



Общество с ограниченной ответственностью  
«23БЕТ.РУ»

ОГРН 1045003352140, ИНН 5018092611  
115114, г. Москва, Дербеневская набережная, дом 7, стр. 23, пом. 34

---

**Правила  
проведения азартных игр,  
приема ставок и выплаты выигрышей**

**Версия 20.07.Б.1**

Настоящие «Правила проведения азартных игр, приема ставок и выплаты выигрышей разработаны Обществом с ограниченной ответственностью «23БЕТ.РУ» в соответствии с:

- Федеральным законом от 29.12.2006 № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации»;
- Постановлением Правительства Российской Федерации от 26.12.2011 № 1130 «О лицензировании деятельности по организации и проведению азартных игр в букмекерских конторах и тотализаторах»;
- Федеральным законом от 07.08.2001 № 115-ФЗ «О противодействии легализации (отмыванию) доходов, полученных преступным путем, и финансированию терроризма»;
- Федеральным законом от 27.06.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных»;
- Гражданским кодексом Российской Федерации (часть первая) от 30.11.1994 № 51-ФЗ;
- Гражданским кодексом Российской Федерации (часть вторая) от 26.01.1996 № 14-ФЗ;
- Налоговым кодексом Российской Федерации (часть первая) от 31.07.1998 № 146-ФЗ;
- Налоговым кодексом Российской Федерации (часть вторая) от 05.08.2000 г. № 117-ФЗ;
- Постановлением Правительства Российской Федерации от 10.07.2007 № 441 «Об утверждении правил совершения операций с денежными средствами при организации и проведении азартных игр»;
- Постановлением Правительства Российской Федерации от 08.05.2015 № 452 «О дополнительных требованиях к организаторам азартных игр»;
- Федеральным законом от 04.12.2007 № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации»;
- Приказом Министерства спорта Российской Федерации от 29.04.2016 № 470 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта, а также в приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации от 17.06.2010 № 606 «О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта»;
- Приказом Министерства спорта Российской Федерации от 26.10.2018 № 915 «О признании и включении во всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, вида спорта и внесении изменений во всероссийский реестр видов спорта»;
- Уставом ООО «23БЕТ.РУ»;
- Лицензией № 23 на осуществление деятельности по организации и проведению азартных игр в букмекерских конторах и тотализаторах, выданной Федеральной налоговой службой Российской Федерации 26 июня 2012 года;
- Положениями и регламентами проведения спортивных соревнований по спортивной дисциплине «интерактивный бокс», утвержденным Объединением юридических лиц «Международная Ассоциация по интерактивному боксу».

Правила азартных игр, приема ставок и выплаты выигрышей (далее по тексту - Правила) определяют порядок заключения пари, порядок приема ставок и выплаты выигрышей, особенности заключения пари на отдельные типы (виды) событий исключительно по Букмекерской линии «Интерактивный бокс», а также регулирует оказание определенных сопутствующих азартным играм услуг.

В соответствии с п. 1 ст. 428 Гражданского кодекса Российской Федерации, настоящие Правила являются договором присоединения, условия которого определены Букмекером, и

могут быть приняты другой стороной не иначе как путем присоединения к предложенному договору (положениям настоящих Правил) в целом.

В соответствии с п. 2 ст. 437 Гражданского кодекса Российской Федерации, настоящие Правила содержат все существенные условия сделки в виде пари, в связи с чем, настоящие Правила являются публичной офертой Букмекера об оказании азартных услуг (в части Букмекерской линии «Интерактивный бокс») в Букмекерской конторе.

Данная редакция Правил проведения азартных игр, приема ставок и выплаты выигрышей распространяется на все пари Букмекерской линии «Интерактивный бокс», заключенные с даты указанной в п. 2.1. настоящих Правил. Букмекерская контора оставляет за собой право изменения данной редакции с обязательным уведомлением об этом клиентов во всех пунктах приема ставок. Все предыдущие редакции настоящего документа и приложений (дополнений) к нему считаются недействительными. Пари Букмекерской линии «Интерактивный бокс», заключенные с даты утверждения настоящей редакции и до утверждения Правил в новой редакции (п. 2.3. настоящих Правил), подчиняются настоящим Правилам. Условия ранее заключенных пари по Букмекерской линии «интерактивный бокс» остаются неизменными.

## **1. Основные понятия и термины.**

**1.1. Букмекерская контора** (Букмекер, организатор азартных игр) – ООО «23БЕТ.РУ».

**1.2. Азартная игра** – основанное на риске соглашение о выигрыше, заключенное двумя или несколькими Участниками такого соглашения между собой либо с организатором азартной игры по правилам, установленным организатором азартной игры.

**1.3. Пари** – азартная игра, при которой исход основанного на риске соглашения о выигрыше, заключаемого двумя или несколькими Участниками пари между собой либо с организатором азартной игры, зависит от события, относительно которого неизвестно, наступит оно или нет.

**1.4. Игорное заведение** – здание, строение, сооружение (единая обособленная часть здания, строения, сооружения), в которых осуществляется исключительно деятельность по организации и проведению азартных игр и оказанию сопутствующих азартным играм услуг (в том числе филиал или иное место осуществления деятельности по организации и проведению азартных игр и оказанию сопутствующих азартным играм услуг).

**1.4.1. Сопутствующие азартным играм услуги** – гостиничные услуги, услуги общественного питания, услуги в сфере зрелищно-развлекательных мероприятий, услуги по распространению (реализации, выдаче) лотерейных билетов, лотерейных квитанций, электронных лотерейных билетов, приему лотерейных ставок среди Участников лотереи, выплате, передаче или предоставлению выигрышей Участникам международных лотерей, которые проводятся на основании международных договоров Российской Федерации, и всероссийских государственных лотерей;

**1.5. Пункт приема ставок букмекерской конторы** (ППС БК) – территориально обособленная часть игорного заведения, в которой Букмекер принимает ставки, заключает пари с Участниками пари, осуществляет предоставление информации о принятых ставках, выплаченных и невыплаченных выигрышах в процессинговый центр Букмекерской конторы.

**1.6. Процессинговый центр букмекерской конторы** – часть игорного заведения, в которой организатор азартных игр проводит учет и обработку ставок, принятых от Участников данного вида азартных игр, фиксирует результаты азартных игр, рассчитывает суммы подлежащих выплате выигрышей, осуществляет представление информации о принятых ставках и о рассчитанных выигрышах в пункты приема ставок букмекерской конторы.

