойыншы соқса, онда «Кез келген басқа ойыншы» таңдауы ұсынылатын жағдайларды қоспағанда, басқа ойыншыларға барлық ұтыс тігулер ұтылған болып саналады.

9.68. Бейсбол

Бейсболға ставкалар, егер нәтижелердің сипаттамасында немесе оқиғаға түсініктемелерде басқаша көрсетілмесе, қосымша иннингтерді ескере отырып қабылданады.

Егер матч қосымша иннингтердің нәтижелері бойынша тең аяқталса, онда жеңіске ставкалар «1» коэффициентімен есептеледі, ал қалған барлық нәтижелер нәтижеге сәйкес есептеледі.

«Мейірімділік ережесі» жағдайында (егер командалардың біреуі матчтың белгілі бір нүктесінде айтарлықтай басымдыққа ие болса - белгілі бір иннингтен кейін алға шығу мөлшерінің ережелері турнирге байланысты әр түрлі болуы мүмкін), ставкалар нәтижесіне қарай шешілді.

Ойынның өтетін орны өзгертілсе, ойынға қойылған ставкалар матч қонақ команданың алаңынан басқа жерге ауыстырылған жағдайда күшін сақтайды.

Бірінші голдың авторы. Егер ойыншы матчқа қатыспаса немесе бірінші гол соғылғаннан кейін алаңға кірсе, онда осы ойыншыға қойылған барлық ставкалар «1» коэффициентімен есептеледі. Бірінші гол

соғылғанға дейін ауыстырылған немесе алаңнан қуылған ойыншыларға ставкалар жоғалады. Егер бірінші голды коэффициент ұсынбаған ойыншы соған болса, онда таңдау «кез келген басқа ойыншы» болмаса, басқа ойыншыларға қойылған барлық ставкалар ұтылған болып саналады.

Иннинг нәтижесі:

N-ші иннинг

1 - N-ші иннингтегі бірінші команданың жеңісі.

X - N-ші иннингте тең.

2 - N-ші иннингтегі екінші команданың жеңісі.

Иннингтегі гандикап:

N-ші иннинг

1Т гандикап – N-ші иннинг қалай аяқталатынына және бірінші команда жинаған ұпай санына гандикап мәні қосылатынына байланысты матчтың нәтижесі 1 команданың жеңісі болып табылатын жеңістер. Егер нәтижеге гандикапты қосқаннан кейін нәтиже 2 команданың жеңісі болса, онда ұтыс тігу жоғалған болып саналады. Егер гандикапты ескере отырып алынған нәтиже тең нәтиже болса, онда осы гандикапқа ставкалар бойынша ұтыстар «1» коэффициентімен төленеді.

Гандикап 2Т – N-ші иннинг қалай аяқталатынына және екінші команда жинаған ұпайлар санына гандикап мәні қосылғанына байланысты матчтың нәтижесі 2 команданың жеңісі болып табылатын нәтижелер жеңіске жетеді. Егер нәтижеге гандикапты қосқаннан кейін нәтиже 1 команданың жеңісі болса, онда ставка жоғалған болып саналады. Егер гандикапты ескере отырып алынған нәтиже тең нәтиже болса, онда осы гандикапқа ставкалар бойынша ұтыстар «1» коэффициентімен төленеді.

Иннингтегі барлығы:

N-ші иннинг

Барлығы аз - бұл нәтижелер жеңіске жетеді, онда N-ші иннинг қалай аяқталатынына байланысты, иннингте екі команданың жинаған ұпай саны ставка үшін таңдалған жиынтықтан аз болады. Егер иннингте екі команданың жинаған ұпай саны бәс тігу үшін таңдалған жалпы ұпайдан көп болса, онда нәтиже ұтылған болып саналады. Егер иннингте екі команданың жинаған ұпай саны ставка үшін таңдалған жиынтық мәнге тең болса, онда осы тоталға ставкалар бойынша ұтыс «1» коэффициентімен төленеді.

Барлығы үлкенірек – бұл нәтижелер жеңіске жетеді, онда N-ші иннинг қалай аяқталатынына байланысты, иннингте екі команданың жинаған ұпай саны бәс тігу үшін таңдалған жиынтықтан көп болады. Егер екі команданың иннингте жинаған ұпай саны бәс тігу үшін таңдалған жиынтықтан аз болса, онда нәтиже жоғалған болып саналады. Егер иннингте екі команданың жинаған ұпай саны ставка үшін таңдалған жиынтық мәнге тең болса, онда осы тоталға ставкалар бойынша ұтыс «1» коэффициентімен төленеді.

N жүгіріске дейін жүгіру:

1Т - егер 1Т белгіленген жүгіру санын бірінші болып жинаса жеңеді, қалған барлық жағдайларда жеңіледі.

2Т - егер 2Т белгіленген жүгіру санын бірінші болып жинаса жеңеді, қалған барлық жағдайларда жеңіледі.

Ешкім - егер бірде-бір команда жүгірулердің қажетті санын жинай алмаса жеңеді, қалған барлық жағдайларда жеңіледі.

N иннингтен кейінгі нәтиже:

1 - егер бірінші команда N иннингтен кейін есепте алға шыққан болса, жеңеді, қалған барлық жағдайларда жеңіледі.

X - N иннингтің соңында екі команданың ұпай саны бірдей болса жеңеді, қалған барлық жағдайларда жеңіледі.

2 - егер екінші команда N иннингтен кейін есепте алға шыққан болса жеңеді, қалған барлық жағдайларда жеңіледі.

5 иннингтен кейінгі гандикап – кәдімгі гандикапқа ұқсастық бойынша есептеледі, бірақ 5 иннингтің аяқталу нәтижелеріне негізделген.

5 иннингтен кейінгі жиынтық – әдеттегі тоталмен ұқсастық бойынша есептеледі, бірақ 5 иннингтің аяқталу нәтижелеріне негізделген.

1Т N жүгіріспен жеңеді - 1Т N жүгіріспен жеңсе жеңеді. 2Т жеңсе жеңіледі немесе N айырмашылығымен 1Т жеңеді.

2Т N жүгіріспен жеңеді - 2Т N жүгіріспен жеңсе жеңеді. 1Т жеңсе ұтылады немесе N айырмашылығы бар 2Т жеңеді.

Екеуі де N жүгіріс жинайды - егер екі команда ойында N жүгіріс немесе одан көп ұпай жинаса, жеңіске жетеді. Егер ешкім N ұпай жинамаса немесе тек бір команда ұпай жинаса, нәтиже жеңіледі.

9.69. Покер

Турнир жеңімпазы. Қорытынды хаттамада бірінші орын алған қатысушы турнир жеңімпазы болып саналады.

Әрі қарай кім өтеді. Ұсынылған жұптарда турнирдің қорытынды хаттамасында жоғары болатын қатысушыны атау қажет. Егер екі қатысушы да турнирден шықса, көп сессияларда ойнаған қатысушы ең жақсы болып саналады. Егер екі қатысушы да сессиялардың бірдей санын ойнайтын болса, ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті «1»-ге тең деп қабылданады. Сессия – бір күні ойналатын уақытқа қарамастан бір ойын күні. Барлық сессиялар жергілікті турнир уақыты бойынша таңғы 7:00-ден кейін басталады.

Егер қатысушы турнир басталғанға дейін қатысудан бас тартқан жағдайда, ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті «1» – ге тең деп қабылданады.

9.70. Шарлар

Шарлар (Bowls) бойынша матчтар үшін букмекерлік кеңсе ұсынатын нәтижелер:

Матч нәтижесі («1»/«2») – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі екі ойыншы арасындағы матчтың қалай аяқталатынына байланысты (матч жарыстың форматына байланысты екі немесе одан да көп жиынтықтан тұруы мүмкін) – бірінші ойыншы жеңген кезде «1» нәтижесі ұтады, «2» нәтижесі ұтылады, екінші ойыншы жеңіске жеткенде «2» нәтижесі ұтады, «1» нәтижесі ұтылады.

Эндам бойынша («1»/«2») – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі екі ойыншы арасындағы белгілі бір аяқталуда кім көп ұпай жинайтынына байланысты (матч екі немесе одан да көп жиынтықтан тұруы мүмкін, әр жиынтықта жарыстың форматына байланысты бір-жеті немесе одан да көп аяқталуы мүмкін) – бірінші ойыншы жеңген кезде «1» нәтижесі ұтады, «2» нәтижесі ұтылады, екінші ойыншы жеңіске жеткенде «2» нәтижесі ұтады, «1» нәтижесі ұтылады.

Эндам бойынша («Тотал Көп/Аз») – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі екі ойыншы арасындағы белгілі бір аяқталу кезінде қандай ұпай болатынына байланысты (матч екі немесе одан да көп жиынтықтан тұруы мүмкін, әр жиынтықта жарыс форматына байланысты бір-жеті немесе одан да көп ұпай болуы мүмкін) – егер 1 және 2 ойыншылардың соңында жинаған ұпайларын қосқанда, алынған сома тотал санынан көп, «Көп» нәтижесі ұтады, «Аз» нәтижесі ұтылады, егер алынған сома таңдалған жиынтықтан аз болса, «Аз» нәтижесі ұтады, «Көп» нәтижесі ұтылады.

Егер қатысушылардың бірі ойын басталғанға дейін ойнаудан бас тартса, барлық ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті «1» – ге тең деп есептеледі. Қатысушылардың Біріне жеңіс беріле отырып, ойын мерзімінен бұрын тоқтатылған жағдайда, матчта және нақты соңына дейін Ойналған эндтерде жеңіске

ұтыс тігулер ғана есептеледі, қалған ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті «1» – ге тең деп есептеледі.

9.71. Дауыс

«**Жеңімпаз**». Қорытынды хаттамада бірінші орын алған қатысушы жеңімпаз болып саналады.

«**Келесі кезеңге шығу**» (4.12-тармақта сипатталған). Қатысушы жарыстың белгілі бір кезеңіне жете ме (мысалы, 1/4, 1/2 финал және т. б.), немесе қатысушы жарыста қандай орын алады (топ, кіші топ және т. б.) немесе келесі айналымға (раундқа) өтетінін болжау қажет.

9.72. Грэмми/Оскар

«**Премия иегері**». Белгілі бір номинацияда жеңіске жеткен қатысушы жеңімпаз болып саналады.

9.73. Допты хоккей

Матчтарға ұтыс тігулер (кубокты қоса алғанда) ойынның негізгі уақытына (90 мин) қабылданады. Кез келген таймның ұзақтығына төреші ауыстыруға, жарақаттануға және т. б. кеткен уақытты қоса алады. Бұл уақыт өтелген уақыт болып табылады және ойынның негізгі уақытының бөлігі болып саналады.

Қосымша таймдар түріндегі қосымша уақыт пенальти сериясы, матчта немесе матч сериясында тең нәтиже болған жағдайда жеңімпазды анықтау үшін жекелеген жарыстардың регламенті бойынша тағайындалуы мүмкін, негізгі уақыттың бөлігі болып саналмайды. Гол соғылған доптар, ойыншыларды ауыстыру және өтелген уақытта жазылған ойынның басқа оқиғалары негізгі уақытта жасалған болып саналады. Келесі раундқа шығуға, жарыс жеңімпазына және т. б. ұтыс тігулер, егер өзгеше көрсетілмесе, қосымша уақыт пен пенальти сериясын ескере отырып қабылданады.

Матч форматы өзгерген жағдайда (матчтың негізгі уақытында Ойналған таймдар саны 2-ге тең емес немесе төреші ресми өтеген уақытсыз таймдардың кез келгенінің ұзақтығы 45 минутты құрайды), матчтың өзгертілген форматы туралы ақпарат сызықта немесе матчта көрсетілген жағдайларды қоспағанда, осы матчқа барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептеледі LIVE оқиғасына ескертулер.

Егер қандай да бір матч аяқталмаса, онда оның тоқтаған сәтіне (бірінші таймның нәтижесі, бірінші соғылған гол және оның уақыты және т. б.) нақты анықталған нәтижелер ұтыс тігулер бойынша есеп айырысу үшін қабылданады. Барлық басқа ұтыс тігулер бойынша төлем «1»-ге тең ұтыс коэффициентімен жүргізіледі.

9.74. Шөп үстіндегі хоккей

Егер басқаша көрсетілмесе, матчтарға ұтыс тігулер ойынның негізгі уақытына (17 минут 30 секундтан 4 кезең) қабылданады. Келесі раундқа шығуға, жарыс жеңімпазына және т. б. ұтыс тігулер, егер өзгеше көрсетілмесе, қосымша уақыт пен пенальти сериясын ескере отырып қабылданады.

Егер қандай да бір матч аяқталмаса, онда оның тоқтаған сәтіне (бірінші таймның нәтижесі, бірінші соғылған гол және оның уақыты және т. б.) нақты анықталған нәтижелер ұтыс тігулер бойынша есеп айырысу үшін қабылданады. Барлық басқа ұтыс тігулер бойынша төлем «1»-ге тең ұтыс коэффициентімен жүргізіледі.

9.75. Hamster Olympics сервисінің ұтыс тігулерін қабылдау ережелері

9.75.1. Хомяк жарысы

Барлық матчтар нақты уақыт режимінде таратылады және арнада кем дегенде бір апта сақталады – twitch.tv/hamsterraceua.

Оқиғаға ұтыс тігу оның басталуына дейін қабылданады.

Жүгіру 5 хомяк үшін бір старттан тұрады.

Жарыстың басында бес кездейсоқ хомяк қойылады. Бастапқы тосқауыл 10 секундтан кейін ашылады.

Жарыстың басында 3 минуттық санақ басталады, «жарыс» –3 минутқа тең кезең:

- егер 3 минут ішінде 3 немесе одан да көп хомяк аяқталмаса, жүгіру өтпеді деп танылады, оқиғаға барлық ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептелетін болады;

- егер 3 минут ішінде 3 немесе одан да көп хомяк аяқталса, жарыс өтті деп саналады, жүгірмеген хомяктар дисквалификацияланған болып саналады;

- дисквалификацияланған және мәреге жеткендерді салыстыра отырып, әрқашан жүгіруші жеңеді;

- дисквалификацияланған екі хомяқты салыстырған жағдайда «кім күштірек» нәтиже бергенде, бәс тігу «1» коэффициентімен есептеледі;

- егер 4 хомяк аяқтаса, жарыс мерзімінен бұрын аяқталды деп санауға болады, жүгірмеген хомяк 5-ші болып саналады.

Матчты өткізу форматына сәйкес, ол тоқтаған кезде нақты анықталған нәтижелер матч нәтижесіне сәйкес есептеледі.

Бәс тігу үшін келесі нәтижелер ұсынылады:

«**Жеңімпаз**». Жеңімпаз дененің кез-келген бөлігімен мәре сызығына бірінші болып қол тигізген (аяқтаған) қатысушы болып саналады.

«**1-2 орын**». Қатысушы ағымдағы жарыста мәреге жеткендердің алғашқы екеуіне кіре ме, жоқ па, соны көрсету қажет.

«**1-3 орын**». Қатысушы ағымдағы жарыста мәреге жеткендердің алғашқы үштікке кіре ме, жоқ па, соны көрсету қажет.

«**Кім жақсы**». Ұсынылған жұптар екіншісінен бұрын аяқтайтын қатысушыны таңдауды ұсынады. Жоғары орынға ие болған қатысушы жақсы өнер көрсетті деп танылады. Кейінірек аяқтаған (немесе жарыста аяқтамаған) қатысушы жеңілді деп танылады. Егер екі қатысушы да аяқтамаса, ұтыс тігу «1» коэффициентімен есептеледі.

9.75.2. Хомяк боулингi

Барлық матчтар нақты уақыт режимінде таратылады және арнада кем дегенде бір апта сақталады – twitch.tv/hamsterbowlingua.

Матч екі жарыстан тұрады: әр қатысушы үшін бір. Матчқа 2 қатысушы қатысады. Қатысушы хомяктар түрлі түсті шарларда болады. Матч бірінші, содан кейін екінші қатысушының дәйекті жүгірулерінен тұрады (бір-бір шабыстан). Қатысушы мәре сызығын кесіп өткенге дейін кегельдерді түсіре алады.

Ұпайлар құлатылған кегельдер үшін беріледі. Құлаған, бірақ үстелдің бетіне тимеген кегель де құлатылған деп танылады (мысалы, егер ол басқа кегельге немесе бортқа түсіп кетсе).

Әр матчтың басында хомякпен доп алаңның басында жабық қорапқа – «бастапқы позицияға» қойылады. Бокс 10 секундтан кейін алынады.

Матчтың басында 2 минуттық санақ басталады, санау аяқталғаннан кейін, бірде-бір кегельдер құлатылмаса да, құлатылған кегельдердің нәтижесі түпкілікті болып саналады.

Бәс тігу үшін келесі нәтижелер ұсынылады:

«**Таза жеңіс**» – бір немесе басқа нәтиженің жеңісі қатысушылардың әрқайсысының қанша кегельге соғылатынына байланысты. Бірінші қатысушы жеңіске жеткенде «1» нәтижесі ұтады, «X» және «2» нәтижелері ұтылады, тең болған кезде «X» нәтижесі ұтады, «1» және «2»

нәтижелері ұтылады, екінші қатысушы жеңген кезде «2» нәтижесі ұтады, «1» және «X» нәтижелері ұтылады.

«Матчта тотал аз». Матчта екі қатысушының да құлатқан кегельдерінің саны бәс тігу үшін таңдалған тоталдың мәнінен аз болатын нәтижелер жеңіске жетеді. Егер матчта екі қатысушының да құлатқан кегельдерінің саны бәс тігу үшін таңдалған тоталдың мәнінен көп болса, онда нәтиже ұтылды деп саналады. Егер матчта екі қатысушы да құлатқан кегельдердің саны бәс тігу үшін таңдалған тоталдың мәніне тең болса, онда бәс тігу бойынша ұтыс «1» коэффициентімен есептеледі.

