

2.4. Ставка в лотерею повинна бути сплачена фізичною особою в повному обсязі до моменту передачі їй відповідного чека учасника, яким засвідчується обраний учасником ігровий варіант. Передумовою передачі (видачі, направлення) розповсюджувачем повнолітній фізичній особі чека учасника є здійснення такою фізичною особою сплати ставки у лотерею у повному обсязі та реєстрація розповсюджувачем операції з прийняття ставки та обраного фізичною особою ігрового варіанта (ігрових варіантів) в електронній системі прийняття ставок оператора.

Прийняття ставки в лотерею у пункті розповсюдження здійснюється в готівковій формі або, за технічної можливості, у безготівковій формі. Ставки у лотерею через мережу Інтернет чи через мережу мобільного зв'язку приймаються у безготівковій формі.

2.5. Реєстрація ігрових варіантів в електронній системі прийняття ставок оператора здійснюється в будь-який із наступних способів:

- фізична особа у пункті розповсюдження, обладнаному терміналом електронної системи прийняття ставок, безкоштовно отримує термінальну картку. В цій картці фізична особа повинна відмітити результати подій у різних видах спортивних змагань, включених до програми відповідного тиражу лотереї, номер спортивного змагання згідно з програмою тиражу, розмір ставки, тощо. Відмітка може бути проставлена шляхом закреслення по вертикалі, нахрест по діагоналях чи нахрест по горизонталі-вертикалі або шляхом повного заштриховування клітинки, що відмічається. При цьому, не можна виходити за обмежувальні лінії самої клітинки. Фізична особа передає розповсюдженню відмічений на термінальній картці ігровий варіант, а розповсюдженню забезпечує введення даного ігрового варіанту до електронної системи прийняття ставок оператора;

- розповсюдженню забезпечує введення визначеного фізичною особою, яка має намір взяти участь у лотереї, ігрового варіанту до електронної системи прийняття ставок шляхом введення ігрового варіанту, використовуючи клавіатуру терміналу або інші допоміжні засоби (без заповнення термінальної картки);

- фізична особа вводить ігровий варіант до електронної системи прийняття ставок шляхом заповнення через мережу Інтернет електронної картки на сайті, визначеному оператором, в мережі Інтернет;

- фізична особа вводить ігровий варіант до електронної системи прийняття ставок, використовуючи мережу мобільного зв'язку;

- фізична особа вводить ігровий варіант до електронної системи прийняття ставок шляхом заповнення електронної картки з використанням терміналу самообслуговування (у тому числі терміналу самообслуговування з електронним чеком учасника).

Для реєстрації ігрового варіанту через мережу Інтернет або через термінал самообслуговування, фізична особа, яка має намір взяти участь в лотереї, повинна заповнити електронну картку, що зображується, відповідно, на веб-сайті оператора або на екрані монітора терміналу самообслуговування.

Для реєстрації ігрового варіанту через мережу мобільного зв'язку, фізична особа, яка має намір взяти участь в лотереї, повинна відправити SMS – повідомлення на короткий номер (-и), що визначений (-і) оператором, або іншим способом відправити з мобільного телефону (або з іншого пристрою) дані з обраним ігровим варіантом та іншими параметрами гри в тому форматі, який вказаний оператором.

Передумовою реєстрації в електронній системі прийняття ставок обраного фізичною особою, яка має намір взяти участь в лотереї, ігрового варіанту є внесення (сплата) такою особою розповсюдженню ставки у лотерею у повному обсязі.

2.6. У випадку, якщо термінал електронної системи прийняття ставок не приймає до реєстрації термінальну картку, заповнену фізичною особою, яка має намір взяти участь в лотереї:

- через брак відміток – фізичній особі пропонується переглянути термінальну картку і додати відмітки, яких бракує;

- через наявність у ній зайвих відміток – фізичній особі пропонується заповнити нову термінальну картку.

Реєстрація ігрового варіанта в електронній системі прийняття ставок оператора через Інтернет або термінали самообслуговування не здійснюється при заповненні учасником не всіх обов'язкових полів електронної картки, про що повідомляється фізичній особі відразу після здійснення нею спроби зареєструвати ігровий варіант.

2.7. Ставки у лотерею приймаються на основі програми тиражу - переліку спортивних подій із запропонованим для кожної спортивної події значенням детермінанту (визначника), а також за видами ігрових варіантів в лотереї.

2.8. Визначаючи ігровий варіант учасник самостійно обирає кількість спортивних подій, що входять до його ігрового варіанту, а саме учасник може обрати:

ординар – ігровий варіант, що включає одну окрему спортивну подію;

експрес – ігровий варіант, що включає кілька окремих спортивних подій, які не мають між собою причинно-наслідкового зв'язку. Не вгаданий результат однієї із спортивних подій, що увійшли до експресу, означає програш всього ігрового варіанта;

систему – ігровий варіант, що включає сукупність експресів, яка представляє собою повний або частковий перебір ігрових варіантів експресів одного розміру з фіксованого набору результатів. Кожний ігровий варіант сплачується окремо, розмір ставки за кожний ігровий варіант є однаковими, програшними є тільки ті варіанти, до яких входить не вгаданий результат;

складений - ігровий варіант, який включає в себе перебір всіх можливих експресів (різної довжини) та/або ординарів і експресів, які можна утворити з обраних учасником змагань.

ланцюг – ігровий варіант, що включає в себе декілька спортивних подій, які незалежні один від одного. Учаснику надається можливість самостійно визначити порядок подій, що входять до ланцюгу. Початкова сума ланцюга дорівнює сумі ставки учасника. Сума, яка спрямовується з Проміжного рахунку ланцюга для розрахунку чергової події може змінюватися залежно від залишку суми коштів, які знаходяться на Проміжному рахунку ланцюга, але не може бути більше початкової суми ланцюга.