**1.7. Букмекерская услуга** (услуга по организации заключения пари) – деятельность Букмекера по оказанию услуг по заключению с Участниками азартных игр букмекерских пари.

**1.8. Клиент** (Участник азартной игры, Участник пари) – физическое лицо, достигшее возраста восемнадцати лет, которому оказываются Букмекерские и сопутствующие услуги, и заключающее в соответствии с настоящими Правилами основанное на риске соглашение о выигрыше с Букмекером.

**1.9. Касса Букмекерской конторы** (касса БК) – часть ППС БК, в которой Букмекер:

1.9.1. Принимает от Клиентов ставки (за исключением интерактивных ставок);

1.9.2. Выдает Клиентам обменные знаки игорного заведения (в соответствии с п. 4 Правил совершения операций с денежными средствами при организации и проведении азартных игр, утвержденных Постановлением Правительства Российской Федерации от 10 июля 2007 года № 441) взамен денежных средств, принятых в качестве ставок;

1.9.3. Производит возвраты денежных средств в случае отмены ставки Клиентом, отказавшимся от получения Букмекерской услуги;

1.9.4. Производит выплаты выигрышей Клиентам, получившим Букмекерскую услугу, в обмен на предъявленные Клиентами Обменные знаки игорного заведения (в соответствии с п. 4 Правил совершения операций с денежными средствами при организации и проведении азартных игр, утвержденных Постановлением Правительства РФ от 10 июля 2007 года № 441);

1.9.5. Производит удержание НДФЛ в случаях и в размерах, предусмотренных действующим законодательством Российской Федерации, при выплате выигрышей Клиентам.

**1.10. Событие** – совокупность и(или) последовательность действий спортсменов в ходе турниров по спортивной дисциплине «Интерактивный бокс», в отношении которых неизвестно, наступят они или нет (что не исключает возможность проведения анализа наступления/не наступления события), и, на исходы которых Букмекерская контора заключает пари с клиентами. Событие соответствует с ч. 3.3. ст. 15 Федерального закона от 29 декабря 2006 года № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации».

**1.11. Исход события** – информация об итоге и результате события, происходящего в ходе соревнований по спортивной дисциплине «интерактивный бокс», в отношении которых заключено пари. Исход события определяет договорной результат пари (наличие/отсутствие обязательств Букмекера зачислить на идентификатор Клиента Обменные знаки игорного заведения, в сумме эквивалентной цене заключения пари, умноженной на соответствующий Выигрышный коэффициент).

**1.12. Линия** – перечень пари, варианты исходов событий, коэффициенты на выигрышные исходы этих событий, предлагаемые Букмекерской конторой для заключения пари. По событиям, на исходы которых заключаются пари в Букмекерской конторе, информация, составляющая линию, предоставляется посредством Терминала.

**1.12.1. Линия «интерактивный бокс»** – линия, содержащая только перечень пари и их условий, выигрышных коэффициентов, варианты исходов событий, происходящих в ходе турниров по спортивной дисциплине «интерактивный бокс», информацию о которых предоставляет поставщик информации о событиях.

**1.13. Ставка** – денежные средства, передаваемые Участником азартной игры Букмекеру (за исключением денежных средств, признаваемых интерактивной ставкой в соответствии с Федеральным законом от 29 декабря 2006 года № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации») в кассе ППС БК, служащие условием участия в азартной игре в соответствии с настоящими Правилами, а также являющиеся оплатой услуг Букмекера.

**1.14. Отмена ставки** – возврат ранее внесенных Клиентом Букмекеру денежных средств, которые не были использованы Клиентом для получения Букмекерской услуги. В случае «отмены ставки», согласно условиям настоящих Правил, сделка между Букмекером и Клиентом считается незаключенной, и по такой ставке производится возврат денежных средств.

**1.15. Цена заключения пари (Цена пари)** – определенное условиями конкретного пари количество Обменных знаков игорного заведения, эквивалентных размеру ставки или части ставки, использованное Клиентом для заключения конкретного пари из представленных в Линии.

**1.16. Отмена пари (аннулирование пари)** – процедура, при которой производится расчёт пари с коэффициентом «1,00» в случаях, которые определяются настоящими Правилами.

**1.16. Обменный знак игорного заведения** – обменный знак, как его определяет п. 2, п. 4 и п. 5 Правил совершения операций с денежными средствами при организации и проведении азартных игр, утвержденных Постановлением Правительства Российской Федерации от 10 июля 2007 года № 441, предусмотренный к обращению в ППС БК. Информация о количестве Обменных знаков игорного заведения, имеющихся у Клиента, учитывается в электронном виде

посредством идентификатора Клиента. Один обменный знак имеет эквивалент – один Российский рубль.

**1.17. Идентификационная карта** – носитель информации об индивидуальном коде Клиента, выдаваемый Клиенту при регистрации. Индивидуальный код Клиента позволяет Букмекерской конторе аккумулировать и структурировать данные, необходимые для идентификации Клиента в игорном заведении, а также данные о имеющихся у Клиента в наличии Обменных знаках игорного заведения.

**1.18. Регистрация Клиента** – процедура, в ходе которой Клиент, ранее не пользовавшийся услугами Букмекера, прежде чем начать пользоваться Букмекерской услугой и сопутствующими услугами, предъявляет сотруднику ППС БК документ, удостоверяющий его личность, а сотрудник ППС БК заносит информацию о Клиенте в базу данных Букмекера, где Букмекером ведется учет клиентов. В целях выявления противоправного влияния на результаты спортивных соревнований регистрация осуществляется только после прохождения Клиентом идентификации в соответствии с Федеральным законом от 7 августа 2001 года № 115-ФЗ «О противодействии легализации (отмыванию) доходов, полученных преступным путем, и финансированию терроризма».

**1.19. Выигрышный коэффициент** – предлагаемая Букмекерской конторой котировка выигрышных исходов события, реализуемая в виде установления числа, при умножении на которое цены заключения пари, получается сумма обменных знаков игорного заведения, подлежащая зачислению Клиенту и отображаемая на Идентификационной карте при выигрышном для Участника пари исходе события, в отношении которого заключалось пари.

**1.20. Выигрыш** – денежные средства, подлежащие выплате Участнику азартной игры в Кассе БК в обмен на предъявленные Обменные знаки игорного заведения, полученные в результате использования Клиентом соответствующего Пакета Букмекерской услуги, при наступлении результата азартной игры, предусмотренного настоящими Правилами.