«Матчта тотал көбірек». Матчта екі қатысушының да құлатқан кегельдерінің саны бәс тігу үшін таңдалған тоталдың мәнінен көп болатын нәтижелер жеңіске жетеді. Егер матчта екі қатысушының да құлатқан кегельдерінің саны бәс тігу үшін таңдалған тоталдың мәнінен аз болса, онда нәтиже ұтылды деп саналады. Егер матчта екі қатысушы да құлатқан кегельдердің саны бәс тігу үшін таңдалған тоталдың мәніне тең болса, онда бәс тігу бойынша ұтыс «1» коэффициентімен есептеледі.

«Жеке тотал 1-ден аз (ЖТ1 Аз)». Матчта бірінші қатысушы түсірген кегельдердің саны бәс тігу үшін таңдалған тоталдың мәнінен аз болатын нәтижелер жеңеді. Егер матчтағы бірінші қатысушы түсірген кегельдердің саны бәс тігу үшін таңдалған тоталдың мәнінен көп болса, онда нәтиже ұтылды деп саналады. Егер матчтағы бірінші қатысушы түсірген кегельдердің саны бәс тігу үшін таңдалған тоталдың мәніне тең болса, онда бәс тігу бойынша ұтыс «1» коэффициентімен есептеледі.

«Жеке тотал 1-ден көп (ЖТ1 Көп)». Матчта бірінші қатысушы түсірген кегельдердің саны бәс тігу үшін таңдалған тоталдың мәнінен көп болатын нәтижелер жеңеді. Егер матчтағы бірінші қатысушы түсірген кегельдердің саны бәс тігу үшін таңдалған тоталдың мәнінен аз болса, онда нәтиже ұтылды деп саналады. Егер матчтағы бірінші қатысушы түсірген кегельдердің саны бәс тігу үшін таңдалған тоталдың мәніне тең болса, онда бәс тігу бойынша ұтыс «1» коэффициентімен есептеледі.

«Жеке тотал 2-ден аз (ЖТ2 Аз)». Матчта екінші қатысушы түсірген кегельдердің саны бәс тігу үшін таңдалған тоталдың мәнінен аз болатын нәтижелер жеңеді. Егер матчтағы екінші қатысушы түсірген кегельдердің саны бәс тігу үшін таңдалған тоталдың мәнінен көп болса, онда нәтиже ұтылды деп саналады. Егер матчтағы екінші қатысушы түсірген кегельдердің саны бәс тігу үшін таңдалған тоталдың мәніне тең болса, онда бәс тігу бойынша ұтыс «1» коэффициентімен есептеледі.

«Жеке тотал 2-ден көп (ЖТ2 Көп)». Матчта екінші қатысушы түсірген кегельдердің саны бәс тігу үшін таңдалған тоталдың мәнінен көп болатын нәтижелер жеңеді. Егер матчтағы екінші қатысушы түсірген кегельдердің саны бәс тігу үшін таңдалған тоталдың мәнінен аз болса, онда нәтиже ұтылды деп саналады. Егер матчтағы екінші қатысушы түсірген кегельдердің саны бәс тігу үшін таңдалған тоталдың мәніне тең болса, онда бәс тігу бойынша ұтыс «1» коэффициентімен есептеледі.

9.75.3. Хомяк футболы

Барлық матчтар нақты уақыт режимінде таратылады және арнада кем дегенде бір апта сақталады – twitch.tv/hamsterfootballua.

Ойын үстелі – екі қақпасы бар қоршалған алаң. Ойынға бір «спортшы» қатысады. Матчтың басында және әр голдан кейін хомякпен шар «бастапқы позицияға» – алаңның ортасында жабық боксқа орналастырылады. Бокс 10 секундтан кейін алынады.

Егер хомякпен шар кейбір қақпаларға домалап кетсе, гол есептеледі. Шар «спортшымен» қандай қақпаға түсетініне байланысты гол сол немесе басқа командаға беріледі. Егер спортшы қақпаға жалғыз кірсе (алаңның сол жағында), гол «Динамо» командасына беріледі. Егер «спортшы» екі қақпаға кірсе (алаңның оң жағында), гол «Спартак» командасына беріледі.

Матч жалпы 4 голға дейін жалғасады (кез келген қақпаға).

Егер гол шарды бастапқы позицияға хомякпен орналастырған сәттен бастап бір минут ішінде болмаса, шардағы хомяк ауыстырылады.

Көп гол соққан команда жеңімпаз болып саналады. Егер командалар голдардың тең санын жинаса, матч тең нәтиже береді.

Бәс тігу үшін келесі нәтижелер ұсынылады:

- 1, X, 2,

- 1X, 12, X2,

- Нақты есеп

Ұтыс тігуді есептеу ережелері әдеттегі футбол ойынына ұқсас.

9.76. Ат жарысы, Ит жарысы, Желгір аттар жарысы

Ұтыс тігулер келесі нәтижелерге қабылданады:

1 орын Нәтиже ұтады, егер таңдалған нөмірі бар қатысушы бірінші орын алса, қалған жағдайларда нәтиже ұтылады.

1-2 орын Нәтиже ұтады, егер таңдалған нөмірі бар қатысушы бірінші немесе екінші орын алса, қалған жағдайларда нәтиже ұтылады.

1-3 орын Нәтиже ұтады, егер таңдалған нөмірі бар қатысушы екінші немесе үшінші орын алса, қалған жағдайларда нәтиже ұтылады.

Барлық жарыстардың нәтижелерін ипподромдардың ресми веб-сайттарынан білуге болады, сонымен қатар нәтижелердің визуализациясын біздің хабарларымыздан көруге болады.

9.77. Бәс тігу үшін қосымша нәтижелерді таңдау

— Кім шот ашады (футбол үшін):

Ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін кім шот ашады, қай команда бірінші болып шот ашатынын болжау керек. Желіде Шотты ашты: (команда атауы) көрсетіледі. Матчтың шоты 0:0 болған жағдайда, нәтижеге арналған ұтыс тігулер шот аш. жеңілген болып саналады.

— Кім шот ашады (хоккей үшін):

Ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін кім шот ашады, қай команда бірінші болып шот ашатынын болжау керек. Желіде Шотты ашты: (команда атауы) көрсетіледі. Егер матчтың негізгі уақыты 0:0 есебімен аяқталған жағдайда, онда осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті 1-ге тең деп қабылданады.

— Бірінші тайм (футбол үшін):

Желіде бірінші таймның нәтижелері келесідей белгіленеді:

1-ші тайм: 1 жең. – бірінші таймдағы бірінші команданың жеңісі;

1-ші тайм: Тең ойын – бірінші таймның нәтижесі – тең ойын;

1-ші тайм: 2 жең. – бірінші таймдағы екінші команданың жеңісі;

— Бірінші кезең (хоккей үшін):

Желіде бірінші кезеңнің нәтижелері келесідей белгіленеді:

1-ші кезең: 1 жең. – бірінші кезеңдегі бірінші команданың жеңісі;

1-ші кезең: Тең ойын – бірінші кезеңнің нәтижесі – тең ойын;

1-ші кезең: 2 жең. – бірінші кезеңдегі екінші команданың жеңісі;

— Жұп, тақ

Жұп/тақ ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін матчтың голдарының қосындысы бойынша жұп немесе тақ матч ұпайы қандай болатынын болжау қажет. (Мысалы, 0:1 шоты – тақ, 2:2 шоты – жұп). Бұл жағдайда 0:0 шоты әдетте жұп болып саналады.

— Бірінші гол уақыты (футбол үшін):

Бірінші гол ұтыс тігу бойынша ұту үшін матчтың қай уақыт аралығында бірінші гол соғылатынын болжау керек.

Желіде көрсетіледі: Бірінші гол 1-ден 29 минутқа дейін немесе бірінші гол 30-дан 90 минутқа дейін. Матчта голдар болмаған жағдайда, нәтижеге ұтыс тігулер бірінші гол жеңілді деп саналады.

— Бірінші гол уақыты (хоккей үшін):

Бірінші гол ұтыс тігу бойынша ұту үшін матчтың қай уақыт аралығында бірінші гол соғылатынын болжау керек.

Желіде көрсетіледі: Бірінші гол 1–9 мин немесе бірінші гол 10–60 мин. Матчта голдар болмаған жағдайда, осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті 1-ге тең деп қабылданады

— Матчтағы голдар

Матчтағы голдардың нақты санын болжау керек.

Желіде көрсетіледі: Матчта 1 гол, Матчта 5 гол, Матчта 6 гол және одан артық.

— Жеке тоталы

Желіде келесідей көрсетіледі:

Тотал 1К аз (тоталдың мәні) Тотал 1К көп (тоталдың мәні)

Тотал 2К аз (тоталдың мәні) Тотал 2К көп (тоталдың мәні)

1К – бірінші команданы қабылдау керек; 2К – екінші команда.

— Гол соғады/гол соқпайды

Гол соғады нәтижесіне ұтыс тігу бойынша ұтып алу үшін команданың оқиғада кем дегенде бір гол (шайба және т. б.) соғуы қажет. «Гол соқпайды» нәтижесіне ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін команданың оқиғада бірде-бір гол (шайбалар және т. б.) соқпауы қажет.

Желіде келесідей көрсетіледі:

1К гол соғады 2К гол соғады

1К гол соқпайды 2К гол соқпайды

мұндағы 1К және 2К сәйкесінше бірінші команда және екінші команда.

— Екеуі де гол соғады: иә/жоқ

Нәтижеге ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін екеуі де гол соғады-иә, екі команда да кем дегенде бір гол соғуы керек (шайба және т. б.). Нәтижеге ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін екеуі де гол соғады-жоқ, командалардың кем дегенде біреуі бір гол соқпауы керек (шайбалар және т. б.) немесе екі команда да гол соқпауы керек.

— Екі таймдағы голдар:

Екі таймдағы голдардың нәтижесіне ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін-иә, әр таймда голдар (шайбалар және т. б.) соғу қажет. Екі таймда да нәтижеге ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін-жоқ,

матчта голдар болмауы керек (шайбалар және т. б.) немесе таймдардың бірінде голдар болмаса да (шайбалар және т. б.)

— Бірінші шығару: 1К/2К

Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін, командалардың қайсысы (1 команда (1к)/ 2 команда(2к)) бірінші жойылатынын болжау керек. Егер екі команданың алғашқы жойылуы бір мезгілде орын алса немесе матчта бірде-бір алып тастау болмаса, онда осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті 1-ге тең деп қабылданады.

— 1К/2К шотындағы көшбасшылық: иә/жоқ.

Иә ұтыс тігу бойынша ұтып алу үшін қарсылас бір оқиғаға кем дегенде бір рет шот жүргізуі керек. Нәтижеге ұтыс тігу бойынша ұтып алу үшін қарсылас бірде-бір оқиға үшін шот жүргізбеуі қажет.

— Кезекті голға ұтыс тігулер

Бұл нәтиже матч барысында оқиғаларға ұтыс тігулер жасау үшін ұсынылады. Осы ұтыс тігу бойынша ұтып алу үшін, командалардың қайсысы кезекті гол соғатынын болжау керек. Егер бұл гол соғылмаса, онда осы нәтижеге сұтыс берулердің коэффициенті 1-ге тең қабылданады.

Желіде көрсетіледі: Матчта гол соғады: 1-ші гол [1К/2К]». 1К – бірінші команданы; 2К – екінші команданы қабылдау керек.

— Соңғы гол: 1К/2К (футбол үшін):

Осы ұтыс тігу бойынша ұтып алу үшін, командалардың қайсысы соңғы гол соғатынын болжау керек. Матчта голдар болмаған жағдайда, нәтижеге ұтыс тігулер соңғы гол жеңілді деп саналады.

— Соңғы гол: 1К/2К (хоккей үшін):

Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін матчтың негізгі уақытында командалардың қайсысы соңғы гол соғатынын болжау керек. Егер матчтың негізгі уақыты 0:0 есебімен аяқталған жағдайда, онда осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті 1-ге тең деп қабылданады.

— Соңғы гол уақыты (футбол үшін):

Желіде Соңғы гол 1-ден N минутқа дейін, Соңғы гол N-нен 90 минутқа дейін көрсетіледі.

Осы ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, матчтың соңғы голы қандай уақыт аралығында болатынын болжау керек. Матчта голдар болмаған жағдайда, нәтижелерге ұтыс тігулер соңғы гол ..с бастап..мин дейін жоғалған деп саналады.

— Соңғы гол уақыты (хоккей үшін):

Желіде Соңғы гол 1-ден N минутқа дейін, Соңғы гол N-нен 60 минутқа дейін көрсетіледі.

Осы ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, матчтың соңғы голы қандай уақыт аралығында болатынын болжау керек. Матчта голдар болмаған жағдайда, осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті 1-ге тең деп қабылданады.

— 1-ші таймда гол соғылады: иә/жоқ

1-ші таймда ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін гол соғылады – иә, командалардың кез-келгені бірінші таймда кем дегенде бір гол соғуы керек.

1-ші таймда ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін гол соғылады – жоқ бірінші таймда бірде-бір гол соғылмауы қажет.

— Екеуі де 1-ші таймда гол соғады: иә/жоқ

Екеуі де 1-ші таймда гол соғады – иә нәтижесіне ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, екі команда да бірінші таймда кем дегенде бір гол соғуы керек. Екеуі де 1-ші таймда гол соғады – жоқ нәтижесіне ұтыс

тігу бойынша ұтысқа жету үшін командалардың кем дегенде біреуі бірінші таймда бірде-бір гол соқпауы немесе екі команда да бірінші таймда гол соқпауы керек.

— 1К 1-ші таймда гол соғады: иә/жоқ

Нәтижеге ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін 1К 1-ші таймда гол соғады – иә, бірінші команда бірінші таймда кем дегенде бір гол соғуы керек. Нәтижеге ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін 1К 1-ші таймда гол соғады – жоқ, бірінші команда бірінші таймда бірде-бір гол соқпауы керек.

— 2К 1-ші таймда гол соғады: иә/жоқ

Нәтижеге ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін 2К 1-ші таймда гол соғады – иә, екінші команда бірінші таймда кем дегенде бір гол соғуы керек. Нәтижеге ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін 2К 1-ші таймда гол соғады-жоқ екінші команда бірінші таймда бірде-бір гол соқпауы керек.

— 1К 2-ші таймда гол соғады: иә/жоқ

Нәтижеге ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін 1К 2-ші таймда гол соғады – иә, бірінші команда екінші таймда кем дегенде бір гол соғуы керек. Нәтижеге ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін 1К 2-ші таймда гол соғады – жоқ, бірінші команда екінші таймда бірде-бір гол соқпауы керек.

— 2К 2-ші таймда гол соғады: иә/жоқ

Нәтижеге ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін 2К 2-ші таймда гол соғады – иә, екінші команда екінші таймда кем дегенде бір гол соғуы керек. Нәтижеге ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін 2К 2-ші таймда гол соғады – жоқ екінші команда екінші таймда бірде-бір гол соқпауы керек.

— 1К екі таймда да гол соғады: иә/жоқ

Нәтижеге ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін 1К екі таймда да гол соғады – иә, бірінші команда таймдардың әрқайсысында кем дегенде бір гол соғуы керек. Нәтижеге ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін 1К екі таймда да гол соғады – жоқ бірінші команда таймдардың кем дегенде бірінде бірде-бір гол соқпауы қажет.

— 2К екі таймда да гол соғады: иә/жоқ

2К екі таймда да гол соғады – «иә жеткілікті» нәтижесіне ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, екінші команда әр таймда кем дегенде бір гол соғуы керек. 2К екі таймда да гол соғады – «жоқ жеткілікті» нәтижесіне ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, екінші команда таймдардың кем дегенде бірінде бірде-бір гол соқпауы керек.

— 1К екі таймды да жеңеді: иә/жоқ

1К нәтижеге ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін екі таймда да жеңіске жетеді – иә, бірінші команда екі таймда да жеңіске жетуі керек. Нәтижеге ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін 1К екі таймда да жеңіске жетеді – жоқ, бірінші команда кем дегенде бір таймда жеңіске жетпеуі керек.

— 2К екі таймды да жеңеді: иә/жоқ

2К нәтижеге ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін екі таймда да жеңіске жетеді – иә, екінші команда екі таймда да жеңіске жетуі керек. Нәтижеге ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін 2К екі таймда да жеңіске жетеді – жоқ екінші команда кем дегенде бір таймда жеңіске жетпеуі керек.

— 1К матчта жеңіске жетеді және жіберіп алмайды: иә/жоқ

Нәтижеге ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін 1К матчта жеңіске жетеді және жіберіп алмайды – иә, бірінші команда матчта жеңіске жетіп, бірде-бір гол жіберіп алмауы керек. Нәтижеге ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін 1К матчта жеңіске жетеді және жіберіп алмайды – жоқ, бірінші команда матчта жеңіске жетпеуі немесе кем дегенде бір гол жіберіп алмауы керек.

— 2К матчта жеңіске жетеді және жіберіп алмайды: иә/жоқ

Нәтижеге ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін 2К матчта жеңіске жетеді және жіберіп алмайды – иә, екінші команда матчта жеңіске жетіп, бірде-бір гол жіберіп алмауы керек. Нәтижеге ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін 2К матчта жеңіске жетеді және жіберіп алмайды – жоқ, екінші команда матчта жеңіске жетпеуі немесе кем дегенде бір гол жіберіп алмауы керек.

— Матчта пенальти болады/Матчта пенальти болмайды

«Матчта пенальти болады» нәтижесіне ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, матчта пенальти тағайындалуы керек. «Матчта пенальти болмайды» нәтижесіне ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, матчта пенальти тағайындалмауы керек.

