

від характеру його використання, визначається як типовий розмір призу, який буде виплачений переможцю лотереї відповідно до цих Умов (якщо визначник додатній) або типовий розмір ставки (якщо визначник від'ємний), а також видами ігрових варіантів в лотереї.

Учасник може робити одну або декілька однакових ставок в сумі, що відповідає типовому значенню ставки, визначеному відповідно до цих Умов.

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 - "x";

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 нічії - 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;

матч/тайм закінчився з перевагою одної з команд рівно з вказаною кількістю голів;

кількість голів, забитих обома командами, окремою командою чи окремим футболістом у матчі, таймі, овертаймі, у визначений проміжок часу або у проміжок часу до кінця матчу буде більшою/меншою або рівною/нерівною вказаної;

кількість голів, забитих в матчі парна або непарна;

точний рахунок матчу, тайму, овертайму, у визначений проміжок часу або у проміжок часу до кінця матчу;

будь який інший, окрім вказаних в програмі тиражу, рахунок матчу, тайму, овертайму, у визначений проміжок часу або у проміжок часу до кінця матчу;

буде результативна (ненульова) нічия – будь-яка нічия крім «0:0»;

буде або ні забитий гол в таймі, овертаймі, у визначений проміжок часу або у проміжок часу до кінця матчу;

заб'є або не заб'є гол футболіст або команда в матчі, таймі, овертаймі, у визначений проміжок часу або у проміжок часу до кінця матчу;

обидві команди заб'ють гол в матчі, таймі, овертаймі, у визначений проміжок часу або у проміжок часу до кінця матчу;

що найменш одна з команд не заб'є гол в матчі, таймі, овертаймі, у визначений проміжок часу або у проміжок часу до кінця матчу;

перша/друга або обидві команди заб'ють голи в обох таймах;

щонайменш в одному з таймів перша/друга або обидві команди не заб'ють гол;

перша або друга команда заб'є перший/другий/третій гол або ніхто не заб'є перший/другий/третій гол в матчі, таймі, овертаймі, у визначений проміжок часу або у проміжок часу до кінця матчу;

перша або друга команда заб'є наступний гол або ніхто не заб'є другий гол в матчі, таймі, овертаймі, у визначений проміжок часу або у проміжок часу до кінця матчу;

перша або друга команда заб'є останній гол або ніхто не заб'є гол в матчі, таймі, овертаймі, у визначений проміжок часу або у проміжок часу до кінця матчу;

перший/другий/третій/останній гол в матчі буде забитий у вказаний проміжок часу;

перший/другий/третій/останній гол в матчі буде забитий з гри, з гри головою, з гри не головою, зі штрафного (зі стандарту), автогол, з кутового, головою або с пенальті;

буде чи ні забитий гол у визначений проміжок часу;

перша або друга команда заб'є гол у кожному таймі;

перша або друга команда не заб'є гол щонайменше в одному з таймів;

буде чи ні автогол;

буде дубль (один футболіст заб'є щонайменше два гола впродовж матчу);

буде хеттрік (один футболіст заб'є щонайменше три гола впродовж матчу);

буде покер (один футболіст заб'є щонайменше чотири гола впродовж матчу);

буде суха перемога - перемога першої або другої команди при цьому за результатами матчу команда суперник не забиває жодного голу;

буде вольова перемога - перша або друга команда першою пропускає гол проте виграє матч;

перемога першої команди в першому таймі та в матчі;

перемога першої команди в першому таймі та нічия в матчі;

перемога першої команди в першому таймі та перемога другої команди в матчі;

нічия в першому таймі та перемога першої команди в матчі;

нічия в першому таймі та в матчі;

нічия в першому таймі та перемога другої команди в матчі;

перемога другої команди в першому таймі та перемога першої команди в матчі;

перемога другої команди в першому таймі та нічия в матчі;

перемога другої команди в першому таймі та в матчі;

кількість голів, забитих першою/другою або обома командами у першому таймі, більше, менше, або дорівнює кількості голів забитих першою/другою або обома командами у другому таймі;

перша/друга команда заб'є перший гол та виграє/програє матч;

перша/друга команда пропустить перший гол та виграє/програє матч;

одна з команд виграла по ходу матчу та виграла/програла матч;

одна з команд програла по ходу матчу та виграла/програла матч;

перемога першої/другої команди в матчі/таймі та кількість голів, забитих обома командами, окремою командою чи окремим футболістом у матчі, таймі, овертаймі, у визначений проміжок часу або у проміжок часу до кінця матчу буде більшою/меншою або рівною/нерівною вказаної;

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

кількість фолів/офсайдів/жовтих карток обох команд або окремої команди в матчі, таймі, у визначений проміжок часу або у проміжок часу до кінця матчу буде більшою/меншою або рівною/нерівною вказаної;

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

перемога першої/другої команди або нічия по кількості жовтих карток футболісту (футболістам) кожної команди в матчі/таймі, овертаймі, у визначений проміжок часу або у проміжок часу до кінця матчу;

перемога першої/другої команди або нічия по кількості червоних карток (видалень учасників) кожної команди в матчі/таймі, овертаймі, у визначений проміжок часу або у проміжок часу до кінця матчу;

перша або друга команда отримує першу/наступну/останню червону картку (видалення учасника) або ніхто не отримує першу/наступну/останню червону картку (видалення футболіста) в матчі, таймі, овертаймі, у визначений проміжок часу або у проміжок часу до кінця матчу;

перша або друга команда отримує право на першій аут в матчі;

будуть чи ні червоні картки (видалення футболістів) впродовж матчу, тайму, овертайму, у визначений проміжок часу або у проміжок часу до кінця матчу;

будуть чи ні пенальті впродовж матчу, тайму, овертайму, у визначений проміжок часу або у проміжок часу до кінця матчу;

окремий футболіст отримає жовту/червону картку або ні;

окремий футболіст здійснить порушення правил, що призведе до призначення пенальті;

окремий футболіст заробить пенальті або ні;

окремий футболіст заб'є пенальті або ні;

наступне пенальті буде забито або ні;

перемога першої/другої команди або нічия по кількості кутових кожної команди в матчі/таймі;

кількість кутових обох команд або окремої команди в матчі, таймі, у визначений проміжок часу або у проміжок часу до кінця матчу буде більшою/меншою або рівною/нерівною вказаної;

кількість кутових в матчі парна або непарна;