**1.21. Пакет Букмекерской услуги (Пакет)** – совокупность одного или нескольких пари по выбору Участника пари, условием участия в котором(ых) служит Ставка, внесенная Участником пари в Кассу БК. Моментом начала использования Пакета является момент заключения первого пари в счет Ставки. Моментом окончания использования Пакета является момент окончания Обменных знаков игорного заведения или решение Участника пари, приступившего к использованию конкретного Пакета, о завершении использования Букмекерской услуги, в зависимости от того какое из двух перечисленных событий настанет раньше. Если Участник пари не приступил к использованию Пакета (не заключил ни одного пари в рамках Пакета), в отношении такого Пакета Участником пари может быть совершена отмена Ставки.

**1.22. Терминал** – техническое средство связи, находящееся в ППС БК, которое в соответствии с ч. 3.13 ст. 15 Федерального закона от 29 декабря 2006 года № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации» осуществляет прием информации из процессингового центра Букмекерской конторы о событиях, об их исходах, результатах пари, о коэффициентах, передает в процессинговый центр Букмекерской конторы информацию о заключенных пари, а также в соответствии с ч. 8 ст. 15 Федерального закона от 29 декабря 2006 года № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации», обеспечивает Участникам азартных игр возможность наблюдать развитие и исход события, от которого зависит результат пари, обеспечивает возможность

выбора Участником азартной игры события, относительно которого заключается пари и используется для оказания сопутствующих азартным играм услуг.

**1.23. Турнир** – спортивное соревнование по спортивной дисциплине «Интерактивный бокс», в котором принимает участие заранее оговоренное количество спортсменов по правилам, определенным заранее организатором соревнований и опубликованным на его официальном сайте. Информация о турнирах размещается на сайте <https://www.cyber-fight-challenge.com/>.

**1.24. Круг** – этап турнира, в котором спортсмены проводят единичные попарные матчи друг с другом, в соответствии с Положением о Турнире, установленном и утвержденном организатором Турнира.

**1.25. Матч** – бой между боксером А и боксером Б в виртуальном пространстве, в котором адаптированы виртуальный спортивный объект - боксерский ринг, его виртуальные аксессуары и в котором происходят бои между Участниками Турниров.

**1.26. Спортсмен (боксер)** – зарегистрированное на Сайте организатора Турниров совершеннолетнее физическое лицо, принимающее участие в боксерских поединках.

**1.27. Действия спортсменов (боксеров)** – это движения боксеров, составляющие совокупность атакующих, оборонительных и обманных приемов, разрешенных правилами организатора соревнований, и способствующие обеспечить победу над противником.

**1.27.1. Удар** – короткое и сильное возвратно-поступательное движение левой или правой рукой атакующего или обманного характера, направленное на соперника, наносимое в переднюю и боковую часть головы, в том числе защищенную шлемом, и туловище выше пояса (корпус).

**1.27.2. Блок** – виртуальное упорядоченное движение рук боксера, направленное на защиту от удара соперника в переднюю и боковую часть головы, в том числе защищенную шлемом, и туловище выше пояса.

**1.28. Поставщик информации о событиях** – юридическое лицо Объединение юридических лиц «Международная Ассоциация по интерактивному боксу» на основании гражданско-правового договора с которым Букмекер получает информацию о событиях, происходящих в ходе турниров по спортивной дисциплине «интерактивный бокс», организатором которых является Поставщик информации.

## ***2. Общие положения.***

**2.1.** Настоящие Правила вступают в силу с «18» октября 2020 г.

**2.2.** Организатор азартных игр, оказывая Букмекерскую услугу, вправе включить в Линию события, соответствующие ч. 3.3. Федерального закона от 29 декабря 2006 года № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации», происходящие как в России, так и за рубежом.

**2.3.** Настоящие Правила могут быть изменены Букмекером в любой момент времени, при этом, измененные Правила будут действовать с даты, указанной в таких изменениях, но не ранее момента размещения измененной редакции настоящих Правил в месте приема ставок (информационная доска в ППС БК). К ранее принятым ставкам и заключенным пари в рамках Букмекерской линии «интерактивный бокс» применяются Правила, действующие на момент заключения пари.

**2.4.** Букмекерская контора оставляет за собой право отказать в приеме ставки и в предоставлении Букмекерской услуги (включая сопутствующие азартным играм услуги) любому лицу без объяснения причин.

**2.5.** Прохождение Клиентом регистрации означает полное и безоговорочное согласие Клиента с настоящими Правилами со всеми Приложениями (Дополнениями) к ним в случае наличия таковых.

**2.6.** В случае ошибок при приеме информации для заключения пари (очевидные опечатки в предлагаемом перечне событий, несоответствие коэффициентов в линии и конкретном пари и т.п.), при отступлении от настоящих Правил при приеме ставок и заключении пари, а также при других обстоятельствах, подтверждающих некорректность заключенных пари, Букмекерская контора оставляет за собой право объявить пари, заключенные на некорректных условиях, недействительными. По недействительным пари Букмекер производит возврат Обменных знаков игорного заведения (цены заключения некорректного пари) Клиенту.

**2.7.** Выплата выигрыша Клиенту, получившему в результате потребления оплаченного ставкой Пакета Букмекерских услуг право на выплату ему выигрыша, производится наличными денежными средствами в Кассе БК при предъявлении паспорта и Идентификационной карты. Выплата выигрыша производится в течение трех банковских дней, следующих за днем обращения Клиента в Кассу БК за получением выигрыша.

**2.8.** Настоящие правила могут содержать нормы, отсылающие к информации, ознакомление с которой происходит непосредственно на экране Терминала.

**2.9.** В развитие настоящих Правил Букмекер вправе издавать Приложения (Дополнения) к Правилам, которые действуют с указанной в таких Приложениях (Дополнениях) даты, но не ранее их размещения в ППС БК в месте, доступном для посетителей и/или на сайте Букмера – [www.23bet.ru](http://www.23bet.ru). В случае несоответствия норм настоящих Правил и норм соответствующих Приложений (Дополнений), приоритет имеют специальные нормы, т.е. нормы Приложений (Дополнений).

### ***3. Основные правила приема ставок и выплаты выигрышей.***

**3.1.** Ставки принимаются в Кассе БК только от зарегистрированных Клиентов. В установленных законодательством случаях Ставки принимаются только при предъявлении документа, удостоверяющего личность Клиента.

**3.2.** Ставки принимаются только в виде денежных средств и только в валюте Российской Федерации.

**3.3.** Максимальный размер одной ставки – 100 000 (сто тысяч) рублей.

**3.4.** Букмекерская услуга оказывается Клиенту в том ППС БК, в котором Клиент внес Ставку.

**3.5.** Ставка является обязательным условием получения Букмекерской услуги.

Внося в Кассу БК денежные средства в счет Ставки, Клиент тем самым предоплачивает Пакет Букмекерской услуги, эквивалентный сумме внесенной Ставки.