«Команда (1-ші, 2-ші, 3-ші) пенальтиде гол соға ма» нәтижесіне ұтыс тігулер кезінде, пенальти тәртібі әр команда үшін жеке болып саналады.

— Матчта алаңнан шығару болады/Матчта алаңнан шығару болмайды

«Матчта алаңнан шығару болады» нәтижесіне ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, матчта ойыншы алаңнан шығарылуы қажет. «Матчта алаңнан шығару болмайды» нәтижесіне ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, матчта ойыншылар алаңнан шығарылмауы қажет. Тек алаң ойыншылары мен қақпашыны шығару есептеледі.

— Матчтағы алғашқы ауыстыру: 1К/2К

Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін, командалардың қайсысы бірінші болып ауыстырылатынын болжау керек. Егер екі командада да матчта ауыстыру бір мезгілде (бір минутта немесе матчтың үзілісінде) жүргізілсе, онда осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті 1-ге тең деп қабылданады. Матчта ауыстырулар болмаған жағдайда, осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті 1-ге тең деп қабылдады.

— Матчтағы алғашқы ауыстыру: 1-ші таймда/үзілісте немесе 2-ші таймда өтеді.

Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін матчта бірінші ауыстыру қашан болатынын болжау керек: бірінші таймда, матчтың үзілісінде немесе екінші таймда. Матчта ауыстырулар болмаған жағдайда, осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті 1-ге тең деп қабылдады.

— Матчтағы соңғы ауыстыру: 1К/2К

Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін соңғы командалардың қайсысы ауыстырылатынын болжау керек. Егер екі командада да матчтағы соңғы ауыстыру бір мезгілде (матчтың бір минутында немесе үзілісінде) жүргізілсе, онда осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті 1-ге тең деп қабылданады. Матчта ауыстырулар болмаған жағдайда, осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті 1-ге тең деп қабылданады.

— Ауыстыру саны (мәні): Көп/Аз

Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін екі команданың матчта жасаған ауыстыруларының саны көрсетілген мәннен көп немесе аз болатынын болжау қажет. Матчтағы ауыстыру саны көрсетілген мәнмен тең болған жағдайда, осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті 1-ге тең деп қабылданады.

— Матчтағы 1-ші бұрыштық: 1К/2К

Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін, командалардың қайсысы бірінші бұрыштық беретінін болжау керек. Егер матчта бірде-бір бұрыштық соққы берілмесе, осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті 1-ге тең деп қабылданады.

— Бірінші бұрыштық уақыт

Желіде бірінші бұрыштықтың уақыты 1-N мин, Бірінші бұрыштықтың уақыты N-90 мин деп көрсетіледі. Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін матчтың қай уақыт аралығында бірінші бұрыштықтың

берілетінін болжау керек. Егер матчта бірде-бір бұрыштық соққы берілмесе, онда осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті 1-ге тең деп қабылданады.

— Матчтағы соңғы бұрыштық: 1К/2К

Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін командалардың қайсысы соңғы бұрыштықты беретінін болжау керек. Егер матчта бірде-бір бұрыштық соққы берілмесе, онда осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті 1-ге тең деп қабылданады.

— Соңғы бұрыштық уақыт

Сызықта соңғы бұрыштықтың уақыты 1-N мин, соңғы бұрыштықтың уақыты N-90 мин деп көрсетіледі. Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін матчтың соңғы бұрыштық уақыты қандай болатынын болжау керек. Егер матчта бірде-бір бұрыштық соққы берілмесе, осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті 1-ге тең деп қабылданады.

— 1-ші таймдағы бұрыштықтар саны (мәні): Көп/Аз

Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін, екі команда да 1-ші таймда бұрыштық мәндерден көп немесе аз болатынын болжау керек.

— Матчтағы бұрыштықтар саны (мәні): Көп/Аз

Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін, екі команда да матч барысында көрсетілген мәннен көп немесе аз бұрыштық берілетінін болжау керек. Егер бұрыштық тағайындалған болса, бірақ берілмесе, онда бұл жағдайда бұрыштық бұрыштардың соңғы санында ескерілмейді.

— Аралықтағы бұрыштық тоталы

Көрсетілген уақыт аралығында қанша бұрыштық берілетінін табу керек. Егер көрсетілген уақыт аралығындағы берілген бұрыштықтардың саны таңдалған тоталдың мәнінен асып кетсе, «көп» нәтижесі ұтады және «аз» нәтижесі ұтылады. Барлық басқа жағдайларда таңдалған тотал үшін «аз» нәтижесі ұтады, «көп» нәтижесі ұтылады. Нәтиже бұрыштық нақты ұтыс ойынының уақытына сәйкес басталады.

— 1-ші сары карточка: 1К/2К:

Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін қай команданың ойыншысы матчта алғашқы сары карточканы алатынын болжау керек (тек алаң ойыншылары мен қақпашыға ескертулер есептеледі). Матчта сары карточкалар болмаған жағдайда немесе егер алғашқы сары карточкалар матчтың бір минутында екі команданың ойыншыларына көрсетілген болса, осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті 1-ге тең деп қабылданады.

— Бірінші сары карточканың уақыты

Желіде 1-ші с. карточканың уақыты 1-N мин, 1-ші с. карточканың уақыты N-90 мин көрсетіледі. Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін кез келген команданың ойыншысы матчтағы алғашқы сары карточканы қай уақытта алатынын болжау керек (тек алаң ойыншылары мен қақпашыға ескертулер есептеледі). Матчта сары карточкалар болмаған жағдайда, осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті 1-ге тең деп қабылданады.

— Соңғы сары карточка: 1К/2К

Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін қай команданың ойыншысы матчтағы соңғы сары карточканы алатынын болжау керек (тек алаң ойыншылары мен қақпашыға ескертулер есептеледі). Матчта сары карточкалар болмаған жағдайда немесе егер соңғы сары карточкалар матчтың бір минутында екі команданың ойыншыларына көрсетілген болса, онда осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті 1-ге тең деп қабылданады.

— Соңғы сары карточканың уақыты

Желіде Соңғы с. карточканың уақыты 1-N мин, Соңғы с. карточканың уақыты N-90 мин көрсетіледі. Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін кез келген команданың ойыншысы матчтағы соңғы сары карточканы қай уақытта алатынын болжау керек (тек алаң ойыншылары мен қақпашыға ескертулер есептеледі). Матчта сары карточкалар болмаған жағдайда, осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті 1-ге тең деп қабылданады.

— Матчтағы сары карточкалардың саны (мәні): Көп/Аз

Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін екі команданың ойыншылары матчта көрсетілген мәннен көп немесе аз сары карточкалар алатынын болжау керек (тек алаң ойыншылары мен қақпашыға ескертулер есептеледі). Ойыншыны алаңнан шығаруға әкеп соғатын қайталама сары карточка сары карточкалардың санын санау кезінде есепке алынбайды.

— 1-ші таймдағы сары карточкалар саны (мәні): Көп/Аз

Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін екі команданың ойыншылары бірінші таймда көрсетілген мәннен көп немесе аз сары карточкаларды алатынын болжау керек (тек алаң ойыншылары мен қақпашыға ескертулер есептеледі). Ойыншыны алаңнан шығаруға әкеп соғатын қайталама сары карточка сары карточкалардың санын санау кезінде есепке алынбайды.

— Матчта ертерек не болады: сары карточка/гол

Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін, матчта сары карточка немесе голдың қайсысы матчта ертерек болатынын болжау керек (тек алаң ойыншылары мен қақпашыға ескертулер есептеледі). Матчта сары карточкалар мен голдар болмаған жағдайда, сондай-ақ матчтағы бірінші гол мен бірінші сары карточка бір минутта орын алса, онда осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті 1-ге тең деп қабылданады. Егер матчта кем дегенде бір гол соғылса және сары карточка көрсетілмесе, онда – «матчта гол ертерек болады» ұтыс тігу ұтады, ал егер матчта кем дегенде бір сары карточка көрсетілсе, бірақ бірде-бір гол соқпаса, онда – «матчта сары карточка ертерек болады» ұтыс тігу ұтады.

— Матчта соңғы не болады: сары карточка/гол

Осы ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, сары карточка немесе гол қайсысы матчта ертерек болатынын болжау керек (тек алаң ойыншылары мен қақпашыға ескертулер есептеледі). Матчта сары карточкалар мен голдар болмаған жағдайда, сондай-ақ егер соңғы гол мен соңғы сары карточка бір минутта орын алса, онда осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті 1-ге тең деп қабылданады. Егер матчта кем дегенде бір гол соғылса және сары карточка көрсетілмесе, онда – «матчтың соңында гол болады» ұтыс тігу ұтады, ал егер матчта кем дегенде бір сары карточка көрсетілсе, бірақ бірде-бір гол соқпаса, онда – «матчтың соңында сары карточка болады» ұтыс тігу ұтады.

— Матчта ертерек не болады: гол/ауыстыру

Осы ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін, гол немесе ауыстырудың қайсысы матчта ертерек болатынын болжау керек. Матчта голдар мен ауыстырулар болмаған жағдайда, сондай-ақ егер матчта бірінші гол мен бірінші ауыстыру бір минутта орын алса, онда осы нәтижеге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті 1-ге тең деп қабылданады. Егер матчта кем дегенде бір гол соғылып, ауыстырулар жасалмаса, онда «матчта гол ертерек болады» ұтыс тігу ұтады, ал егер матчта кем дегенде бір ауыстыру жасалса, бірақ бірде-бір гол соқпаса, онда «матчта ауыстыру ертерек болады» ұтыс тігу ұтады.

— Ауыстыруға шыққан ойыншы гол соғады: иә/жоқ

Ауыстыруға шыққан ойыншы гол соғады – иә ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, ауыстыруға шыққан кем дегенде бір ойыншының гол соғуы жеткілікті. «Ауыстыруға шыққан ойыншы гол соғады – жоқ» ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін, ауыстыруға шыққан бірде-бір ойыншы бірде-бір гол соқпауы керек.

— Бірінші таймның ресми өтелген уақыты (мәні): Көп/Аз

Бірінші таймның ресми өтелген уақыты – төрешінің бірінші таймға қосқан минуттарының саны. Желіде «1-ші таймның ресми өтелген уақыты (мәні) [Көп/Аз]» көрсетіледі. Осы ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету

үшін, төреші бірінші таймға қосқан бірінші таймның ресми өтелген уақытының минуттарының санын, көрсетілген мәнге қатысты, көп немесе аз екенін болжап табу ұсынылады.

— Овертаймды ескере отырып, 1-ші команданың жеңісі, овертаймды ескере отырып, тең ойын, овертаймды ескере отырып, 2-ші команданың жеңісі

Желіде көрсетіледі:

ОТ ескере отырып 1 жең. – Қосымша уақытты ескере отырып, бірінші команданың жеңісі

ОТ ескере отырып тең – Овертаймды ескере отырып, тең ойын

ОТ ескере отырып 2 жең. – Қосымша уақытты ескере отырып, екінші команданың жеңісі

— Буллиттерді ескере отырып 1-ші команданың жеңісі, буллиттерді ескере отырып 2-ші команданың жеңісі (хоккей үшін)

Желіде көрсетіледі:

Буллиттерді ескере отырып 1 жең. – Буллиттерді ескере отырып, бірінші команданың жеңісі

Буллиттерді ескере отырып 2 жең. – Буллиттерді ескере отырып, бірінші команданың жеңісі

— Матчта жеңіске жету (хоккей үшін)

Матчтың соңғы нәтижесіндегі голдардағы артықшылық, яғни қосымша уақытты (овертаймды) және егер бар болса, матчтан кейінгі пенальтиді (буллиттерді) ескере отырып. Желіде матчтағы жеңіс [команда атауы] көрсетілген).

— Матч басталғанға дейін ұтыс тігулер үшін ойыншылардың көрсеткіштеріне ұтыс тігулер (ойыншы гол соғады, ойыншы карта алады және т. б.):

Егер ойыншы бастапқы құрамда шықпаса, онда оның көрсеткіштеріне ұтыс тігулерді есептеу 1 коэффициентімен жүргізіледі; ойыншы өз қақпасына соққан голдар оның көрсеткіштерінде есепке алынбайды.

— Тікелей ұтыс тігулер үшін ойыншылардың көрсеткіштеріне ұтыс тігулер (ойыншы гол соғады, ойыншы карточка алады және т. б.):

Ұтыс тігулер негізгі құрамда шыққан ойыншылар мен матч барысында ауыстыруға шыққан ойыншылар үшін есептеледі. Ойыншының өз қақпасына соққан голдары оның көрсеткіштерінде есепке алынбайды.

— Гол соғылмаған пенальти – жоқ

Ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін матчта тағайындалған барлық пенальти орындалуы керек немесе матчта бірде-бір пенальти тағайындалмауы керек

— Ерікті жеңіс

«Ерікті жеңіске» ие болған команда матч барысында шоттан төмен, бірақ матчта жеңіске жеткен команда болып саналады (негізгі уақыт өтелгенді ескере отырып).

Гол болмаған немесе тепе-тең нәтиже болмаған жағдайда ұтыс тігу ұтылды деп есептеледі.

- Бірінші таймда немесе матчта тең түсу: болады/болмайды

Бірінші таймда немесе матчта тең түсу ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін бірінші таймды, матчты немесе бірінші таймды да, матчты да тең нәтижемен аяқтау қажет.

Бірінші таймда немесе матчта тең ойын болмайды ұтыс тігу бойынша ұтысқа жету үшін тең ойын бірінші таймда да, матчта да тіркелмеуі керек, яғни бірінші таймда да, матчта да командалардың кез-келгенінің жеңісімен аяқталуы керек.

- Таймдардың кем дегенде бірінде тең ойын: иә/жоқ

Нәтижелердің жеңісі матчтың кем дегенде бір таймында тең түсетіндігіне байланысты. Егер екі команда да таймдардың бірінің нәтижелері бойынша бірдей гол соғатын болса, онда нәтиже «иә» ұтады, нәтиже «жоқ» ұтылады. Егер әр таймда жеңімпазды біржақты анықтауға болатын болса, онда нәтиже «жоқ» ұтады, нәтиже «иә» ұтылады.

— Әр таймның тоталы 1,5-тен асады: Иә/Жоқ

Әр таймның жалпы ұтыс тігуі 1,5-тен жоғары ұтыс үшін бірінші және екінші таймның жалпы саны 1,5-тен жоғары болуы керек, яғни әр таймда кемінде 2 гол соғу керек.

Әр таймның жалпы ұтыс тігуі 1,5-тен жоғары ұтыс үшін таймдардың кем дегенде біреуінің жалпы саны 1,5-тен аз болуы жеткіліксіз.

— Әр таймның тоталы 1,5-тен аз: Иә/Жоқ

Ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін әр таймның жалпы саны 1,5-тен аз, ал бірінші таймның жалпы саны 1,5-тен аз, ал екінші таймның жалпы саны 1,5-тен аз болуы керек.

Ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін әр таймның жалпы саны 1,5-тен аз, таймдардың кем дегенде біреуінің жалпы саны 1,5-тен асатындай жеткіліксіз.

— Екеуі де белгілі бір кезеңде гол соғады (1 кезең; 2 кезең; 3 кезең)

Нәтижеге ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін екеуі де белгілі бір кезеңде гол соғады (1 кезең; 2 кезең; 3 кезең) – Иә, екі команда да белгілі бір кезеңде кем дегенде бір гол соғуы керек (1 кезең; 2 кезең; 3 кезең).

Нәтижеге ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін екеуі де белгілі бір кезеңде гол соғады (1 кезең; 2 кезең; 3 кезең) – жоқ, командалардың кем дегенде біреуі белгілі бір кезеңде бір гол соқпауы керек (1 кезең; 2 кезең; 3 кезең) немесе екі команда да нақты бір гол соқпауы керек кезең (1 кезең; 2 кезең; 3 кезең).

— 1-команда барлық иә/жоқ кезеңдерде гол соғады

Нәтижеге ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін 1 Команда барлық кезеңдерде гол соғады – иә, 1 Команда 1-ші, 2-ші және 3-ші кезеңдерде кем дегенде бір гол соғуы керек.

Нәтижеге ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін 1 Команда барлық кезеңдерде гол соғады-жоқ, 1 Команда үш кезеңнің кем дегенде бірінде бір гол соқпауы немесе 1-ші команда үш кезеңнің бірінде бір гол соқпауы керек.

— 2-команда барлық иә/жоқ кезеңдерде гол соғады

Нәтижеге ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін 2 Команда барлық кезеңдерде гол соғады-иә, 2 Команда 1-ші, 2-ші және 3-ші кезеңдерде кем дегенде бір гол соғуы керек.

Нәтижеге ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін 2 Команда барлық кезеңдерде гол соғады-жоқ, 2 Команда үш кезеңнің кем дегенде бірінде бір гол соқпауы немесе 2 Команда үш кезеңнің бірінде бір гол соқпауы керек.

— С./к. карточкалар (ойыншы) иә/жоқ

Ұтыс тігуді ұтып алу үшін ойыншы сары/қызыл карточканы алады – иә, ойыншыға матчта сары немесе қызыл карточканы алу жеткілікті.

Ұтыс тігуді ұтып алу үшін ойыншы сары/қызыл карточканы алады – жоқ, ойыншыға матчта сары немесе қызыл карточканы алмауы керек. Егер ойыншы бастапқы құрамда шықпаса, онда осы нәтижелерге ұтыс тігулер бойынша ұтыс коэффициенті «1»-ге тең деп қабылданады. Ақтықсын ысқырығынан кейін және матчтың үзілісінде көрсетілген карталар есепке алынбайды.

— 1К/2К 1 таймда немесе иә/жоқ матчтыңда жеңеді

Нәтижеге ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін 1К/2К 1-ші таймда немесе матчта жеңеді – иә, таңдалған команда (1 немесе 2) бірінші таймда немесе матчтың негізгі уақытында басқа командаға қарағанда көбірек гол соғуы керек.