Проміжний рахунок ланцюга – сума коштів, яка перебуває на балансі учасника після того, як послідовно (у відповідності до порядку розташування учасником події в чеку учасника (електронній картці)) відбувається чергова із включених до ланцюга подій.

Кінцевий рахунок ланцюга – сума коштів, яка знаходиться на Проміжному рахунку ланцюга після того, як всі події, включені до ланцюга, відбулись. Кінцевий рахунок ланцюга є виграшем та підлягає виплаті учаснику.

Якщо на Проміжному рахунку ланцюга залишається сума менше, ніж Початкова сума ланцюга, наступна подія розраховується по залишку на рахунку ланцюга. Порядок розрахунку ланцюга залежить від порядку розташування учасником подій в чеку учасника (електронній картці), а не від часу фактичного завершення події. Ігровий варіант – ланцюг вважається програшним у разі, коли сума Проміжного рахунку ланцюга дорівнює «0» (нулю).

Комбінований – ігровий варіант, що являє собою заготовлений оператором прогноз на декілька не пов'язаних результатів однієї спортивної події. Для того, щоб такий ігровий варіант був виграшним необхідно вгадати всі результати, включені до ігрового варіанту «комбінований». Виграш за ігровим варіантом – комбінований визначається відповідно до цих Умов.

При включенні учасником до ігрового варіанту кілька спортивних подій, максимальне значення об'єднаного детермінанту не повинно перевищувати розмір (величину), що визначений (-а) наказом оператора. При перевищенні суми виграшу зазначених в наказі оператора показників, вони округлюються вниз до розміру (величини), визначеного наказом оператора.

2.9. Види ігрових варіантів обираються учасником самостійно шляхом відмітки у відповідних ігрових полях термінальної картки чи електронної картки.

2.10. До основних результатів, які учасник може обрати при визначенні ігрового варіанту, належать:

перемога першої команди (спортсмена) - "1";

перемога другої команди (спортсмена) - "2";

нічия - "х";

перемога першої команди (спортсмена) або нічия "1х";

перемога другої команди (спортсмена) або нічия "х2";

перемога першої або другої команди (спортсмена) "12";

тотул (більше або менше кількості голів (очок, тощо) команд (спортсменів) вказаної у програмі тиражу): "Б" - більше, "М" - менше, "1Б" - перша більше, "1М" - перша менше, "2Б" - друга більше, "2М" - друга менше;

покупка тотула - збільшення або зменшення тотула за рахунок зміни величини детермінанта;

фора - перевага чи відставання однієї із команд (спортсмена), виражена у голах (очках тощо), яка надана оператором гравцеві відповідного змагання. Надана гравцеві, який бере участь у спортивній події, фора додається до відповідного результату події. Якщо розрахований таким чином результат на користь обраної (-ого) команди (спортсмена), то ігровий варіант вважається виграшним. Якщо ж розрахований таким чином результат є перемогою протилежної команди (спортсмена) - ігровий варіант є програшним, у разі нічиєї - вважаються виграшними з додатним детермінантом, що дорівнює 0 (нулю);

покупка фори - збільшення або зменшення фори за рахунок зміни величини детермінанта.

Такі види результатів можуть використовуватись при реєстрації ігрових варіантів виключно до моменту визначення результату відповідної спортивної події.

У командних змаганнях можуть вживатися поняття "господарі" (приймаючі команди) і "гості" (гостьові команди), за винятком таких випадків:

а) змагання проводяться в одному місті (у міжнародних змаганнях - країні);

б) подія є фіналом будь-якого кубкового змагання і складається з одного матчу (зустрічі).

В програмі тиражу команди - господарі стоять на 1-му місці (позначаються «1»), команди - гості - на 2-му (позначаються «2»). У всіх інших випадках нумерація гравців, які беруть участь у спортивній події, в програмі тиражу умовна, а дані про місце проведення спортивних подій носять інформаційний характер.

2.11. Залежно від особливостей проведення спортивних подій змістовність ігрового варіанту може включати інші прогнози результатів подій, ніж ті, що передбачені в пункті 2.14 цих Умов, зокрема:

2.11.1. Футбол

Спортивні події - зустріч 2-х команд (футбольний матч), тур, етап, раунд, плей-офф, турнір, кубок, чемпіонат, олімпійські ігри, а також голи, порушення правил футболістами (фоли), кутові, заміни, офсайди, попередження футболістам, видалення футболіста (футболістів), дискваліфікація футболіста, футболістів чи команди, овертайм, пенальті, вихід з групи, перехід у наступний етап (тур), перехід у вищу/нижчу лігу, перемога в турнірі, чемпіонаті, що можуть мати місце під час футболу.

Результати:

перемога першої або другої команди або нічия в матчі, таймі, овертаймі, по пенальті, у визначений проміжок часу або у проміжок часу до кінця матчу;

перемога першої команди або нічия в матчі, таймі, овертаймі, у визначений проміжок часу або у проміжок часу до кінця матчу;

перемога першої або другої команди в матчі, таймі, овертаймі, у визначений проміжок часу або у проміжок часу до кінця матчу;

перемога другої команди або нічия в матчі, таймі, овертаймі, у визначений проміжок часу або у проміжок часу до кінця матчу;

перемога першої або другої команди або нічия в матчі, таймі, овертаймі, у визначений проміжок часу або у проміжок часу до кінця матчу з урахуванням вказаної переваги або відставання;