Конкретные пари, входящие в соответствующий Пакет Букмекерских услуг, определяются по выбору Клиента из представленных в Линии на сумму, не превышающую сумму сделанной Ставки. Букмекер не ограничивает Клиента во времени потребления Клиентом предоплаченной Букмекерской услуги.

**3.6.** Букмекерская услуга оказывается Клиенту в рамках Пакета, оплаченного конкретной Ставкой. Если по итогу потребления конкретного Пакета Букмекерской услуги у Участника азартной игры возникает право на получение Выигрыша, в целях налогообложения и в случаях, предусмотренных налоговым законодательством Российской Федерации, для определения налогооблагаемой базы по налогу на доходы физических лиц, из суммы такого Выигрыша вычитается сумма конкретной Ставки, послужившей условием участия в азартной игре, организованной Букмекером в счет оказания Букмекерской услуги в рамках конкретного



Пакета. Налогообложение Выигрыша происходит в соответствии с нормами действующего налогового законодательства Российской Федерации.

**3.7.** В целях реализации Клиентом возможности потребления Пакета Букмекерской услуги, в момент внесения Клиентом Ставки в Кассу БК такому Клиенту, в соответствии с п. 4 Правил совершения операций с денежными средствами при организации и проведении азартных игр, утвержденных Постановлением Правительства Российской Федерации от 10 июля 2007 года № 441, Букмекером зачисляются Обменные знаки игорного заведения в количестве, эквивалентном сумме внесенной Ставки. В рамках предоплаченного Ставкой Пакета, Клиент может расходовать Обменные знаки игорного заведения на заключение любых пари из представленных в Линии (информация о Линии и о событиях в Линии, на исходы которых предлагаются пари к заключению, отображается на экранах Терминалов).

**3.8.** В результате потребления конкретного Пакета Букмекерской услуги у Участника пари может возникнуть право на получение Выигрыша.

Выигрыш, в соответствии с п. 5 Правил совершения операций с денежными средствами при организации и проведении азартных игр, утвержденных Постановлением Правительства Российской Федерации от 10 июля 2007 года № 441, выдается в виде денежных средств в Кассе БК, с соблюдением положений п. 3.6. настоящих Правил.

**3.9.** Максимальный выигрыш в Букмекерской конторе составляет 550 000 (пятьсот пятьдесят тысяч) рублей. В случае если в результате получения Букмекерской услуги у Участника пари имеются Обменные знаки игорного заведения, эквивалентные денежной сумме, превышающей 550 000 (пятьсот пятьдесят тысяч) рублей, то такому Участнику пари выплачивается выигрыш в размере 550 000 (пятьсот пятьдесят тысяч) рублей.

**3.10.** Выплата выигрыша, отмена ставки и отмена пари могут быть произведены только в том ППС БК, в котором была принята Ставка, послужившая оплатой Пакета Букмекерской услуги, в результате получения которой возникло право на выплату.

#### ***4. Виды пари.***

Букмекерская контора предлагает следующие виды пари:

**4.1. «Одиночное Пари»** – пари на исходы события в виде совокупности действий боксеров, происходящих в нескольких матчах Турниров по спортивной дисциплине «интерактивный бокс», организованных Поставщиком информации Объединением юридических лиц «Международная Ассоциация по интерактивному боксу».

Номер «Одиночного Пари» состоит из трёх чисел, указываемых в формате «НН.ГГ.РРР», где НН – это Набор пари, ГГ – Группа в Наборе пари (далее «Группа»), РРР – разряд в Группе Набор пари (далее «Разряд»).

Набор пари, Группа в Наборе пари и разряд в Группе определяются Участником посредством Терминала и являются рядом действий, предшествующих выбору события.

Цена заключения «Одиночного Пари» определяется в соответствии с Приложением №5 к настоящим Правилам.

Каждое событие «Одиночного Пари» в Линии «интерактивный бокс» – это совокупность действий спортсменов, произошедших с момента заключения пари Участником азартной игры, в каждом из нескольких матчей двух кругов в одной весовой категории турнира по спортивной дисциплине «интерактивный бокс».

Исходом события «Одиночного пари» в Линии «интерактивный бокс» являются первые три действия спортсменов, производимых в каждом из нескольких матчах Турниров по спортивной дисциплине «интерактивный бокс» после заключения пари, расставленных в зависимости от их времени наступления в каждом из матчей.

В Линии «интерактивный бокс» предусмотрены различные выигрышные коэффициенты на ограниченное количество исходов того или иного события, являющегося предметом гражданско-правовой сделки «Одиночного пари», при этом каждому выигрышному коэффициенту соответствует исход события, характеризующийся тем, что в заранее определенных номерах последовательности действий спортсменов (боксеров) произойдут конкретные виды ударов (блоков). Финансовый результат «Одиночного Пари» определяется умножением цены заключения пари на тот выигрышный коэффициент, который предусмотрен в таблице коэффициентов для того выигрышного исхода Пари, заранее определенного Букмекером среди коэффициентов иных выигрышных исходов события, который состоялся в результате события, являющегося предметом Пари. Если для состоявшегося исхода события, являющегося предметом Пари, не было предусмотрено выигрышного коэффициента таблицей коэффициентов, размещенной в разделе «ИНФО» Терминала, такое пари не является выигрышным для Участника азартной игры. Если состоявшийся исход события, являющегося предметом Пари, соответствует нескольким вариантам исхода события, для которых был предусмотрен выигрышный коэффициент, применяется наиболее финансово выгодный для Клиента выигрышный коэффициент.

Выбор События, на исход которого заключается Одиночное пари, производится Клиентом посредством Терминала.

**4.2. «Дополнительное Пари» (ДП)** – это одно пари из серии однотипных пари (не более пяти ДП в серии) на исходы событий в виде первых действий Боксера А или Боксера Б, нанесенных в матче между ними после заключения ДП.

Событием в ДП является первое действие спортсменов (нанесенное после заключения ДП), произошедшее в одном матче двух кругов в одной весовой категории турнира по спортивной дисциплине «интерактивный бокс», участвующем в «Одиночном пари» в результате исхода которого Клиенту предоставлено право заключения ДП. Выбор События, на исход которого заключается ДП (первое действие Боксера А или Боксера Б), производится Клиентом посредством Терминала.