Нәтижеге ұтыс тігу бойынша жеңіске жету үшін 1К/2К 1-ші таймда немесе матчта жеңеді – жоқ, таңдалған команда (1 немесе 2) бірінші таймда да, матчтың негізгі уақытында да басқа командаға қарағанда көп гол соқпауы керек.

– «Дабл-матчтар» және «Иелер-Қонақтар»

«Лайв» бөлімінде ерекшеленетін «Дабл-матчтар» және «Иелер-Қонақтар» – бұл бір ойын күні аясында қатар өтетін бір жарыстың матчтары. «Дабл матчтар» деп белгіленген оқиғаларға таңдалған жарыстың екі матчы кіреді. «Иелер-қонақтар» деп белгіленген оқиғаларға бір жарыстың екіден астам матчтары кіреді. К1 және К2 белгілері-бұл сәйкес матчтардың алғашқы қатысушыларының («иелер») және екінші («қонақтар») тіркесімінің белгілері. «Дабл-матчтар» мен «Иелер-Қонақтар» матчтарының нәтижелері сәйкесінше командалардың бірінші және екінші жұптары үшін голдар немесе жинаған ұпайлар сомасы негізінде есептеледі.

БК қосымша нәтижелердің басқа түрлерін ұсына алады.

9.78. Мысалдар

Мысал 1: Жеке ұтыс тігу

1-команда	2-команда	Жеңіс 1	Тең ойын X	Жеңіс 2
Реал	Барселона	2.5	2.6	2.7

- 9.79. Сіз Реалдың жеңісіне 100 рубль ұтыс тігу жасадыңыз делік (Нәтиже – 1). Реалдың жеңу коэффициенті = 2,5. Реал жеңген кезде төлем $100 \times 2,5 = 250$ рубльді құрайды. Таза жеңіс: 250 (төлем) – 100 (ұтыс тігу) = 150 рубль.

Мысал 2: Экспресс

1-команда	2-команда	Жеңіс 1	Тең ойын X	Жеңіс 2
Бавария	Манчестер Юнайтед	2.4	3.0	2.3
Барселона	Реал Мадрид	2.0	3.1	3.3
Аякс	Ливерпуль	1.8	2.9	3.7

- 9.80. Сіз үш нәтижеден тұратын экспресс үшін 100 рубль ұтыс тігу жасадыңыз делік: Манчестер Ю. жеңісі, Барселонаның жеңісі, Аякс – Ливерпуль – тең ойын. Экспресске кіретін нәтижелер бойынша ұтыстар коэффициенттері көбейтіледі: $2.3 \times 2.0 \times 2.9 = 13.34$. Егер барлық таңдалған нәтижелер орындалса, төлем: $100 \times 13.34 = 1334$ руб. құрайды, оның ішінде таза ұтыс (ұтыс тігу сомасын шегергенде): 1234 руб.

Егер нәтижелердің кем дегенде біреуі дұрыс емес деп табылса, экспресс ұтылды деп саналады.

Мысал 3: Жүйе

Жүйе – алдын ала таңдалған оқиғалар мен нәтижелер санынан белгілі бір көлемдегі экспрестердің толық комбинациясына ұтыс тігу.

Жүйеде нұсқалардың максималды саны – 1001.

Жүйедегі оқиғалардың максималды саны – 16.

Жүйе бойынша ұтыс жүйеге кіретін экспрестер бойынша ұтыстар сомасына тең.

Ұтыс тігулерің барлық түрлері бойынша ұтыстардың түпкілікті коэффициенттері нәтижелердің кейбір түрлері бойынша төлем коэффициенттерін анықтау ерекшеліктерін де ескереді (мысалы, жеңімпаздар саны бірнеше болған кезде жарыста қатысушының жеңіске жету ұтыс тігулері, 6.13-тармақты қараңыз; фора мәні нәтижеге сәйкес келген кезде фораны ескере отырып, қатысушының жеңісіне ұтыс тігулер, 4.7. және т. б. қараңыз).

Желіден 4 ерікті оқиғаны алайық.

№.	1-команда	2-команда	Жеңіс 1	Тең ойын X	Жеңіс 2
22	Манчестер Юнайтед	Тоттенхем	3.45	3.15	1.49
18	Челси	Чарльтон	1.17	3.5	4
17	Болтон	Уотфорд	1.65	3.25	3.85
16	Арсенал	Мидлсборо	1.3	4.05	6

9.81. Осы оқиғалар жиынтығынан сіз жүйеге ұтыс тігу жасай аласыз:

А) екі оқиғадан тұратын алты экспресс;

Б) үш оқиғадан тұратын төрт экспресс.

Осылайша, А) ұсынылған төрт оқиғаның әрқайсысы үшін ойыншы нәтиженің нұсқаларының бірін таңдайды және алынған жалғыз ұтыс тігулерден таңдалған төрт оқиғаның екеуін және ойыншы анықтаған олардың нәтижелерін қамтитын экспресс түріндегі ұтыс тігулердің ең көп саны қалыптасады.

Б) жағдайда ұсынылған төрт оқиғаның әрқайсысы үшін ойыншы нәтиженің нұсқаларының бірін таңдайды және алынған жалғыз ұтыс тігулерден таңдалған төрт оқиғаның үшеуін және ойыншы анықтаған олардың нәтижелерін қамтитын экспресс түріндегі ұтыс тігулердің ең көп саны қалыптасады.

Жүйе 4-2 формула бойынша жасалған делік (экспрестердің 6 нұсқасы):

Бұл жүйені экспрестерге бөлейік:

1/6 нұсқа

22 Манчестер Юн. – Тоттенхем – 2 (екінші команданың жеңісі) коэф. 1,49

18 Челси – Чарльтон – 1 (бірінші команданың жеңісі) коэф. 1,17

(коэффициенттердің көбейтіндісі = 1,74)

2/6 нұсқа

22 Манчестер Юн. – Тоттенхем – 2, коэф. 1,49

17 Болтон – Уотфорд – 1, коэф. 1,65

(коэффициенттердің көбейтіндісі = 2,46)

3/6 нұсқа

22 Манчестер Юн. – Тоттенхем – 2, коэф. 1,49

16 Арсенал – Мидлсбро – 1, коэф. 1,3

(коэффициенттердің көбейтіндісі = 1,94)

4/6 нұсқа

18 Челси – Чарльтон – 1, коэф. 1,17

17 Болтон – Уотфорд – 1, коэф. 1,65

(коэффициенттердің көбейтіндісі = 1,93)

5/6 нұсқа

18 Челси – Чарльтон – 1, коэф. 1,17

16 Арсенал – Мидлсбро – 1, коэф. 1,3

(коэффициенттердің көбейтіндісі = 1,52)

6/6 нұсқа

17 Болтон – Уотфорд – 1, коэф. 1,65

16 Арсенал – Мидлсбро – 1, коэф. 1,3

(коэффициенттердің көбейтіндісі = 2,14)

Жүйеге ұтыс тігу бойынша ұтыс сомасы 6 экспрестің әрқайсысы бойынша ұтыстар сомасына тең болады. Мысалы, жүйенің әр экспресіне 5 евро жеткізіледі.

Бұл жағдайда Сіз көрсетілген нәтижелердің әрқайсысында 2 нәтиже бойынша 6 экспреске ұтыс тігесіз. Сіздің ұтыс тігудің сомасы автоматты түрде 6 экспрестің әрқайсысына тең бөліктерге бөлінеді.

Жүйеге толық ұтыс тігу = 30 евро.

Бұл жағдайда, егер сіз барлық нәтижелерді болжасаңыз, жүйе бойынша максималды пайда 58 р. 65 к. болады. Егер сіз жүйеден 1 ойынды таппасаңыз, мысалы, № 16, онда 3, 5 және 6 нұсқалары жоғалады.

Тиісінше, жүйе бойынша жалпы ұтыс 30 рубльді 65 құрайды.

Мысал 4: Тоталға ұтыс тігулер

No	1-команда	2-команда	Жеңіс 1	Тең ойын X	Жеңіс 2
22	Манчестер Юнайтед	Тоттенхем	3.45	3.15	1.49

Тотал < (2,5): 1,80 Тотал > (2,5): 1,95

9.82. Матчта көрсетілген мәнге (тоталға) қатысты көп немесе аз гол соғылатынын болжау ұсынылады.

Сіз матчта 3-тен астам гол соғылады деп ойлайсыз және жалпы > (көп) 2,5-ке ұтыс тігу жасайсыз делік.

Осылайша, егер матчтың қорытынды ұпайы 2:1 болса (яғни матчтағы голдар саны = 3) Сіздің ұтыс тігуіңіз ұтады. Егер ұпай 1:1 болса (яғни матчтағы голдар саны =2) – Сіздің ұтыс тігуіңіз ұтылады.

Мысал 5: Тұрақты жүйе

Желіден 5 ерікті оқиғаны алайық.

No	1-команда	2-команда	Жеңіс 1	Тең ойын X	Жеңіс 2
22	Манчестер Юнайтед	Тоттенхем	3.45	3.15	1.49

18	Челси	Чарльтон	1.17	3.5	4
17	Болтон	Уотфорд	1.65	3.25	3.85
16	Арсенал	Мидлсборо	1.3	4.05	6
15	ЦСКА М	Спартак М	1.8	3.2	2.98

9.83.

1 команданың жеңісіндегі № 15 оқиғада біз сенімдіміз делік. Бұл оқиға және нәтиже 1 тұрақты болып тағайындалады (бұл оқиға жүйенің әрбір нұсқасына қосылады). Тұрақтылар ұтылған жағдайда бүкіл жүйе ұтылады.

Біз 5 оқиғаны аламыз, оның 1-і тұрақты, сәйкесінше 4 оқиға жүйенің нұсқаларына ауысады. Ұтыс тігу жасау кезінде біз 3 оқиғаны болжауды таңдадық делік (бұл санға тұрақтылар да кіреді), бұл екі оқиғаны болжауға болмайды, сондықтан формула 4-2 болады.

3 оқиғадан 6 экспресс алынады (4-2 + тұрақты формула бойынша 2 оқиға).

1/6 нұсқа

15 ЦСКА М – Спартак М (бірінші команданың жеңісі) коэф. 1.8

22 Манчестер Юн. – Тоттенхем – 2 (екінші команданың жеңісі) коэф. 1,49

18 Челси – Чарльтон – 1 (бірінші команданың жеңісі) коэф. 1,17

(коэффициенттердің көбейтіндісі = 3,13)

2/6 нұсқа

15 ЦСКА М – Спартак М (бірінші команданың жеңісі) коэф. 1.8

22 Манчестер Юн. – Тоттенхем – 2, коэф. 1,49

17 Болтон – Уотфорд – 1, коэф. 1,65

(коэффициенттердің көбейтіндісі = 4,42)

3/6 нұсқа

15 ЦСКА М – Спартак М (бірінші команданың жеңісі) коэф. 1.8

22 Манчестер Юн. – Тоттенхем – 2, коэф. 1,49

16 Арсенал – Мидлсбро – 1, коэф. 1,3

(коэффициенттердің көбейтіндісі = 3,48)

4/6 нұсқа

15 ЦСКА М – Спартак М (бірінші команданың жеңісі) коэф. 1.8

18 Челси – Чарльтон – 1, коэф. 1,17

17 Болтон – Уотфорд – 1, коэф. 1,65

(коэффициенттердің көбейтіндісі = 3,48)

5/6 нұсқа

15 ЦСКА М – Спартак М (бірінші команданың жеңісі) коэф. 1.8

18 Челси – Чарльтон – 1, коэф. 1,17

16 Арсенал – Мидлсбро – 1, коэф. 1,3

(коэффициенттердің көбейтіндісі = 2,88)

6/6 нұсқа

15 ЦСКА М – Спартак М (бірінші команданың жеңісі) коэф. 1.8

17 Болтон – Уотфорд – 1, коэф. 1,65

16 Арсенал – Мидлсбро – 1, коэф. 1,3

(коэффициенттердің көбейтіндісі = 3,86)

Тұрақтыны орнату үшін тұрақты бағандағы оқиғаға қарсы құсбелгі қою жеткілікті. Бұл жағдайда $m-n$ формуласы оқиғалардың қалған санынан жасалатынын есте ұстаған жөн.

Мысал 6: Жүйе формуласының толық сипаттамасы

Жүйе формуласы: $m-n$,

мұндағы m — таңдалған оқиғалардың саны, n — билеттің жеңімпаз болуын болжауға болмайтын оқиғалар нәтижелерінің саны.

Жүйе нұсқаларының санын есептеу формуласы: $m-n = m!/n!(m-n)!$

Мысал 7: Фораға ұтыс тігулер

Оқиғаны Желіден алайық.

No	Оқиға	1	X	2	Ф1К	КФ	Ф2К	КФ
01	Манчестер Юнайтед — Болтон	1.3	4.5	10	-1.5	1.9	+1.5	1.8

9.84. 1.9 коэффициенті бойынша Ф1К бірінші командасының басталуына ұтыс тігу жасайық.

Осы матчтың нәтижесінің бірнеше нұсқасын қарастырыңыз.

А) Осы оқиғаның нәтижесі 3:2. Ф1К(-1.5) 1.5:2 нысанын ескере отырып нәтиже, бірінші команда ұтылды, ұтыс тігу ұтылды.

Б) Осы оқиғаның нәтижесі 3:1. Ф1К(-1.5) 1.5:1 нысанын ескере отырып нәтиже, бірінші команда ұтты, ұтыс тігу ұтты.

Желіден басқа оқиғаны қарастырыңыз

No	Оқиға	1	X	2	Ф1К	КФ	Ф2К	КФ
01	Манчестер Юнайтед — Болтон	1.3	4.5	10	-1.5	1.9	+1.5	1.8

9.85. 1.5 коэффициенті бойынша Ф2К (+1) екінші командасының форасына ұтыс тігу жасайық

Осы матчтың нәтижесінің бірнеше нұсқасын қарастырыңыз

А) Осы оқиғаның нәтижесі 2:1. Нәтиже Ф2К(+1) 2:2 форасын ескере отырып, ағымдағы ережелердің 4.7-тармағына сәйкес, оқиғаның осы нәтижесіне коэффициент 1-ге тең болады.

Б) Осы оқиғаның нәтижесі 2:2. Нәтиже Ф2К(+1) 2:3 форасын ескере отырып, бұл ұтыс тігу ұтады.

Нөлдік мәні бар фора:

Нөлдік мәні бар фораға ұтыс тігу кезінде және егер осы оқиғаның нәтижесі – тең ойын болса, ағымдағы ережелердің 4.7-тармағына сәйкес, оқиғаның осы нәтижесіне коэффициент 1-ге тең болады.

Қосымша

Матчтардың статистикалық көрсеткіштерін анықтауға арналған көздер (бұрыштық, сары карточкалар, ауыстырулар және т. б.)

Футбол. Құрамалар матчтары	http://www.fifa.com
Футбол. УЕФА Чемпиондар Лигасы, Еуропа Лигасы	http://www.uefa.com
Футбол. CONCACAF Чемпиондар Лигасы	http://www.concacaf.com
Футбол. Африка Чемпиондар Лигасы	http://www.cafonline.com
Футбол. Азия Чемпиондар Лигасы	http://www.the-afc.com
Футбол. Англия Чемпионаты	http://www.premierleague.com
Футбол. Англия Премьер-Лигасы (статистикалық көрсеткіштер)	http://www.premierleague.com
Футбол. Австралия Чемпионаты	http://www.a-league.com.au
Футбол. Австралия Чемпионаты. VPL лига	http://www.footballfedvic.com.au
Футбол. Австрия Чемпионаты	http://www.bundesliga.at
Футбол. Алжир Чемпионаты	http://www.lnf.dz
Футбол. Аргентина Чемпионаты	http://www.afa.org.ar
Футбол. Армения Чемпионаты	http://www.ffa.am
Футбол. Беларусь Чемпионаты	http://football.by
Футбол. Бельгия Чемпионаты	http://www.sport.be/jupilerproleague/

Футбол. Болгария Чемпионаты	http://www.pfl.bg
Футбол. Боливия Чемпионаты	http://www.lfpb.com.bo
Футбол. Босния және Герцеговина Чемпионаты	http://www.nfsbih.ba
Футбол. Бразилия Чемпионаты	http://www.cbf.com.br/
Футбол. Венгрия Чемпионаты	http://www.mlsz.hu
Футбол. Венесуэла Чемпионаты	http://www.federacionvenezolanadefutbol.org/ve/
Футбол. Германия Чемпионаты	http://www.bundesliga.de/de/
Футбол. Германия чемпионаты (стат. көрсеткіштер)	http://www.bundesliga.de/de/
Футбол. Нидерланды Чемпионаты	http://www.knvb.nl
Футбол. Гондурас Чемпионаты	http://www.lnphonduras.com
Футбол. Греция Чемпионаты	http://www.sport.gr
Футбол. Дания Чемпионаты	http://www.dbu.dk
Футбол. Египет Чемпионаты	http://www.efa.com.eg
Футбол. Израиль Чемпионаты	http://eng.football.org.il
Футбол. Үндістан Чемпионаты	http://www.the-aiff.com
Футбол. Индонезия Чемпионаты	http://www.ligaindonesia.co.id
Футбол. Иран Чемпионаты	http://www.persianleague.com