4.2.1. Серия ДП продолжается до пяти пари, включительно, при условии выигрышности для Клиента каждого предыдущего пари в данной серии ДП. Серия ДП прекращается при условии не выигрышности любого пари из серии ДП.

4.2.2. Цена заключения ДП определяется Букмекером заранее до заключения пари, и сообщается Клиенту в составе информации о событии. Цена заключения ДП находится в прямой зависимости от одного из вариантов возникновения у Клиента права на заключение пари на условиях ДП:

4.2.2.1. Право на заключение первого в серии (не более пяти в серии) ДП возникает в связи с выигрышным (для Клиента) результатом «Одиночного пари» (что не означает, что каждое выигрышное «Одиночное пари» дает право на заключение пари на условиях ДП). При этом, цена заключения ДП, предусмотренного настоящим пунктом, соответствует количеству обменных знаков игорного заведения, зачисленных Клиенту и отображаемых на Идентификационной карте Клиента в связи с выигрышным результатом «Одиночного пари», давшего право на заключение настоящего ДП.

4.2.2.2. Право на заключение первого в серии (не более пяти в серии) ДП возникает в связи с выигрышным (для Клиента) результатом «Дополнительного сборного пари» (что не означает, что каждое выигрышное «Дополнительное сборное пари» (ДСП) дает право на заключение пари на условиях ДП). При этом, цена заключения ДП, предусмотренного настоящим пунктом, соответствует количеству обменных знаков игорного заведения, зачисленных Клиенту и отображаемых на Идентификационной карте Клиента в связи с выигрышным результатом

«Одиночного пари», давшего право на заключение ДСП, а также выигрышным результатом ДСП, давшего право на заключение настоящего ДП.

4.2.2.3. Право на заключение первого в серии (не более пяти в серии) ДП возникает в связи с выигрышным (для Клиента) результатом ДСП, право на которое возникло в связи с выигрышностью другого ДСП. При этом, цена заключения ДП, предусмотренного настоящим пунктом, соответствует количеству обменных знаков игорного заведения, зачисленных Клиенту и отображаемых на Идентификационной карте Клиента в связи с выигрышным результатом «Одиночного пари», давшего право на заключение ДСП, выигрышным результатом первого ДСП, а также выигрышным результатом второго ДСП, давшего право на заключение настоящего ДП.

4.2.2.4. Право на заключение следующего в серии ДП возникает в связи с выигрышным (для Клиента) результатом первого, второго, третьего и четвертого ДП в серии ДП. При этом, цена заключения ДП, предусмотренного настоящим пунктом, соответствует количеству обменных знаков игорного заведения, зачисленных Клиенту и отображаемых на Идентификационной карте в связи с выигрышным результатом предшествующего «Дополнительного пари» в текущей серии ДП.

4.2.3. Финансовый результат «Дополнительного Пари» при его выигрышности определяется умножением цены заключения пари на коэффициент 2.

4.2.4. Каждый раз, когда Клиенту предоставляется право на заключение «Дополнительного пари», Клиент по своему усмотрению принимает решение о заключении или не заключении пари на условиях «Дополнительного пари».

4.2.5. Право на заключение пари на условиях «Дополнительного Пари» возникает во всех Наборах Пари за исключением Набора пари 10, Набора пари 13, Набора пари 42.

**4.3. «Дополнительное сборное Пари» (ДСП)** – это пари на исход нескольких событий (не более 45 событий), соответствующих виду «Одиночного пари», последовательно наступающих друг за другом. Право заключить пари на условиях ДСП, если это определено правилами конкретного пари, возникает у Клиента в случае совпадения трех и более «Специальных действий» в «Одиночном пари» или ДСП в порядке, определенном заранее Букмекером, как условие для возможности заключения ДСП.

## ***5. Пари на исход спортивных событий, происходящих во время проведения соревнования по спортивной дисциплине «интерактивный бокс».***

**5.1. Общие положения о пари на исход событий, происходящих во время проведения соревнования по спортивной дисциплине «интерактивный бокс»:**

5.1.1. В ППС БК заключаются пари на исходы событий по спортивной дисциплине «интерактивный бокс», которыми являются совокупности действий боксеров, произведенных в матчах, проходящих в рамках турниров по спортивной дисциплине «интерактивный бокс», организованных Поставщиком информации Объединением юридических лиц «Международная Ассоциация по интерактивному боксу».

Организатор соревнований (турниров) Объединение юридических лиц «Международная Ассоциация по интерактивному боксу» является Международной спортивной организацией, штаб-квартира которой находится в городе Бишкек (Киргизская Республика).

Информация о событии, о развитии и исходе события, коэффициентах, информация о пари и его финансовом результате представляется Участнику азартных игр на экране Терминала. Заключение пари и совокупность сопутствующих действий, предшествующих заключению пари, является Букмекерской (азартной) услугой.

Участник азартных игр во время потребления букмекерской услуги имеет возможность посредством Терминала путем самообслуживания воспользоваться бесплатной сопутствующей азартным играм услугой, которая относится к категории зрелищно-развлекательных услуг (далее - ЗРУ). Потребление зрелищно-развлекательной услуги как отдельно от Букмекерской (азартной) услуги, так и не одновременно с потреблением Букмекерской (азартной) услугой не предусмотрено.

Информация о линии и о пари представляется Участнику посредством Терминала. На экране Терминала в виде «квитанции» (текстовое описание действий спортсменов) отображается тип и время произведенных спортсменами действий (тип удара или блок).

Участник азартной игры, желающий получить зрелищно-развлекательную услугу посредством Терминала (оборудования, установленного в зоне обслуживания ППС БК), вправе в режиме самообслуживания воспользоваться зрелищно-развлекательной услугой и включить на экране Терминала вместо текстового описания действий боксеров («квитанция») режим зрелищно-развлекательного отображения информации о пари.

Зрелищно-развлекательная услуга, сопутствующая процессу азартной игры/заключения пари предлагается Букмекером Участнику азартных игр в 2х видах:

- Вид ЗРУ №1, с отображением роботизированных персонажей, совершающих удары (блок), характерные действия в виде спорта «бокс»;
- Вид ЗРУ №2, с отображением анимационных символов. Вид №2 предусмотрен для нескольких наборов пари.

Вид ЗРУ №1 и Вид ЗРУ №2 являются зрелищно-развлекательной услугой Букмекерской конторы, которая представляется с целью развлечения Клиентов. Использование зрелищно-развлекательной услуги является добровольным волеизъявлением Клиента и применяется по решению Клиента.

При потреблении зрелищно-развлекательной услуги (Вид №1 и Вид №2), действия спортсменов, представляемые Букмекеру поставщиком информации изначально в текстовом виде, демонстрируются Клиенту на экране Терминала в развлекательной зрелищной форме. Зрелищно-развлекательная услуга (Вид №1 и Вид №2) не меняет события (совокупности событий), в отношении исходов которых заключается Пари. Факт наступления или ненаступления одного из (либо нескольких) выигрышных исходов события не зависит от выбора и Вида зрелищно-развлекательной услуги. Отображение каждого символа в любом из Видов зрелищно-развлекательной услуги является закономерным следствием события. Достигается данное следствие путем сопоставления символов с результатом события. Таблицы таких сопоставлений представлены в Линии в соответствующем разделе на экране Терминала.

В Приложении №1 к настоящим Правилам указана таблица соответствия символов, отображаемых при потреблении Клиентом зрелищно-развлекательной услуги Вида №1, действиям боксеров, последовательность нанесения которых является событием в рамках Букмекерской линии «Интерактивный бокс» для конкретного пари.

В Приложении №2 к настоящим Правилам указана таблица соответствия символов, отображаемых при потреблении Клиентом зрелищно-развлекательной услуги Вида №2 действиям боксеров, последовательность нанесения которых является событием в рамках Букмекерской линии «интерактивный бокс» для конкретного пари.

В Приложении №3 к настоящим Правилам указана таблица коэффициентов Букмекерской линии «интерактивный бокс».

В Приложении №4 к настоящим Правилам конкретизируются условия пари для каждого Набора пари, то есть указываются данные конкретного турнира и весовой категории, данные из которых используются в каждом из Наборов пари.

В Приложении №5 к настоящим Правилам определены цены заключения пари в соответствии с выбранным Событием.

5.1.2. Информация, составляющая Линию для данного вида событий, на исходы которых заключаются пари, представляется Клиенту посредством Терминалов. Терминалы в соответствии с ч. 8 ст.15 Федерального закона от 29 декабря 2006 года № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации», обеспечивают возможность выбора Участником азартной игры события, относительно которого заключается пари, а также в соответствии с ч. 3.13. ст. 15 Федерального закона от 29 декабря 2006 года № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации», транслируют в ППС БК информацию, полученную из Процессингового центра Букмекерской Конторы по каналам связи.

5.1.3. Все Одиночные пари и соответствующие Дополнительные пари и Дополнительные сборные пари к ним, предлагаемые Букмекером к заключению по данному виду событий, предусмотренному параграфом 5 настоящих Правил, делятся по «Наборам пари».

5.1.4. Каждый Набор пари, включая Дополнительные пари и Дополнительные сборные пари в нем, предлагаемые Букмекером, заключаются на исход события (совокупность действий спортсменов) в матчах, проводимых в рамках двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу. В Приложении №4 к настоящим Правилам конкретизируются условия пари для каждого Набора пари, то есть указываются данные конкретного турнира и весовой категории, данные из которых используются в каждом из Наборов пари. Данное соответствие определяется Букмекером до момента заключения пари и может быть изменено в одностороннем порядке Букмекером для будущих, еще не заключенных пари только после внесения изменений в Приложение №4.

5.1.5. В целях заключения пари во всех наборах пари учитываются следующие действия спортсменов: Джеб (Джеб правый, Джеб левый), Хук в голову (Хук в голову правый, Хук в голову левый), Хук в корпус (Хук в корпус правый, Хук в корпус левый), Апперкот в корпус (Апперкот в корпус правый, Апперкот в корпус левый), Апперкот в голову (Апперкот в голову правый, Апперкот в голову левый), Оверхенд в голову (Оверхенд в голову правый, Оверхенд в голову левый), Блок (Блок верхний, Блок нижний).

5.1.6. При использовании Терминала выбор события, относительно которого заключается пари, происходит последовательно в несколько этапов, на которых Участник выбирает из какого Набора, Группы, а также для какого Разряда выбирает событие. Нажатием клавиши Терминала «Выбрать», Участник азартной игры подтверждает выбор события, относительно которого заключается пари, при этом Букмекером заранее установлена цена пари в зависимости от выбранного события и выигрышные коэффициенты на момент выбора события. Заранее установленная цена пари акцептуется Участником азартной игры при выборе события. Нажатие клавиши «Выбрать» (выбор события для пари), означает конклюдентное действие Участника азартной игры по заключению пари на выбранных условиях. Номер Квитанции, отображаемый на экране Терминала соответствует номеру пари, присвоенному процессинговым центром букмекерской конторы.

5.2. «Специальное действие» – это вид удара, выбираемый Букмекером индивидуально для каждого пари. «Специальные действия» для пари определяются Букмекером до момента заключения пари и могут быть изменены в одностороннем порядке Букмекером для будущих еще не заключенных пари. Информация об установлении «Специального действия» и условий

заклучения ДСП для каждого конкретного события может быть размещена для удобства Клиента в разделе «ИНФО» Терминала.

**5.3.** «Супер удар» – первый удар из первого матча, участвовавшего в событии, являющемся предметом «Одиночного пари», в котором совпало 3 или более Специальных действий, если он не совпадает со «Специальным действием». В случае совпадения со «Специальным действием» первого удара, Супер ударом будет второй удар из первого матча, участвовавшего в событии, являющемся предметом «Одиночного пари». Букмекером для ДСП для Наборов Пари: Набор Пари 6, Набор Пари 7, Набор Пари 12, Набор Пари 14, Набор Пари 19, Набор Пари 20, Набор Пари 23, Набор Пари 29, Набор Пари 34, Набор Пари 40, Набор Пари 41 – заранее установлены дополнительные выигрышные коэффициенты на совпадения «Супер удара». Коэффициенты для расчета выигрыша на совпадение «Супер удара» определяются для каждого конкретного Набора пари.

В качестве «Супер удара» Букмекерской конторой могут быть назначены следующие виды ударов: Джеб (Джеб правый, Джеб левый), Хук в голову (Хук в голову правый, Хук в голову левый), Хук в корпус (Хук в корпус правый, Хук в корпус левый), Апперкот в корпус (Апперкот в корпус правый, Апперкот в корпус левый), Апперкот в голову (Апперкот в голову правый, Апперкот в голову левый), Оверхенд в голову (Оверхенд в голову правый, Оверхенд в голову левый).

При подсчете количества совпадений «Супер удара» учитывается не более одного действия в матче. Если в одном матче произошло три, два или одно действие, совпадающее с «Супер ударом», то для расчета выигрыша будет учитываться одно.