Футбол. Ирландия Чемпионаты	http://www.airtricityleague.com
Футбол. Исландия Чемпионаты/p>	http://www.ksi.is
Футбол. Испания Чемпионаты	http://www.lfp.es/
Футбол. Испания чемпионаты (стат. көрсеткіштер)	http://rfef.es ; http://www.lfp.es/ ;
Футбол. Италия Чемпионаты	http://www.legaseriea.it
Футбол. Италия Чемпионаты (статистикалық көрсеткіштер)	http://www.legaseriea.it
Футбол. Италия Чемпионаты, C1-A/B	http://www.lega-pro.com
Футбол. Қазақстан Чемпионаты	http://www.kff.kz
Футбол. Канада Чемпионаты	http://www.canadiansoccerleague.ca
Футбол. Катар Чемпионаты	http://www.qfa.com.qa
Футбол. Қытай Чемпионаты	http://sports.sina.com.cn/csl
Футбол. Кипр Чемпионаты	http://www.cfa.com.cy
Футбол. Коста-Рика Чемпионаты	http://www.unafut.com
Футбол. Колумбия Чемпионаты	http://www.dimayor.com
Футбол. Кувейт Чемпионаты	http://www.kfa.org.kw
Футбол. Латвия Чемпионаты	http://www.lff.lv
Футбол. Литва Чемпионаты	http://www.lff.lt

Футбол. Македония Чемпионаты	http://www.ffm.com.mk
Футбол. Мальта Чемпионаты	http://www.mfa.com.mt
Футбол. Марокко Чемпионаты	http://www.frmf.ma
Футбол. Мексика Чемпионаты	http://www.femexfut.org.mx
Футбол. Молдова Чемпионаты	http://www.fmf.md
Футбол. Жаңа Зеландия Чемпионаты	http://www.nzfc.co.nz
Футбол. Норвегия Чемпионаты	http://www.fotball.no
Футбол. БАӘ чемпионаты	http://www.proleague.ae
Футбол. Парагвай Чемпионаты	http://www.fepafut.com
Футбол. Перу Чемпионаты	http://www.peru.com/futbol
Футбол. Польша Чемпионаты	http://www.ekstraklasa.org
Футбол. Польша чемпионаты, 2-ші дивизион	http://www.pzpn.pl
Футбол. Португалия Чемпионаты	http://www.ligaportugal.pt
Футбол. Португалия чемпионаты, 2-ші дивизион	http://www.lfp.pt
Футбол. Ресей чемпионаты, Премьер- лига	http://www.rfpl.org
Футбол. Ресей чемпионаты, Премьер- лига (статистикалық көрсеткіштер)	http://www.rfpl.org

Футбол. Ресей Чемпионаты. ФНЛ (1- ші дивизион)	http://www.1fnl.ru
Футбол. Ресей чемпионаты, 2-ші дивизион	http://www.pfl-russia.com
Футбол. Румыния Чемпионаты	http://www.prosport.ro
Футбол. Румыния чемпионаты, 2-ші дивизион	http://www.liga2.ro
Футбол. Сауд Арабиясы Чемпионаты	http://www.spl.com.sa
Футбол. Солтүстік Ирландия Чемпионаты	http://www.bbc.co.uk/sport
Футбол. Сербия Чемпионаты	http://www.superliga.rs
Футбол. Сингапур Чемпионаты	http://www.sleague.com
Футбол. Словакия Чемпионаты	http://www.futbalsfz.sk
Футбол. Словения Чемпионаты	http://www.nzs.si
Футбол. АҚШ чемпионаты (MLS)	http://web.mlsnet.com
Футбол. АҚШ чемпионаты (NASL)	http://www.nasl.com/
Футбол. Тайланд Чемпионаты	http://www.thaipremierleague.co.th
Футбол. Тунис Чемпионаты	http://www.ftf.org.tn
Футбол. Түркия Чемпионаты	http://www.tff.org.tr
Футбол. Түркия чемпионаты, 2-ші дивизион	http://www.tff.org.tr

Футбол. Украина Чемпионаты	http://www.fpl.ua
Футбол. Уэльс Чемпионаты	http://www.welshpremier.com
Футбол. Уругвай Чемпионаты	http://www.auf.org.uy
Футбол. Финляндия Чемпионаты	http://www.veikkausliiga.com
Футбол. Франция Чемпионаты	http://www.ligue1.com/
Футбол. Франция чемпионаты (стат. көрсеткіштер)	http://www.ligue1.com/
Футбол. Хорватия Чемпионаты	http://www.prva-hnl.hr
Футбол. Чехия Чемпионаты	http://fotbal.idnes.cz
Футбол. Чили Чемпионаты	http://www.anfp.cl
Футбол. Швейцария Чемпионаты	http://www.football.ch
Футбол. Швеция Чемпионаты	http://www.svenskfotboll.se
Футбол. Шотландия Чемпионаты	http://www.sportinglife.com
Футбол. Эквадор Чемпионаты	http://www.ecuafutbol.org
Футбол. Эстония Чемпионаты	http://www.jalgpall.ee
Футбол. ОАР чемпионаты	http://www.psl.co.za
Футбол. Оңтүстік Корея Чемпионаты (K- League)	http://www.kleague.com
Футбол. Оңтүстік Корея Чемпионаты (National League)	http://www.n-league.net

Футбол. Жапония Чемпионаты	http://www.j-league.or.jp
Хоккей. Құрамалар матчтары	http://www.iihf.com
Хоккей. АНЛ	http://www.theahl.com
Хоккей. NHL	http://www.nhl.com
Хоккей. ОНЛ	http://www.ontariohockeyleague.com
Хоккей. QMJHL	http://www.theqmjhl.ca
Хоккей. WHL	http://www.whl.ca
Хоккей. КХЛ	http://www.khl.ru
Хоккей. ВХЛ	http://www.vhlru.ru
Хоккей. МХЛ	http://mhl.khl.ru
Хоккей. МХЛ. Б Дивизионы	http://mhl2.khl.ru
Хоккей. Азия лигасы	http://www.alhockey.com
Хоккей. МОЛ-лига	http://www.icehockey.hu
Хоккей. Австралия Чемпионаты	http://www.theahl.com
Хоккей. Австрия Чемпионаты	http://www.erstebankliga.at
Хоккей. Беларусь Чемпионаты	http://www.hockey.by
Хоккей. Ұлыбритания Чемпионаты	http://eliteleague.co.uk
Хоккей. Германия Чемпионаты	http://www.del.org
Хоккей. Германия чемпионаты, 2-ші бундеслига	http://www.esbg.de
Хоккей. Дания Чемпионаты	http://www.ishockey.dk
Хоккей. Италия Чемпионаты	http://www.lihg.it

Хоккей. Қазақстанның ашық чемпионаты	http://www.icehockey.kz
Хоккей. Норвегия Чемпионаты	http://www.hockey.no
Хоккей. Польша Чемпионаты	http://www.hokej.net
Хоккей. Словакия Чемпионаты	http://www.szlh.sk
Хоккей. Украина Чемпионаты	http://fhu.com.ua
Хоккей. Финляндия Чемпионаты	http://www.sm-liiga.fi
Хоккей. Финляндия чемпионаты, 2-ші лига	http://www.mestis.fi
Хоккей. Франция Чемпионаты	http://www.hockeyfrance.com
Хоккей. Чехия Чемпионаты	http://www.hokej.cz
Хоккей. Швейцария Чемпионаты	http://www.sehv.ch
Хоккей. Швеция Чемпионаты	http://www.hockeyligan.se
Футзал. Бразилия Чемпионаты	http://www.futsaldobrasil.com
Футзал. Испания Чемпионаты	http://www.lnfs.es
Футзал. Италия Чемпионаты	http://www.divisionecalciola5.it
Футзал. Польша Чемпионаты	http://futsalekstraklasa.pl
Футзал. Португалия Чемпионаты	http://www.futsalportugal.com
Футзал. Ресей Чемпионаты	http://www.amfr.ru
Футзал. Румыния Чемпионаты	http://www.frf.ro

Футзал. Чехия Чемпионаты	http://www.fotbal.cz
Футзал. Жапония Чемпионаты	http://www.fleague.jp
Су полюсы. Құрамалар матчтары	http://www.fina.org
Су полюсы. Еурокубоктар	http://www.len.eu
Су полюсы. Венгрия Чемпионаты	http://www.mvlsz.hu
Су полюсы. Греция Чемпионаты	http://www.koe.org.gr
Су полюсы. Испания Чемпионаты	http://www.rfen.es
Су полюсы. Италия Чемпионаты	http://www.federnuoto.it
Су полюсы. Ресей Чемпионаты	http://www.waterpolo.ru
Су полюсы. Сербия Чемпионаты	http://www.waterpoloserbia.org
Су полюсы. Хорватия Чемпионаты	http://www.hvs.hr
Регби. Әлем Кубогы	http://www.irb.com
Регби. Amlin Challenge Cup	http://www.ercrugby.com
Регби. Currie Cup	http://www.sarugby.co.za
Регби. Heineken Cup	http://www.ercrugby.com
Регби. ITM Cup	http://www.itmcup.co.nz
Регби. LV Cup	http://www.lv.com
Регби. RaboDirect PRO12	http://www.rabodirectpro12.com
Регби. Австралия Ұлттық лигасы	http://www.nrl.com

Регби. Еуропалық Суперлига	http://www.superleague.co.uk
Регби. Англия Чемпионаты. Премьер- Лига	http://www.premiershiprugby.com
Регби. Кооператив Чемпионаты	http://www.rugbyleaguechampionships.co.uk
Регби. Франция Чемпионаты	http://www.lnr.fr
Допты хоккей. Құрамалар матчтары	http://www.worldbandy.com
Допты хоккей. Норвегия Чемпионаты	http://www.bandyforbundet.no
Допты хоккей. Ресей Чемпионаты	http://www.rusbandy.ru
Допты хоккей. Финляндия Чемпионаты	http://www.finbandy.fi
Допты хоккей. Швеция Чемпионаты	http://www.svenskbandy.se
Бейсбол. MLB	http://www.mlb.com
Бейсбол. NPB	http://www.npb.or.jp
Бейсбол. LMP	http://www.lmp.mx
Бейсбол. ABL	theabl.com.au
Бейсбол. КВО	http://eng.koreabaseball.com/
Гандбол. ИФФ турнирлері	http://www.ihf.info
Гандбол. ЕНФ турнирлері	http://www.eurohandball.com
Гандбол. Еуропалық Чемпиондар Лигасы	http://www.ehfcl.com
Гандбол. Әйелдер. Аймақтық лига	http://www.wrhl.info
Гандбол. Ерлер. Оңтүстік-Шығыс	http://www.seha-liga.com

лигасы

Гандбол. Австрия
Чемпионаты

<http://oehb.sportlive.at>

Гандбол. Венгрия
Чемпионаты

<http://www.keziszovetseg.hu>

Гандбол. Германия
Чемпионаты. Ерлер

<http://www.dkb-handball-bundesliga.de>

Гандбол. Германия
Чемпионаты. Эйелдер

<http://www.hbf-info.de>

Гандбол. Греция
Чемпионаты

<http://www.handball.org.gr>

Гандбол. Дания
Чемпионаты

<http://www.dhf.dk>

Гандбол. Израиль
Чемпионаты

<http://www.handballisr.co.il>

Гандбол. Исландия
Чемпионаты

<http://www.hsi.is>

Гандбол. Испания
Чемпионаты

<http://www.asobal.es>

Гандбол. Норвегия
Чемпионаты

<http://www.handball.no>

Гандбол. Польша
Чемпионаты

<http://www.zprp.pl>

Гандбол. Португалия
Чемпионаты

<http://www.fpa.pt>

Гандбол. Ресей
Чемпионаты

<http://www.rushandball.ru>

Гандбол. Румыния
Чемпионаты

<http://www.frh.ro>

Гандбол. Сербия
Чемпионаты

<http://www.rss.org.rs>

Гандбол. Словения
Чемпионаты

<http://www.rokometna-zveza.si>

Гандбол. Словакия
Чемпионаты

<http://www.slovakhandball.sk>

Гандбол. Түркия Чемпионаты	http://www.thf.gov.tr
Гандбол. Украина Чемпионаты	http://www.handball.net.ua
Гандбол. Франция Чемпионаты	http://www.ff-handball.org
Гандбол. Чехия Чемпионаты	http://www.chf.cz
Гандбол. Швейцария Чемпионаты	http://handball.ch
Гандбол. Швеция Чемпионаты	http://www.svenskhandboll.se
Гандбол. Эстония Чемпионаты	http://www.handball.ee
Гандбол. Оңтүстік Корея Чемпионаты	http://www.handballkorea.com
Волейбол. Еурокубоктар	http://www.cev.lu
Волейбол. Құрамалар матчтары	http://www.fivb.com
Волейбол. Орта Еуропа лигасы	http://mevza.volley.net.at
Волейбол. Австрия Чемпионаты	http://www.volley.net.at
Волейбол. Әзірбайжан Чемпионаты	http://avf.az
Волейбол. Алжир Чемпионаты. Ерлер	http://www.afvb.org
Волейбол. Аргентина Чемпионаты	http://www.aclav.com
Волейбол. Бельгия Чемпионаты	http://www.ethiasvolleyleague.be
Волейбол. Бразилия Чемпионаты	http://www.cbv.com.br
Волейбол. Болгария Чемпионаты	http://bgvolleyball.com

Волейбол. Венгрия Чемпионаты	http://www.hunvolley.hu
Волейбол. Германия Чемпионаты	http://www.volleyball-bundesliga.de
Волейбол. Греция Чемпионаты. Ерлер	http://www.volleyleague.gr
Волейбол. Греция Чемпионаты. Әйелдер	http://www.volleyball.gr
Волейбол. Дания Чемпионаты	http://www.volleyliga.dk
Волейбол. Израиль Чемпионаты	http://www.iva.org.il
Волейбол. Индонезия Чемпионаты	http://www.voliindonesia.com
Волейбол. Иран Чемпионаты	http://www.iranvolleyball.com
Волейбол. Испания Чемпионаты	http://www.rfevb.com
Волейбол. Италия Чемпионаты. Ерлер	http://www.legavolley.it
Волейбол. Италия Чемпионаты. Әйелдер	http://www.legavolleyfemminile.it
Волейбол. Қазақстан Чемпионаты	http://www.volley.kz
Волейбол. Катар Чемпионаты	http://www.qvba.org
Волейбол. Кипр Чемпионаты	http://www.volleyball.org.cy
Волейбол. Қытай Чемпионаты	http://cva.qq.com
Волейбол. Латвия Чемпионаты	http://www.volejbols.lv
Волейбол. Ливан Чемпионаты	http://www.lebvolley.com
Волейбол. Литва Чемпионаты	http://www.ltf.lt

Волейбол. Нидерланды Чемпионаты	http://www.volleybal.nl
Волейбол. Перу Чемпионаты	http://www.facebook.com/LigaNacionalsuperiordevoleibol
Волейбол. Польша Чемпионаты. Ерлер	http://www.plusliga.pl
Волейбол. Польша Чемпионаты. Эйелдер	http://www.orlden-liga.pl
Волейбол. Польша Чемпионаты. Эйелдер	http://www.orlden-liga.pl
Волейбол. Португалия Чемпионаты	http://www.fpvoleibol.pt
Волейбол. Ресей Чемпионаты	http://www.volley.ru
Волейбол. Румыния Чемпионаты	http://www.frvolei.ro
Волейбол. Сербия Чемпионаты	http://www.wienerliga.org
Волейбол. Словакия Чемпионаты	http://www.svf.sk
Волейбол. Словения Чемпионаты	http://www.odbojka.si
Волейбол. Түркия Чемпионаты	http://www.tvf.org.tr
Волейбол. Украина Чемпионаты	http://fvu.in.ua
Волейбол. Финляндия Чемпионаты	http://www.mestaruusliiga.fi
Волейбол. Франция Чемпионаты	http://lnv.fr
Волейбол. Хорватия Чемпионаты	http://www.hou.hr
Волейбол. Черногория Чемпионаты	http://www.oscg.me
Волейбол. Чехия Чемпионаты	http://www.cvf.cz

Волейбол. Швейцария Чемпионаты	http://www.volleyball.ch
Волейбол. Швеция Чемпионаты	http://www.volleyboll.se
Волейбол. Эстония Чемпионаты	http://www.evf.ee
Волейбол. Оңтүстік Корея Чемпионаты	http://kovo.co.kr
Волейбол. Жапония Чемпионаты	http://www.vleague.or.jp
Формула 1 жарысы	http://www.formula1.com
Мото Гран-При	http://www.motogp.com/
Наскар жарысы	http://www.nascar.com
Евровидение	http://www.eurovision.tv
Керлинг	http://www.worldcurling.org
Starcraft 2 киберспорты	hearthstone http://eu.battle.net
Dota 2 киберспорты	http://www.dota2.com
Лига Легенд киберспорты	http://eune.lolesports.com
Counter-Strike киберспорты	http://counter-strike.net
Hearthstone киберспорты	http://eu.battle.net/hearthstone/ru/
Heroes of the Storm киберспорты	http://eu.battle.net/heroes/ru/
Жеңіл атлетика	http://www.iaaf.org
Олимпиада ойындары	http://www.olympic.org
Снукер	http://www.snooker.org , http://www.worldsnooker.com/
Бадминтон	http://www.bwfbadminton.org/
Бадминтон	http://www.tournamentsoftware.com
Дартс. PDC	http://www.pdc.tv

Дартс. BDO	http://www.bdodarts.com/
Биатлон	http://www.biathlonworld.com
Американдық футбол. NFL	http://www.nfl.com
Американдық футбол. CFL	http://www.cfl.ca
Американдық футбол. NCAA	http://www.ncaa.com/
Жағажай волейболы	http://www.fivb.org/EN/BeachVolleyball/
Жағажай футболы	http://www.beachsoccer.com/
Не? Қайда? Қашан?	http://chgk.tvigra.ru
КВН	amik.ru
Мәдениет. Грэмми	http://www.grammy.org
Мәдениет. Оскар	http://www.oscars.org/
Шахмат	http://www.fide.com
Бокс	http://www.aiba.org/ , http://www.pabaonline.com/ , http://www.wpbf-usbc.org/ , http://www.pabaonline.com/ , http://www.ibf-usba-boxing.com/ , http://wbcboxing.com/wbceng/
Аралас жекпе-жек UFC	http://www.ufc.com
Аралас жекпе-жек Bellator	http://www.bellator.com/
Аралас жекпе-жек Glory	http://www.gloryworldseries.com/en/
Аралас жекпе-жек WSOF	http://www.wsof.com/
Аралас жекпе-жек Titan	http://www.titanfighting.com/
Аралас жекпе-жек M1 Global	http://www.mixfight.ru/
Аралас жекпе-жек Strikeforce	http://www.strikeforce.com/
Велоспорт	http://www.uci.ch/
Қысқы түрлер	http://www.fis-ski.com/