**5.4.** Отмена пари осуществляется Букмекером в исключительных случаях, которые определяются, настоящими Правилами.

5.4.1. Букмекер производит Отмену пари в случае отсутствия достаточного количества матчей, участвующих в формировании события.

5.4.2. Букмекер производит Отмену пари в случае получения информации о влиянии третьих лиц или Участника азартных игр на результаты матчей, участвующих в формировании события, на исход которого заключено пари.

5.4.3. Букмекер имеет право произвести Отмену всех заключённых Участником пари, если при заключении пари (или внесении ставки в ППС БК при котором обязательным условием является предоставление документа, удостоверяющего личность) была выявлена недостоверная информация об Участнике азартных игр или будет выяснено, что Участником азартных игр предоставлены документы, не соответствующие правилам идентификации, а равно в случае введения Букмекера в заблуждение в отношении своей личности.

5.4.4. Неверная дата или время, изменение названия турнира, имени спортсмена, равно как и опечатки в них, не являются основанием для Отмены пари.

5.4.5. Видеотрансляции матчей в ППС носят информативный характер. Ошибка в трансляции матча не является основанием для Отмены пари.

5.4.6. Технические сбои поставщика информации о событиях или букмекера, вызванные работой оборудования или действий третьих лиц после заключения пари, не являются причиной для Отмены пари, за исключением случаев в пунктах 5.4.1-5.4.4.

5.4.7. Отмена пари может быть произведена Букмекером в любое время без уведомления Участника.

**5.5.** Спецификация Пари для Набора Пари 1, Набора Пари 24, Набора Пари 33, Набора Пари 35, Набора Пари 36.

Для фиксации исхода события, в отношении которого заключаются Пари из Набора Пари 1, Набора Пари 24, Набора Пари 33, Набора Пари 35, Набора Пари 36, используются первые три действия в каждом из пяти матчей двух кругов в одной весовой категории турнира по

спортивной дисциплине «интерактивный бокс», произошедших с момента заключения пари Участником азартной игры. В целях заключения пари используются действия боксеров, происходящие в рамках последовательности из пяти матчей ( $R_a, R_b, R_c, R_d, R_e$ ), которые определяются до момента заключения пари. Если после выбора События и нажатия Участником клавиши «Выбрать» на Терминале и до завершения пари, в любом из пяти матчей заканчивается или прерывается матч, т.е. в матче нет данных для пари, Участнику пари посредством выведения на экран терминала сообщается информация о замене матча на другой матч. При этом, если Участник не согласен на расчет пари с учетом изменения матча (то есть с изменением исходных данных для События), такой Участник, следуя указаниям на экране терминала (во всплывающем информационном окне) отказывается от заключения пари.

По указанной последовательности каждого из пяти матчей ( $R_a, R_b, R_c, R_d, R_e$ ) фиксируются первые три действия боксеров  $D_i^j$ , где  $i$  – номер матча в последовательности,  $j$  – номер действия боксера,  $R_a$  – первый матч последовательности (далее «первый матч»),  $R_b$  – второй матч последовательности (далее «второй матч»),  $R_c$  – третий матч последовательности (далее «третий матч»),  $R_d$  – четвертый матч последовательности (далее «четвертый матч»),  $R_e$  – пятый матч последовательности (далее «пятый матч»). Полученные пятнадцать действий и являются исходом события:  $D_a^1, D_a^2, D_a^3, D_b^1, D_b^2, D_b^3, D_c^1, D_c^2, D_c^3, D_d^1, D_d^2, D_d^3, D_e^1, D_e^2, D_e^3$ . На экране Терминала действия боксеров отображаются в виде квитанции (таблицы):

$D_a^1$	$D_b^1$	$D_c^1$	$D_d^1$	$D_e^1$
$D_a^2$	$D_b^2$	$D_c^2$	$D_d^2$	$D_e^2$
$D_a^3$	$D_b^3$	$D_c^3$	$D_d^3$	$D_e^3$

#### 5.5.1. Группы Пари 1.5, Пари 24.5, Пари 33.5, Пари 35.5, Пари 36.5.

Пари на совпадение первых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, или вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, или третьих действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, второго действия во втором матче, первого действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, второго действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

#### 5.6. Спецификация Пари для Набора Пари 2.

Для фиксации исхода события, в отношении которого заключаются Пари из Набора Пари 2, используются первые три действия в каждом из пяти матчей двух кругов в одной весовой категории турнира по спортивной дисциплине «интерактивный бокс», произошедших с момента заключения пари Участником азартной игры. В целях заключения пари используются действия боксеров, происходящие в рамках последовательности из пяти матчей ( $R_a, R_b, R_c, R_d, R_e$ ), которые определяются до момента заключения пари. Если после нажатия Участником клавиши «Выбрать» на терминале и до завершения пари, в любом из пяти матчей заканчивается или прерывается матч, т.е. в матче нет данных для пари, Участнику пари посредством выведения на экран терминала сообщается информация о произошедшей замене матча на другой матч. При этом, если Участник не согласен на расчет пари с учетом изменения матча (то есть с изменением исходных данных для События), такой Участник, следуя указаниям на экране терминала (во всплывающем информационном окне) отказывается от заключения пари.

По указанной последовательности каждого из пяти матчей ( $R_a, R_b, R_c, R_d, R_e$ ) фиксируются первые три действия боксеров  $D_i^j$ , где  $i$  – номер матча в последовательности,  $j$  – номер действия боксера,  $R_a$  – первый матч последовательности (далее «первый матч»),  $R_b$  – второй матч последовательности (далее «второй матч»),  $R_c$  – третий матч последовательности (далее «третий матч»),  $R_d$  – четвертый матч последовательности (далее «четвертый матч»),  $R_e$  – пятый матч последовательности (далее «пятый матч»). Полученные пятнадцать действий и являются исходом события:  $D_a^1, D_a^2, D_a^3, D_b^1, D_b^2, D_b^3, D_c^1, D_c^2, D_c^3, D_d^1, D_d^2, D_d^3, D_e^1, D_e^2, D_e^3$ . На экране Терминала действия боксеров отображаются в виде квитанции (таблицы):

$D_a^1$	$D_b^1$	$D_c^1$	$D_d^1$	$D_e^1$
$D_a^2$	$D_b^2$	$D_c^2$	$D_d^2$	$D_e^2$
$D_a^3$	$D_b^3$	$D_c^3$	$D_d^3$	$D_e^3$

#### **5.6.1. Группа Пари 2.1.**

Пари на совпадение вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

#### **5.6.2. Группа Пари 2.3.**

Пари на совпадение первых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьих действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