Конькимен жүгіру спорты	http://www.isu.org/en/home
Мәнерлеп сырғанау	http://www.isu.org/en/home
Шарлар	http://www.worldbowlstour.com
Сквош. Australian Open	http://www.squash.org.au/
Сквош. Swedish Open	http://www.swedishopensquash.se/
Сквош. Windy City Open	http://www.windycityopen.com/
Баскетбол. NBA	http://www.nba.com
Баскетбол. NBA (статистикалық көрсеткіштер)	http://www.nba.com
Баскетбол. Евролига УЛЕБ	http://www.euroleague.net
Баскетбол. ФИБА турнирлері	http://www.fiba.com
Баскетбол. ФИБА-Азия турнирлері	www.fibaasia.net
Баскетбол. ФИБА- Америка турнирлері	http://www.fibaamericas.com
Баскетбол. ФИБА- Африка турнирлері	http://www.fibaafrica.com/
Баскетбол. ФИБА- Европа турнирлері	http://www.fibaeurope.com
Баскетбол. Еурокубок	http://eurocupbasketball.com
Баскетбол. Адриатикалық лига	http://www.abaliga.com
Баскетбол. Балқан лигасы	http://www.balkanleague.net
Баскетбол. Балтық лигасы	http://www.bbl.net
Баскетбол. ВТБ лигасы	http://www.vtb-league.com
Баскетбол. Оңтүстік- шығыс Азия лигасы	http://aseanbasketballleague.com

Баскетбол. WNBA	http://www.wnba.com
Баскетбол. NCAA	http://www.ncaa.com
Баскетбол. Австралия Чемпионаты. Оңтүстік- Шығыс лигасы	http://www.seabl.com.au
Баскетбол. Австралия Чемпионаты. Ерлер	http://www.nbl.com.au
Баскетбол. Австралия Чемпионаты. Әйелдер	http://www.wnbl.com.au
Баскетбол. Австрия Чемпионаты	http://www.oebl.at
Баскетбол. Албания Чемпионаты	http://www.fshb.al/fshb/index.php
Баскетбол. Аргентина Чемпионаты	http://www.lnb.com.ar
Баскетбол. Бахрейн Чемпионаты	http://www.asia-basket.com/Bahrain/basketball-Premier-League.asp
Баскетбол. Беларусь Чемпионаты	http://www.bbf.by/
Баскетбол. Бельгия Чемпионаты	http://ethiasleague.com
Баскетбол. Болгария Чемпионаты	http://bgbasket.com
Баскетбол. Босния және Герцеговина Чемпионаты	http://www.basket.ba/ksbih/bih/txt.php?id=144
Баскетбол. Бразилия Чемпионаты	http://www.lnb.com.br
Баскетбол. Бразилия Чемпионаты. Әйелдер	http://www.ligadebasquetefeminino.com.br
Баскетбол. Ұлыбритания Чемпионаты	http://www.bbl.org.uk
Баскетбол. Венгрия Чемпионаты	http://www.kosarsport.hu

Баскетбол. Венесуэла Чемпионаты	http://www.lpb.com.ve
Баскетбол. Германия Чемпионаты	http://www.beko-bbl.de
Баскетбол. Греция Чемпионаты	http://www.esake.gr
Баскетбол. Дания Чемпионаты	http://www.basketligaen.dk
Баскетбол. Египет Чемпионаты	http://www.basketballegypt.com/vb/
Баскетбол. Израиль Чемпионаты	http://www.basket.co.il
Баскетбол. Индонезия Чемпионаты	http://www.nblindonesia.com
Баскетбол. Испания Чемпионаты. Ерлер	http://www.acb.com
Баскетбол. Испания чемпионаты, 2-ші дивизион. Ерлер	http://www.feb.es
Баскетбол. Испания Чемпионаты. Әйелдер	http://www.feb.es
Баскетбол. Италия Чемпионаты. Ерлер	http://www.legabasket.it
Баскетбол. Италия чемпионаты, 2-ші дивизион. Ерлер	http://www.legapallacanestro.com
Баскетбол. Италия чемпионаты, 3-ші дивизион. Ерлер	http://www.legapallacanestro.com
Баскетбол. Италия Чемпионаты. Әйелдер	http://www.legabasketfemminile.it
Баскетбол. Канада Чемпионаты	http://www.nblcanada.com
Баскетбол. Кариб аралдары чемпионаты	http://www.caribbeanbasketball.com/
Баскетбол. Катар Чемпионаты	http://www.qabl.basketball.net.au/

Баскетбол. Кипр Чемпионаты	http://www.basketball.org.cy
Баскетбол. Қытай Чемпионаты	http://sports.sina.com.cn/cba
Баскетбол. Латвия Чемпионаты	http://www.basket.lv
Баскетбол. Ливан Чемпионаты	http://lebanesebasketball.net/
Баскетбол. Литва Чемпионаты	http://www.lkl.lt
Баскетбол. Македония Чемпионаты	http://www.basketball.org.mk/default.asp
Баскетбол. Марокко Чемпионаты	http://www.frbmb.ma/
Баскетбол. Мексика Чемпионаты	http://www.lnbp.com.mx
Баскетбол. Нидерланды Чемпионаты	http://www.basketballleague.nl
Баскетбол. Жаңа Зеландия Чемпионаты	http://www.basketball.org.nz
Баскетбол. Норвегия Чемпионаты	http://www.basket.no
Баскетбол. Перу Чемпионаты	http://www.ligadelima.com
Баскетбол. Польша Чемпионаты. Ерлер	http://www.plk.pl
Баскетбол. Польша Чемпионаты. Әйелдер	http://www.plkk.pl
Баскетбол. Португалия Чемпионаты	http://www.fpb.pt
Баскетбол. Пуэрто-Рико Чемпионаты	http://www.bsnpr.com
Баскетбол. Ресей Чемпионаты	http://russiabasket.ru
Баскетбол. Румыния Чемпионаты	http://www.frbaschet.ro

Баскетбол. Сербия Чемпионаты	http://www.kls.rs
Баскетбол. Сингапур Чемпионаты	http://www.bas.org.sg/
Баскетбол. Сирия Чемпионаты	http://www.syrbf.org/
Баскетбол. Словакия Чемпионаты	http://www.basket.sk
Баскетбол. Словения Чемпионаты	http://www.kzs.si
Баскетбол. Туркия Чемпионаты	http://www.tbl.org.tr
Баскетбол. Украина Чемпионаты	http://www.superleague.ua
Баскетбол. Уругвай Чемпионаты	http://www.sportingpulse.com/assoc_page.cgi?assoc=3376&pID=11
Баскетбол. Филиппина Чемпионаты	http://pba.inquirer.net
Баскетбол. Финляндия Чемпионаты	http://www.basket.fi
Баскетбол. Франция Чемпионаты. Ерлер	http://www.lnb.fr
Баскетбол. Франция Чемпионаты. Эйелдер	http://www.basketfb.com
Баскетбол. Хорватия Чемпионаты	http://www.hks-cbf.hr
Баскетбол. Чехия Чемпионаты	http://www.cbf.cz
Баскетбол. Швейцария Чемпионаты	http://www.lnba.ch
Баскетбол. Швеция Чемпионаты	http://iofl.idrottonline.se/SvenskaBasketbollforbundet/Basketliganherr/
Баскетбол. Эстония Чемпионаты	http://www.basket.ee
Баскетбол. Оңтүстік Корея Чемпионаты.	http://www.kbl.or.kr

Ерлер

Баскетбол. Оңтүстік
Корея Чемпионаты.
Әйелдер <http://www.wkbl.or.kr>

Баскетбол. Жапония
Чемпионаты <http://www.bj-league.com>

Теннис. АТР турнирлері <http://www.atpworldtour.com>

Теннис. WTA
турнирлері <http://www.wtatennis.com>

Теннис. Australian Open <http://www.ausopen.com>

Теннис. Уимблдон
турнирі <http://www.wimbledon.com>

Теннис. ITF турнирлері <http://www.itftennis.com>

Теннис. Дэвис Кубогы <http://www.daviscup.com>

Шөп үстіндегі хоккей.
Құрамалар матчтары <http://www.fih.ch>

Шөп үстіндегі хоккей.
Евролига <http://www.ehlhockey.tv>

Шөп үстіндегі хоккей.
Англия Чемпионаты <http://www.englishhockey.co.uk>

Шөп үстіндегі хоккей.
Германия Чемпионаты <http://www.hockeyliga.de>

Шөп үстіндегі хоккей.
Ерлер. Үндістан
Чемпионаты <http://hockeyindia.org>

Шөп үстіндегі хоккей.
Италия Чемпионаты <http://www.federhockey.it>

Шөп үстіндегі хоккей.
Нидерланды
Чемпионаты <http://www.hockey.nl>

Шөп үстіндегі хоккей.
Ерлер. Нидерланды
Чемпионаты <http://www.hockey.nl>

Флорбол. Құрамалар
матчтары <http://www.floorball.org>

Флорбол. Дания Чемпионаты	http://www.floorball.dk
Флорбол. Финляндия Чемпионаты	http://www.salibandyliiga.fi
Флорбол. Чехия Чемпионаты	http://www.cfbu.cz
Флорбол. Әйелдер. Швеция Чемпионаты	http://www.innebandy.se
Флорбол. Швейцария Чемпионаты	http://www.swissunihockey.ch
Үстел теннисі. Халықаралық турнирлер	http://www.ittf.com/
Үстел теннисі. Еуропалық турнирлер	http://www.ettu.org/
Үстел теннисі. Челленджерлер	http://challengerseries.net/

Нәтижелерде қолданылатын кейбір статистикалық көрсеткіштердің шартты белгілері:

Футбол:

аА – мұнда А – ауыстыру саны. Мысалы, а5 матчта 5 ауыстыру болғанын білдіреді.

бА(В) – мұндағы А матчтағы бұрыштықтар саны, В – бірінші таймдағы бұрыштықтар саны. Мысалы, б10 (5) – матчта 10 бұрыштық соққы, бірінші таймда 5 бұрыштық соққы болғанын білдіреді.

сА(В) – мұнда А – матчтағы сары карточкалардың саны, В – бірінші таймдағы сары карточкалардың саны. Мысалы, с4(2), матчта 4 сары карточка, бірінші таймда 2 сары карточка болғанын білдіреді.

өА – мұнда А – минутпен бірінші таймның ресми өтелген уақыты. Мысалы, ө5, бірінші таймда 5 минуттық ресми өтелген уақыты қосылғанын білдіреді.

Хоккей:

б(буллит бойынша нәтиже) – Мысалы, б(1-0), буллит бойынша бірінші команда жеңеді.

Бокс:

Негізгі нәтижеден кейін жақшада матчтағы раундтардың саны көрсетіледі.

10. КЕЛІСПЕУШІЛІКТЕРДІ РЕТТЕУ (СОТҚА ДЕЙІНГІ ТӘРТІП)

10.1. Ұтыс тігулерді қабылдау шарттары (коэффициенттер, нәтиже нұсқалары, ұтыс тігулер түрлерінің қол жетімді комбинациясы, ұтыс тігудің максимумына шектеулер және т. б.) кез келген уақытта өзгертілуі мүмкін және ойыншының жаңа ұтыс тігулері үшін күшке ие болуы мүмкін, бұл ретте бұрын жасалған

ұтыс тігулердің шарттары өзгеріссіз қалады. Келісім жасамас бұрын ойыншы ағымдағы сызықтағы барлық өзгерістерді анықтауы керек.

- 10.2. Нәтижесі ұтыс тігу кезінде белгілі болған оқиғаларға жасалған ұтыс тігулер «1» коэффициентімен есептелуі мүмкін.
- 10.3. Осы Ережелерге сәйкес ойыншы (келісімге қатысушы) мен БК арасында ұтысты төлеу туралы, оқиғалардың нәтижесі, ұтыс коэффициенттері, жасалған келісімнің өзге де елеулі шарттарының мәселелері туралы мәселелерді қоса алғанда, ойыншы (келісімге қатысушы) мен БК арасында жасалған ұтыс туралы келісімді орындауға және іске асыруға байланысты мәселелер бойынша туындаған келіспеушіліктер болған жағдайда, сондай-ақ келісімді жасалмаған немесе жарамсыз деп тану туралы мәселелер бойынша тараптар туындаған келіспеушіліктерді реттеудің міндетті наразылық тәртібін (сотқа дейінгі тәртіп) белгілейді.
- 10.4. Дауларды реттеудің сотқа дейінгі тәртібі шеңберінде оның құқықтары бұзылды деп есептейтін тарап екінші тарапқа тиісті жазбаша талап қоюға міндетті. Егер шағымның адресаты БК болып табылған жағдайда, шағым оның орналасқан жері (заңды мекенжайы) бойынша БК-ның тиісті құрылтай құжаттарында көрсетілген және заңды тұлғалар тізілімінен тиісті үзінді көшірмемен расталған жағдайда ұсынылады. Егер шағымның адресаты ойыншы (келісімге қатысушы) болып табылса, шағым оның тұрғылықты жері (немесе тұрған жері) бойынша ұсынылады. Барлық сот ісін e-mail бойынша хат алмасу арқылы да жүргізуге болады.
- 10.5. Шағым адам өз құқығының бұзылғанын білген немесе білуі керек күннен бастап 10 (он) күн ішінде беріледі. Шағымға онда мәлімделген талаптарды растайтын және негіздейтін құжаттар қоса берілуге тиіс. Шағымда көрсетілген талаптарды негіздеу үшін жеткілікті талаптар болмаған кезде шағым қараусыз қайтарылуға жатады.
- 10.6. Негізделген шағым тарап оны алған күннен бастап 20 (жиырма) күннен кешіктірілмейтін мерзімде қаралуға тиіс.
- 10.7. Егер көрсетілген мерзімде шағымды оны алған тарап қарамаған жағдайда, оның құқықтары бұзылды деп есептейтін тарап БК орналасқан жері (заңды мекенжайы) бойынша тиісті сотқа жүгінуге құқылы.
- 10.8. БК ұтыс тігулерді қабылдауды және ұтыстарды төлеуді тоқтата тұру құқығын өзіне қалдырады (оның ішінде «1» коэффициентімен осы ұтыс тігулер бойынша төлем жасаудан бас тарту, жарамсыз деп тану):
 - күтпеген қателіктер болған жағдайда (ұсынылған оқиғалар тізіміндегі айқын қателер, желідегі коэффициенттер мен ұтыс тігулердің сәйкес келмеуі);
 - бастапқы регламентке және т. б. қатысты өткізілетін жарыстың форматы өзгерген жағдайда.;
 - спорттық емес күрес туралы дәлелдер болған жағдайда;
 - бірдей нәтижелерге немесе тәуелді нәтижелерге қайталанатын ұтыс тігулерді қолданған кезде (мысалы: команданың жеңісі, команданың жеңісі немесе тең ойын, команданың басталуы және т. б.);
 - ұтыс тігулерді қабылдау кезінде, сондай-ақ ұтыс тігулердің дұрыс еместігін растайтын басқа да дәлелдер кезінде осы Ережелерден ауытқу кезінде.
- 10.9. БК адал емес ойын жүргізуге күдік туындаған сәттен бастап 60 күн ішінде ойыншының аккаунтын тексеру құқығын өзіне қалдырады.
- 10.10. Ұтымды ұтыс тігулер және қайтарылатын ұтыс тігулер ойыншының веб-сайттағы соңғы әрекетінен бастап он екі ай ішінде төлеуге жарамды. Осы мерзім аяқталғаннан кейін, егер белсенділік жүргізілмесе (веб-сайттағы кез келген әрекету уәкілетті күйде), шоттан нөлдік теңгерім басталғанға дейін күніне 100 АҚШ долларына баламалы қаражат есептен шығарыла бастайды. Ұтымды ұтыс тігулерінің және/

немесе бұғатталған шоттар бойынша ұтыс тігулердің сомалары қайтаруға жатпайды және 28 күн аяқталғаннан кейін бір мезгілде толық мөлшерде есептен шығарылады.

- 10.11. Соңғы белсенділік күнінен бастап он екі ай ішінде (бұғатталған пайдаланушылар үшін 28 күн) БК-ға тәуелсіз себептермен ұтыс алмаған ойыншының талаптары қабылданбайды.
- 10.12. БК кез келген ойыншыға оқиғаның басталуына дейін ешқандай себепсіз ұтыс тігуді алып тастау құқығын өзіне қалдырады.

11. ҚҰҚЫҚТЫҚ РЕТТЕУ/ШЕКТЕУЛЕР

- 11.1. Ұтыс тігулер 18 жасқа толған немесе оның юрисдикциясындағы кәмелетке толған адамдарда (егер бұл жас 18-ден асуы керек болса) БК ұсынған ережелерге сәйкес қабылданады.
- 11.2. Ұтыс тігулер қабылданбайды:
- қабылдау кезінде 18 жасқа толмаған немесе оның юрисдикциясындағы кәмелетке толмаған тұлғалардан (егер бұл жас 18 жастан асуы керек болса);
 - ұтыс тігулер жасалатын оқиғаларға қатысушылар болып табылатын адамдарда (спортшылар, жаттықтырушылар, төрешілер, клубтардың иелері немесе функционерлері және оқиғаның нәтижесіне әсер ету мүмкіндігі бар өзге де тұлғалар), сондай-ақ олардың тапсырмасы бойынша әрекет ететін тұлғалардан;
 - басқа БК мүдделерін білдіретін тұлғалардан;
 - БК-мен келісімге қатысуға қолданыстағы заңнамамен тыйым салынған басқа тұлғалардан.
- 11.3. Осы Ережелерді бұзғаны үшін ойыншы жауап береді. Осы Ережелер бұзылған жағдайда, БК кез келген ұтысты төлеуден немесе енгізілген сомаларды қайтарудан бас тарту, сондай-ақ кез келген ұтыс тігулерді жою құқығын өзіне қалдырады. БК ойыншының 2-тармақта аталған адамдар санаттарының біріне кіретіні туралы нақты қашан білгеніне қатысты ешқандай жауапкершілік көтермейді. Бұл ойыншының 2-тармақта белгіленген тұлғалардың бірі екендігі белгілі болғаннан кейін кез келген уақытта БК аталған шараларды қабылдауға құқылы екенін білдіреді.
- 11.4. БК осы Ережелерді орындамайтын ойыншылардан ұтыс тігулерді қабылдамауға құқылы.
- 11.5. БК ұтыс тігуді кез келген адамға ешқандай себепсіз қабылдаудан бас тарту құқығын өзіне қалдырады.
- 11.6. БК ойын шотын жабу және егер бұл анықталса, осы шотта жасалған барлық ұтыс тігулерді жою құқығын өзіне қалдырады:
- ұтыс тігулер кезінде ойыншы оқиғаның нәтижесі туралы ақпаратқа ие болды;
 - ойыншы матчтың тікелей қатысушысы (спортшылар, төрешілер, жаттықтырушылар және т. б.) немесе олардың тапсырмасы бойынша әрекет ететін тұлға бола отырып, оқиғаның нәтижесіне ықпал ету мүмкіндігіне ие болды;
 - ұтыс тігулерді БК белгілеген шектеулерден асып түсу мақсатында келісілген әрекет ететін ойыншылар тобы (синдикат) жасайды;
 - ойыншылардың бірінде бірнеше ойын шоттары бар (бірнеше рет тіркелу);
 - ойыншы ұтыс тігулерді қою процесін автоматтандыруға мүмкіндік беретін арнайы бағдарламалық жасақтаманы немесе техникалық құралдарды қолдануға күдіктенеді;
 - ақпарат алудың немесе БК белгілеген лимит пен шектеулерді айналып өтудің кез келген адал емес тәсілдері пайдаланылды.

- 11.7. Жоғарыда сипатталған жағдайларда ойыншылардың шоттарындағы қалдықтар БК қалауы бойынша іс жүргізу аяқталғаннан кейін қайтарылмауы мүмкін. Бұл ретте қалдықтың шамасы әділ алынбаған табысты есепке алмай айқындалады. БК төлем жүйелерінің комиссияларында қаражатты БК шотына (шотынан) енгізу және/немесе шығару кезінде ойыншының шығындарын өтемеу құқығын өзіне қалдырады.
- 11.8. БК бейнеконференция және жеке басын куәландыратын құжаттарды сұрау арқылы ойыншының жеке басын растау процесін жүргізу құқығын өзіне қалдырады.
- 11.9. Ойыншы есептік жазбада жасалған барлық әрекеттерді өздері жасайтындығын растайды/келіседі. Егер шоттағы әрекеттерді үшінші тұлғалар жасаса, онда ойыншы – иесі шотқа кіру үшін дербес жауап береді.
- 11.10. Ойыншы – шот иесі шотта және оның деректемелерін пайдалана отырып жасалған барлық әрекеттерді ол немесе оның рұқсатымен жасайтынын растайды/келіседі.
- 11.11. Банк картасының иесі – ойыншы өз елінің букмекерлік қызметке қатысты заңнамасы туралы хабардар болуға міндетті.
- 11.12. Кәмелетке толмаған тұлғалардың құмар ойындарына қатысуға, сондай-ақ осы тұлғалардың банк карталарын БК веб-сайтында транзакциялар жасау үшін пайдалануға жол берілмейді.
- 11.13. БК Ережелердің мәтінін жаңарту және кез келген уақытта жаңа ережелерді қосу құқығын сақтайды. Бұл ретте жаңа ережелер немесе қағидалардың жаңа редакциясы күшіне енеді және олар БК веб-сайтында жарияланғаннан кейін бірден қолданылатын болады.

12. ҚҰПИЯЛЫЛЫҚ САЯСАТЫ

Бұл Құпиялылық саясаты БК ойыншылармен қарым-қатынасты басқара алатындай етіп ойыншы беретін ақпарат пен деректерді қалай пайдаланатынын сипаттайды.

- 12.1. БК осы Құпиялылық саясатында белгіленген тәртіппен БК веб-сайтының көмегімен немесе басқаша түрде ойыншылар ұсынған жеке ақпаратты өңдейді. БК-ға веб-сайттың көмегімен ақпарат жібере отырып, ойыншы осы Құпиялылық саясатында баяндалған өзінің дербес деректерін пайдалануға өзінің келісімін растайды. Егер ойыншы осы Құпиялылық саясатының шарттарымен келіспесе, онда жеке ақпаратты ұсынуды веб-сайтты пайдаланбай және БК келісімі бойынша өз бетінше, өзге түрде ұйымдастыру қажет.
- 12.2. Ақпаратты жинау және пайдалану
- БК жинай алатын және пайдалана алатын ойыншылар туралы ақпарат пен деректер мыналарды қамтиды:
- БК веб-сайтында нысандарды толтыру кезінде ойыншы БК беретін ақпарат немесе ойыншы бізге веб-сайт немесе электрондық пошта арқылы беретін кез келген басқа ақпарат.
 - БК веб-сайты, электрондық пошта, телефон немесе басқа байланыс құралдары арқылы хат алмасу.
 - Ойыншы жасаған төлемдер туралы мәліметтер: Транзакция идентификаторы, күні, сомасы, төлем жүйесі. БК банк карталары бойынша ақпаратты сақтамайды!
 - Ойыншының веб-сайтқа кіруі туралы толық ақпарат (әрекеттерді тіркеу), соның ішінде трафик туралы деректер, орналасқан жері туралы деректер, логин және басқа деректер.
- 12.3. БК ойыншының жеке ақпараты мен деректерін басқа ақпаратпен бірге пайдалана алады:
- ұтыс тігулерді, сондай-ақ банк карталарынан және онлайн-төлемдерден төлемдерді өңдеу;
 - ойын шотын реттеу және басқару;

- заңнамалық базаға сәйкестік;
- талдау жүргізу;
- ойыншыларға жарнамалық ұсыныстар, БК өнімдері мен қызметтері туралы ақпарат беру, оған ойыншы ережелерге сәйкес тіркеу кезінде келісім берген және алаяқтықтың, заңсыз ұтыс тігулердің, ақшаны жылыстатудың алдын алу мақсатында операцияларды бақылау.

12.4. Ойыншы веб-сайттың қол жетімді функционалдығы немесе Қолдау қызметіне хабарласу арқылы қажетсіз жіберуден бас тарта алады.

12.5. Ақпаратты жария ету. БК алаяқтық және ақшаны жылыстату жағдайларын тергеу мақсатында жеке деректерді және ұтыс тігулер тарихын қоса алғанда, ақпаратты спорттық және өзге де органдарға, оның ішінде полицияға беруге құқылы.

12.6. Қауіпсіздік. БК ойыншының жеке ақпаратының дәл тіркелуін және сенімді сақталуын қамтамасыз ету үшін заң талап еткендей барлық ақылға қонымды қадамдар жасайды. Барлық жеке ақпарат оны сақтау қажет болмаған кезде немесе заңның талабы бойынша жойылады.

БК бізге Интернет арқылы берілетін қандай да бір ақпараттың қауіпсіздігіне кепілдік бермейді. Барлық ақпарат ойыншының өз тәуекеліне беріледі. Алайда, берілген ақпаратты алғаннан кейін, БК ойыншының жеке ақпаратын орынсыз пайдаланудан, жоғалтудан немесе рұқсатсыз кіруден қорғау үшін барлық ақылға қонымды қадамдар жасайды.

12.7. Құпиялылық Саясатындағы өзгерістер. Құпиялылық Саясатындағы кез келген болашақ өзгерістер осы бетте орналастырылады және кез келген осындай өзгерістер қайта қаралған Құпиялылық Саясатында жарияланған сәттен бастап күшіне енеді.

12.8. Ақшаны жылыстатуға және халықаралық терроризмге қарсы күрес жөніндегі БК саясаты. БК Қылмыстық жолмен алынған ақшаны жылыстатуға және халықаралық терроризмге қарсы күрес (AML саясаты) бойынша барлық тиісті шараларды жүзеге асырады. Бұл ретте, БК кез келген заңсыз қызметтің, сондай-ақ онымен байланысты барлық нормативтік-құқықтық актілердің алдын алу бойынша күшті және қағидатты ұстанымды қолдайды. Осы міндеттемелерді орындау үшін БК, егер ойыншы шотқа енгізген қаражаттың заңсыз жолмен алынған кірістерді заңдастыру немесе терроризмді қаржыландыру жөніндегі қызметке қатысы бар деп күдіктенуге негіз болса, тиісті ресми инстанцияларға хабарлауға міндетті. Сондай-ақ, БК ойыншының осындай қаражатын бұғаттауға, сондай-ақ AML-саясатының ережелерінде қарастырылған басқа шараларды қабылдауға міндетті болады.

Қаражатты жылыстату дегеніміз:

12.8.1. осы шығу тегі, көзі, орналасқан жері, құтылу тәсілдері, орын ауыстырулар, меншік құқықтары не заңсыз қызмет нәтижесінде алынған мүлікке (немесе осындай мүліктің орнына алынған мүлік туралы) басқа да құқықтар туралы ақпаратқа қатысты құпиялылықты жасыру немесе сақтау,

12.8.2. қылмыстық іс-әрекет нәтижесінде алынған мүлікті (немесе осындай мүліктің орнына алынған мүлікті) осындай мүліктің заңсыз шығарылған жерін жасыру мақсатында айырбастау, орнын ауыстыру, алу, иелену немесе пайдалану немесе олардың әрекеттерінің заңды салдарын болдырмау үшін қылмыстық іс-әрекетке қатысатын адамдарға жәрдемдесу,

12.8.3. мүлік басқа мемлекеттің аумағында жасалған қылмыстық әрекеттің нәтижесінде алынған жағдай.

Қылмыстық капиталдың мемлекет экономикасына енуіне және қылмыстың таралуына қарсы тұру мақсатында көптеген елдерде ақшаны жылыстатуға және терроризмді қаржыландыруға қарсы тұрақты күрес жүргізілуде.

БК бүкіл әлем бойынша ақшаны жылыстатуға және терроризмді қаржыландыруға қарсы күресте мемлекеттік және халықаралық ұйымдарға көмектесу үшін ішкі нормативтік құқықтық актілер мен арнайы шаралар бағдарламаларын қолданады.

БК-да шотты тіркей отырып, ойыншы өзіне келесі міндеттемелерді қабылдайды:

- 12.8.4. Терроризмді жылыстатуға және қаржыландыруға қарсы іс-қимыл жөніндегі барлық қолданылатын заңдар мен нормативтік-құқықтық актілерді, оның ішінде AML саясатын да ұстануға кепілдік береді.
- 12.8.5. Ойыншының өткен, қазіргі немесе болашақта шотты толтыру үшін пайдаланылған қаражат заңсыз көзден алынғанына немесе заңсыз жолмен алынған кірістерді заңдастыруға немесе қолданыстағы заңнамада не кез келген халықаралық ұйымдардың нұсқаулықтарында тыйым салынған басқа да заңсыз әрекеттерге қатысы бар екеніне қатысты ешқандай ақпарат немесе күдік жоқ екенін растайды.
- 12.8.6. БК-ға қолданыстағы заңнаманы және заңсыз жолмен алынған қаражатты заңдастыруға қарсы іс-қимылға қатысты реттеуші талаптарды сақтау үшін БК сұрату қажет деп санайтын кез келген ақпаратты дереу беруге келіседі.
- 12.8.7. БК ойыншының жеке басын куәландыратын құжаттарды, сондай-ақ шотта жасалған барлық операциялар туралы есептерді жинайды және сақтайды.
- 12.8.8. БК ойыншының шотындағы күдікті операцияларды, сондай-ақ ерекше жағдайларда жасалған операцияларды бақылайды.
- 12.8.9. БК кез келген уақытта және кез келген кезеңде ойыншыға операцияны жүзеге асырудан бас тарту құқығын өзіне қалдырады, егер БК бұл операцияның ақшаны жылыстатуға және қылмыстық әрекетке қатысы бар деп санауға негіз болса. Халықаралық заңнамаға сәйкес, БК ойыншыға оның қызметі күдікті екендігі туралы хабарлауға міндетті емес және ол туралы ақпарат тиісті мемлекеттік органдарға берілген.

13. ЖАУАПТЫ ОЙЫН

- Ұтыс тігулер тарихы

«Ұтыс тігулер тарихы» жеке кабинетінің бөлімдерінде алдыңғы ұтыс тігулердің, шешіп алу мен жарналардың бүкіл тарихын, сондай-ақ ағымдағы балансты көруге болады. Егжей-тегжейлі іздеуге мүмкіндік беретін бірнеше сүзгілер бар. Мұнда сіз ойыншының нені, қашан және қанша қойғанын, ұтқанын және ұтылғанын көре аласыз.

- Өзін-өзі бақылау

Біз құмар ойындарға тәуелділік ойыншылардың өздеріне ғана емес, олардың туыстары мен жақындарына да зиянды әсер ететінін түсінеміз.

Мұндай оқиғалармен күресу өте қиын.

Ең бастысы – ойыншылар оларды қарастыруға дайын болған кезде қолдау көрсету және ойыншыларға көмек алудың қосымша нұсқаларын ұсыну.

«Көмекке жүгіну» бөлімінде ойынға тәуелділігі бар адамдарға тікелей көмек көрсететін жетекші ұйымдар келтірілген.

Құмар ойынға тәуелділіктен зардап шегетін және оларға көмектескісі келетін бәс тігуге жақын барлық адамдарға БК осындай жағдайларда көмек пен қолдау көрсетуге маманданған GAM-Anon ұйымының веб-сайтына кіруді ұсынады: www.gamanon.org.uk.

Төменде өзін-өзі тестілеуге арналған сұрақтар келтірілген.

Ойыншы оларды ойынға көп уақыт пен ақша жұмсайтынын бағалау үшін пайдалана алады.

- Сізді құмар ойындары үшін сынға алды ма?

- Сіз құмар ойындарға жұмсаған ақшаңыздың немесе уақытыңыздың мөлшерін жасыру үшін өтірік айттыңыз ба?
- Сізде әртүрлі жанжалдар, бұзылулар немесе көңілсіздіктер ойнауға деген құштарлық бар ма?
- Сіз ұзақ уақыт жалғыз ойнайсыз ба?
- Сіз құмар ойындар үшін жұмысқа бармайсыз ба?
- Сіз қызықсыз өмірден алшақтау немесе депрессияға ұшырамау үшін ойнайсыз ба?
- Сіз «ойын ақшасын» басқа шығындарға құлықсыз жұмсайсыз ба?
- Сіз құмар ойындарға байланысты отбасыңызға, достарыңызға немесе хоббиіңізге деген қызығушылығыңызды жоғалттыңыз ба?
- Жеңілгеннен кейін, сіз мүмкіндігінше тезірек ойнауға азғырыласыз ба?
- Сіз ойнап, ақшаңыз таусылғанда, сіз қайтадан ойнауға деген қажеттілік пен үмітсіздік сезінесіз бе?
- Сіз соңғы тиыныңызды жоғалтқанға дейін ойнайсыз ба?
- Сіз алдадыңыз ба, ұрладыңыз ба немесе қарызға ақша алдадыңыз ба, тек ойнауға немесе ойын қарызын төлеуге ақшаңыз бар ма?
- Сіз құмар ойындарға тәуелділігіңіз үшін депрессияға ұшырайсыз ба немесе қарбалас күйде боласыз ба?
- Егер сіз бұл әрекетті көңілді деп тапсаңыз ғана ойнаңыз.
- Сіз жоғалтқан ақшаны ойын-сауық ақысы деп санаңыз және жоғалтуды геймплейдің ажырамас бөлігі ретінде қабылдаңыз.
- Тек ұттырғанын қайтып ұтып алу үшін ойнамаңыз.
- Өзіңізге ойынға кететін шығын және/немесе уақыт шегін орнатыңыз және осы шектеулерді ұстаныңыз.
- Ойнау үшін қарызға ақша алмаңыз.

- Көмек сұрау

Егер ойыншыға құмар ойындарға байланысты көмек пен қолдау қажет болса, кеңес пен көмек ұсынатын бірнеше ұйым бар.

GamCare

GamCare ұйымы ойынға тәуелділігі бар адамдарға қолдау көрсететін, кеңес беретін және консультациялайтын жетекші ресми орган болып табылады.

+44 808 8020 133 телефонына қоңырауын соғыңыз немесе вебсайтқа

www.gamcare.org.uk кіріңіз

Gambling Therapy

Gambling Therapy бүкіл әлем бойынша тәуелділігі бар ойыншыларға телефон арқылы көмек пен форум ұсынады, оларда болуы мүмкін барлық мәселелерді талқылайды.

www.gamblingtherapy.org

Gamblers Anonymous

Gamblers Anonymous – өздерінің тәуелділігімен күресу және басқа тәуелді ойыншыларға көмектесу үшін біріккен әйелдер мен ерлердің көпұлтты серіктестігі.

www.gamblersanonymous.org.uk

Be Gamble Aware

BeGambleAware® тәуелсіз қайырымдылық ұйымы – Responsible Gambling Trust – GambleAware деп аталатын қызметті жүзеге асырады және қаржыландырады.

www.begambleaware.org

GamBlock

GamBlock ұйымы ойын веб-сайттарына кіруге тыйым салу арқылы құмар ойындарға тәуелді адамдарға қызмет көрсетеді.

www.gamblock.com

14. ОЙЫН ШОТЫН ЖАБУ ЖӘНЕ ӨЗІН-ӨЗІ ЖОЮ

14.1. Егер ойыншы өзінің ойын шотын БК-да жапқысы келсе, онда бұл үшін БК қолдау қызметіне хабарласу қажет. Көп жағдайда ойыншы өз шотын қайта аша алады. Алайда, егер ойыншы өз шотын үнемі жабуды талап етсе, БК бұл тілекті орындайды және оның ойын шоты біржола жабылады.

14.2. Өзін-өзі алып тастау

Егер ойыншы өзінің құмар ойындарға қатысуы туралы алаңдаса және осы жағдайды қарастыра отырып, БК-мен уақыт өткізуді және ақша жұмсауды жалғастыра алмайтынын сезсе, онда өзін-өзі алып тастау процедурасы бар.

Өзін-өзі алып тастау – бұл ойыншының БК веб-сайтында ұтыс тігулер қоя алмайтын уақыт кезеңін ерікті түрде белгілеуін қамтамасыз ететін процедура. Бұл кезең 6 айдан 5 жылға дейін белгіленуі мүмкін. Тұрақты негізде өзін-өзі алып тастау мүмкіндігі де бар.

Егер ойыншы өзін-өзі алып тастауды тандаса, олар келесі негізгі ережелерді есте ұстауы керек:

- Ойыншы өзі таңдаған мерзім ішінде қаражат салуға және БК веб-сайтына ұтыс тігулер қоюға мүмкіндігі болмайды.
- Өзін-өзі алып тастау туралы шешім түпкілікті екенін есте ұстаған жөн. БК таңдалған мерзім аяқталғанға дейін ойыншының ойын шотын аша алмайды.
- Ойыншы өзін-өзі алып тастау кезеңінде БК қызметтерін пайдалана алмауы үшін ойыншыны қорғау үшін БК кез келген басқа БК ойыншысының ойын шоттарын жабады. БК өзін-өзі жоққа шығарғаннан кейін кез келген шот ашқан бәс тігуге қатысушылардың кез келген қаржылық шығындары үшін жауап бермейді.
- Егер ойыншының шотында оң теңгерім болса, ол өзін-өзі алып тастағаннан кейін де қаражат ала алады.
- БК ойыншыдан өзінің байланыс деректерін (мекенжайы немесе телефон нөмірі) жаңартуды сұрайды, осылайша БК өзгертілген байланыс деректері бар жаңа шоттарды ашуға қарсы қорғаныс шараларын қолдана алады. Егер дұрыс емес немесе толық емес ақпарат берілсе немесе ойыншының деректері жаңартылмаған болса, БК кейінгі шығындар немесе осы әрекеттерге байланысты басқа жағдайлар үшін жауап бермейді.

15. КҮС

Халықаралық сауда стандарттарын сақтау және клиенттеріміздің қаражатын қорғау мақсатында БК заңсыз жолмен алынған ақшаны жылыстатуға қарсы күрес туралы Заңға сәйкес және терроризм мен қылмыстық әрекетті қаржыландыруға қарсы іс-қимыл жасау үшін ғана әрекет етеді.

БК-да ақшаны жылыстатуға қарсы күрес үшін бірқатар рәсімдер құрылды және үнемі жетілдірілуде, сондай-ақ БК «Өз клиентіңді біл» (AML/KYC) қағидатын енгізді және белсенді ұстанады. Көрсетілген рәсімдер мен қағидат БК барлық ойыншылары мен БК қызметкерлері үшін міндетті болып табылады. Сонымен қатар, БК-да БК веб-сайтында тіркелген және жеке аккаунты бар ойыншылармен өзара әрекеттесу саясаты нақты анықталған.

Бұл шаралар БК-ның барлық операциялары ақшаны жылыстатуға қарсы күрестің халықаралық стандарттарына, сондай-ақ ойыншы ұсынған барлық құжаттардың құқықтық талаптарға сәйкес келуі және өзекті болуы үшін қажет. Осыған байланысты веб-сайтта аккаунт аша отырып, клиент БК-ның KYC саласындағы саясатының шарттарын сөзсіз қабылдайды, мынадай негізгі ережелермен келіседі және оларды сақтауға міндеттенеді (KYC ережелерінің толық мәтінімен БК веб-сайтында танысуға болады):

- 15.1. БК-да ойыншы өзінің жеке басын растай алатын құжаттар тізімі бар. БК өтініші бойынша қосымша құжаттар ұсынылуы тиіс.
- 15.2. Шоттан қаражат алуға ойыншыны тиісті құжаттама негізінде тексергеннен кейін ғана рұқсат етіледі. Қаражатты алу тек БК ойыншысы (осы веб-сайттағы дербес аккаунттың (шоттың) иесі) ретінде анықталған тұлғаға тиесілі шотқа ғана жүргізіледі. Үшінші тұлғалардың қаражат алуына тыйым салынады. Ойыншылар арасындағы ішкі аударымдарға да тыйым салынады.
- 15.3. БК алдын ала келісімінсіз қолданыстағы заң талап еткендей, ойыншы туралы ақпаратты қаржы институттарымен және құқық қорғау органдарымен бөлісуге міндетті және құқылы. Өз тарапынан ойыншы БК-ға осы әрекеттерге өзінің келісімін береді. Осы тармақты орындау үшін БК ойыншының төлем операциялары туралы кез келген ақпаратты кемінде бес жыл сақтайды.
- 15.4. Ойыншы ақша қаражаттарының заңсыз айналымымен, қаржылық алаяқтықпен, ақшаны жылыстатумен және заңсыз жолмен алынған қаражатты заңдастырумен күресуге бағытталған халықаралық нормаларды сақтауға міндеттенеді.
- 15.5. Ойыншы БК веб-сайтын пайдалана отырып, заңсыз қаржылық қызметке және кез келген басқа да заңсыз мәмілелерге тікелей немесе жанама қатысудың алдын алу үшін барынша күш салуға міндеттенеді.
- 15.6. Ойыншы заңды шығу тегіне, заңды меншігіне және өз шотына түскен ақшалай қаражатты пайдалану құқығына кепілдік береді.
- 15.7. Ойыншының шотындағы күдікті мәмілелер расталған жағдайда, сенімсіз көздерден шотты толтыру (мысалы, жіберуші мен шот иесі туралы деректер сәйкес келмейді) және/немесе алаяқтық белгілерімен қандай да бір әрекеттер (кез келген қайтаруды немесе төлемдерді жоюды қоса алғанда), БК ішкі тергеу жүргізу, ойыншының шотын бұғаттау немесе жабу құқығын өзіне қалдырады, барлық төлемдерді алып тастаңыз және ресми тергеу аяқталғанға дейін шоттағы операцияларды тоқтата тұрыңыз. Шешім қабылдау кезінде БК қолданыстағы заңнаманың ережелерін басшылыққа алады.
- 15.8. Егер қаражатты алу әдісі қаражатты енгізу әдісінен өзгеше болса, БК ойыншы туралы қосымша ақпарат сұрауға құқылы. Сондай-ақ, егер ойыншы БК сұраған қосымша ақпаратты беруден бас тартса, БК тергеу барысында ойыншының есептік жазбасын бұғаттау құқығын өзіне қалдырады.
- 15.9. Тергеу барысында БК ойыншының жеке басын растайтын құжаттардың қосымша көшірмелерін, сондай-ақ шотты толтыру үшін пайдаланылатын банк карточкаларының көшірмелерін, қаражаттың заңды иелігін және заңды шығу тегін растайтын төлем құжаттарының және басқа да құжаттардың көшірмелерін сұратуға құқылы. Ұсынылған көшірмелеріне қарамастан, БК қарау үшін құжаттардың түпнұсқаларын ұсынуды талап етуге құқылы.
- 15.10. БК-ның күдікті ретінде қарастырылатын операцияларды орындаудан бас тартуы (ойыншының шотын бұғаттауды немесе жабуды қоса алғанда) БК-ның ойыншы алдындағы міндеттемелерін орындамағаны

үшін азаматтық-құқықтық жауапкершілігінің себебі болып табылмайды.

- 15.11. БК ойыншыларды белгілі бір сервистің жұмысын тоқтата тұру туралы, ойыншының өтініштерін орындаудан бас тарту туралы, шот ашудан бас тарту туралы, сондай-ақ ойыншының құжаттарын ұсыну қажеттілігі туралы хабардар етуді қоспағанда, ойыншыларды және басқа адамдарды қылмыстық қызметтен түскен кірістерді заңдастыруға (жылыстатуға) және терроризмді қаржыландыруға қарсы іс-қимыл мақсатында қабылданған шаралар туралы хабардар етуге міндетті емес.
- 15.12. Ақшаны жылыстатуға қарсы саясат келісімнің ажырамас бөлігі болып табылады, оның негізінде ойыншы БК веб-сайтында шот ашады.

16. АКЦИЯЛАР, БОНУСТАР ЖӘНЕ ПРОМОКОДТАР

- 16.1. Әрбір промокодтың пайдалану ережелері бар. Промокодтарды пайдалану шарттары сомалары, коэффициенттер шамасы, спорт түрлері, бәс тігу түрлері, коэффициенттер түрлері және т. б. бойынша ерекшеленуі мүмкін.
- 16.2. Промокодты пайдалану шарттары ол таратылатын жарнамалық және ақпараттық материалдарда орналастырылады, сондай-ақ БК қолдау қызметінде нақтылануы мүмкін. Промокод шарттары орындалмаған жағдайда мұндай промокод белсендірілмейді және қолдануға болмайды.
- 16.3. Қолдау операторлары ойыншыларға промокодтарды беруге құқылы емес. Промокодтар ойыншыларға тек БК веб-сайтында, жеке смс-хабарламаларда, таратылымдарда/электрондық желілерде және итермелі хабарламаларда немесе жарнамалық хабарламаларда ұсынылады.
- 16.4. Әрбір промокодтың жарамдылық мерзімі бар. Қолданылу мерзімі өткен кезде промокод жарамсыз болып саналады. Барлық промокодтар бір реттік, яғни клиент тек бір рет белсендіре және қолдана алады.
- 16.5. Бонусты бір шотқа, мекенжайға, электрондық пошта мекенжайына, несие/дебеттік карта нөміріне немесе IP мекенжайына бір рет қана беруге болады.
- 16.6. Қауіпсіздік қызметі Ережелерді бұзды деп қорқатын болса немесе әдеттен тыс ұтыс тігулер тізбегін тапса, БК кез келген тегін ұтыс тігулері ұстау құқығын өзіне қалдырады.
- 16.7. Купон арқылы ставканы есептеу кезінде құмар ойындарды ұйымдастырудың жалпы ережелері қолданылады. Егер купоны бар Ставкаға ставка жасау кезінде осы Ережелер бұзылса, онда мұндай ставкалар жойылады. Купондарды теріс пайдалану. Егер букмекерлік кеңсе Клиент тарапынан купондарды теріс пайдалану фактісін анықтаса, онда ол мұндай Клиенттің купондарынан, сондай-ақ осындай ставкалар бойынша ұтыстарынан бас тартуға және болашақта оның кез келген акцияларға қатысу құқығынан бас тартуға құқылы. себептерін келтіру. Егер букмекерлік кеңседе купондарды пайдалану ережелерін бұзу туралы күдік болса, онда ол аудит жүргізу үшін мұндай ставкалар бойынша төлемдерді 7 (жеті) жұмыс күніне дейін кейінге қалдыруға құқылы.

17. CASINO ЕРЕЖЕЛЕРІ

- 17.1. Casino – бұл браузерде жұмыс істейтін интерактивті ойын қосымшаларының каталогы. Ойнамас бұрын белгілі бір қосымшаның ережелерімен танысқан жөн. Casino-дағы кез келген ұтыс тігу қабылданған болып саналады, оны серверде тіркегеннен кейін ұтыс тігулер жойылмайды және қайтарылмайды.
- 17.2. Шот балансы. Ойын қосымшаларындағы теңгерім бұл сіздің веб-сайтыңыздағы баланс болып табылады. Бонустық ұпайларды Casino-да ұтыс тігулер жасау үшін пайдалану мүмкін емес. Демо валюта – бұл клиентке шотқа аударылатын және нақты ақшаға қауіп төндірмей ұтыс тігулер жасауға мүмкіндік беретін виртуалды валюта. Қатысушы шоттағы өз сомасынан асатын ұтыс тігу жасай алмайды. Ұтыс тігу серверде тіркелгеннен кейін шоттан алынады, ұтыс тігу есептелгеннен кейін ұтыс бірден шотқа аударылады. 7 күннен астам бұрын жасалған ұтыс тігулер бойынша шағымдар қаралмайды.

- 17.3. Шағымдар және кері байланыс. Егер клиент Casino-да жасалған ұтыс тігу бойынша талаптарға ие болса, олар қолдау қызметіне хабарласуы керек. Ұтыс тігу жасалған нақты күнді, уақытты, қосымшаны, соманы және нәтижені көрсету қажет. Скриншотты тіркеу арқылы жағдайды мүмкіндігінше егжей-тегжейлі сипаттаған жөн.
- 17.4. Бас тігуші ойындардың нәтижесін кездейсоқ сандар генераторы анықтайтынын мойындайды және осындай ойындардың нәтижелерімен келіседі. Қатысушы экранда көрсетілген нәтиже мен ойын серверіндегі нәтиже сәйкес келмеген жағдайда, артықшылық серверде нәтижеге ие болатынына келіседі.
- 17.5. Barrel Of Money ережелері. Ойын қосымшасы төрт модульден тұрады, олардың әрқайсысында жеңіс шарттары әр түрлі болуы мүмкін.
- Barrel Of Money: More-Less. Лақтырмас бұрын ойыншы мән мен нәтижені орнатады (көп\аз). Нәтиже екі сүйектегі мәндердің қосындысын салыстыру және ойыншының берілген мәнімен салыстыру арқылы анықталады.
 - Barrel Of Money: One-To-Six. Лақтырмас бұрын ойыншы текшедегі беттердің бірден төртке дейінгі нұсқаларын таңдайды. Егер таңдалған мән құлаған текшелердің кем дегенде біреуінде түссе, нәтиже пайда болады.
 - Barrel Of Money: 1vs2. Лақтырмас бұрын ойыншы үш нәтиженің бірін таңдайды (қара\тең\ақ). Егер ойыншы таңдаған түстің текшесінде екіншісіне қарағанда үлкен мән түссе, нәтиже (қара\ақ) жеңеді. Егер екі текшедегі мәндер тең болса, нәтиже ұтады.
 - Barrel Of Money: Correct Score. Ойыншы лақтырмас бұрын бірден сегізге дейін мүмкін мәндерді таңдайды. Егер екі текшедегі мәндердің қосындысы ойыншы таңдаған мәнге сәйкес келсе, нәтиже ұтады.
- 17.6. Night City Slots ережелері. Ойын қосымшасы – 5 барабан, 3 жол және 5 бекітілген сызықтары бар слот машинасы. Ойынның мақсаты – төлем желілері бойынша жеңімпаз комбинацияларды қалыптастыру. Егер бірдей таңбалар сол жақ барабаннан оңға қарай дәйекті түрде (басқа белгілермен үзіліссіз) бір төлем сызығында орналасса, жеңімпаз комбинация қалыптасады. Комбинация үшін ұтыс ұтыс тігуге көбейтілген таңбалардың сәйкес саны үшін коэффициентке тең. Әр желіде максималды ұтыспен бір комбинация төленеді. Арнайы таңбалар бар, Wild таңба Scatter-ден басқа кез келген таңбаны ауыстыруға мүмкіндік береді, егер Wild екі комбинацияда қолдануға болатын болса, максималды коэффициенті бар комбинация қолданылады. Scatter таңбалары барабандар мен төлем желілерінде орналасуына қарамастан іске қосылады. 3 Scatter таңбасы – барлық желілерге ұтыс тігулер қайтарылады. 4 Scatter таңбасы – барлық ұтыс тігулер кф 10 бойынша есептеледі, бонустық ойын іске қосылады, оның коэффициенті 1000-ға жетуі мүмкін. 5 Scatter таңбалары – барлық ұтыс тігулер кф 100 бойынша есептеледі, бонустық ойын іске қосылады, оның коэффициенті 5000-ға жетуі мүмкін. Толығырақ төлем кестесін ойын қолданбасының анықтама мәзірінен көре аласыз.
- 17.7. Thimble Rig ережесі. Ойын басталмас бұрын ойыншы режимді таңдайды – бір немесе екі шармен. Содан кейін шарлар стақанның астына қойылады, және стақан араластырылады. Ойыншы үш стақанның бірін таңдағанда ұтыс тігу өте жақсы деп саналады. Егер таңдалған ойыншының астында шар болса, нәтиже жеңеді.
- 17.8. Your Fortune ережесі. Ұтыс тігулерді қабылдау сәттілік дөңгелегі секторында жүзеге асырылады. Ойыншы әртүрлі секторларға бірнеше ұтыс тігулерді жасауға құқылы. Егер сәттілік дөңгелегі айналдырылғаннан кейін сәттілік дөңгелегінде, құлаған секторға ұтыс тігулер болса, нәтиже жеңеді. Түскен секторға барлық ұтыс тігулер сектор нөміріне тең коэффициент бойынша ұтады, қалған барлық ұтыс тігулер ұтылады. Жеңіске жеткен жағдайда ойыншы бонустық ойын ойнауға құқылы, соңғы жеңісті кара немесе ақ секторға қояды. Егер өңгелекте ойыншы таңдаған түс секторы түссе, нәтиже ұтады.