#### **5.6.3. Группа Пари 2.5.**

Пари на совпадение первых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, или вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, или третьих действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, второго действия во втором матче, первого действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, второго действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

#### **5.6.4. Группа Пари 2.7.**

Пари на совпадение первых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьих действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, второго действия во втором матче, первого действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, второго действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, первого действия во втором матче, первого действия в третьем матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, третьего действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, третьего действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, третьего действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной



весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

### 5.6.5. Группа Пари 2.9.

Пари на совпадение первых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьих действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, второго действия во втором матче, первого действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, второго действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, первого действия во втором матче, первого действия в третьем матче, первого действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, третьего действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, первого действия во втором матче, второго действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, третьего действия во втором матче, второго действия в третьем матче, первого действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

### 5.6.6. ДСП для Набора Пари 2.

В случае совпадения в любом пари из ДСП для Набора Пари 2 трех и более Специальных действий «Блок» Участник получает право на заключение нового пари из ДСП для Набора Пари 2 на условиях, аналогичных предшествующему ему Пари. Новое пари начинается после завершения текущего пари. ДСП для Набора Пари 2 заключаются на исходы 45 последовательно наступающих событий (событий для «Одиночного пари»). При выявлении выигранных исходов дополнительный коэффициент не применяется. На экране Терминала действия боксеров отображаются в виде квитанции (таблицы):

$D_a^1$	$D_b^1$	$D_c^1$	$D_d^1$	$D_e^1$
$D_a^2$	$D_b^2$	$D_c^2$	$D_d^2$	$D_e^2$
$D_a^3$	$D_b^3$	$D_c^3$	$D_d^3$	$D_e^3$

### 5.6.7. ДСП для Группы Пари 2.1.

Пари на совпадение вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

### 5.6.8. ДСП для Группы Пари 2.3.

Пари на совпадение первых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьих действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

### 5.6.9. ДСП для Группы Пари 2.5.

Пари на совпадение первых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, или вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной



Для фиксации исхода события, в отношении которого заключаются Пари из Набора Пари 3, Набора Пари 45, Набора Пари 47, используются первые три действия в каждом из пяти матчей двух кругов в одной весовой категории турнира по спортивной дисциплине «интерактивный бокс», произошедших с момента заключения пари Участником азартной игры. В целях заключения пари используются действия боксеров, происходящие в рамках последовательности из пяти матчей ( $R_a, R_b, R_c, R_d, R_e$ ), которые определяются до момента заключения пари. Если после нажатия Участником клавиши «Выбрать» на терминале и до завершения пари, в любом из пяти матчей заканчивается или прерывается матч, т.е. в матче нет данных для пари, Участнику пари посредством выведения на экран терминала сообщается информация о произошедшей замене матча на другой матч. При этом, если Участник не согласен на расчет пари с учетом изменения матча (то есть с изменением исходных данных для События), такой Участник, следуя указаниям на экране терминала (во всплывающем информационном окне) отказывается от заключения пари.

По указанной последовательности каждого из пяти матчей ( $R_a, R_b, R_c, R_d, R_e$ ) фиксируются первые три действия боксеров  $D_i^j$ , где  $i$  – номер матча в последовательности,  $j$  – номер действия боксера,  $R_a$  – первый матч последовательности (далее «первый матч»),  $R_b$  – второй матч последовательности (далее «второй матч»),  $R_c$  – третий матч последовательности (далее «третий матч»),  $R_d$  – четвертый матч последовательности (далее «четвертый матч»),  $R_e$  – пятый матч последовательности (далее «пятый матч»). Полученные пятнадцать действий и являются исходом события:  $D_a^1, D_a^2, D_a^3, D_b^1, D_b^2, D_b^3, D_c^1, D_c^2, D_c^3, D_d^1, D_d^2, D_d^3, D_e^1, D_e^2, D_e^3$ . На экране Терминала действия боксеров отображаются в виде квитанции (таблицы):

$D_a^1$	$D_b^1$	$D_c^1$	$D_d^1$	$D_e^1$
$D_a^2$	$D_b^2$	$D_c^2$	$D_d^2$	$D_e^2$
$D_a^3$	$D_b^3$	$D_c^3$	$D_d^3$	$D_e^3$

#### **5.7.1. Группы Пари 3.1, Пари 45.1, Пари 47.1.**

Пари на совпадение вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

#### **5.7.2. Группы Пари 3.3, Пари 45.3, Пари 47.3.**

Пари на совпадение первых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьих действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

#### **5.7.3. Группы Пари 3.5, Пари 45.5, Пари 47.5.**

Пари на совпадение первых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, или вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, или третьих действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, второго действия во втором матче, первого действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, второго действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

#### **5.7.4. Группы Пари 3.7, Пари 45.7, Пари 47.7.**

Пари на совпадение первых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной

весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьих действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, второго действия во втором матче, первого действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, второго действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, первого действия во втором матче, первого действия в третьем матче, первого в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, третьего действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

#### **5.7.5. Группы Пари 3.9, Пари 45.9, Пари 47.9.**

Пари на совпадение первых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьих действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, второго действия во втором матче, первого действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, второго действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, первого действия во втором матче, первого действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, третьего действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, первого действия во втором матче, второго действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, третьего действия во втором матче, первого действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

#### **5.7.6. ДСП для Набора Пари 3, Набора Пари 45, Набора Пари 47.**

В случае совпадения в любом пари из ДСП для Набора Пари 3, Набора Пари 45, Набора Пари 47 трех и более Специальных действий «Блок» Участник получает право на заключение нового пари из ДСП для Набора Пари 3, ДСП для Набора Пари 45, ДСП для Набора Пари 47 на условиях, аналогичных предшествующему ему Пари. Новое пари начинается после завершения текущего пари. ДСП для Набора Пари 3, Набора Пари 45, Набора Пари 47 заключаются на исходы 10 последовательно наступающих событий (событий для «Одиночного пари»). При выявлении выигрышных исходов дополнительный коэффициент не применяется. На экране Терминала действия боксеров отображаются в виде квитанции (таблицы):

$D_a^1$	$D_b^1$	$D_c^1$	$D_d^1$	$D_e^1$
$D_a^2$	$D_b^2$	$D_c^2$	$D_d^2$	$D_e^2$



кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, второго действия во втором матче, первого действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, второго действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, первого действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, третьего действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, первого действия во втором матче, второго действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, третьего действия во втором матче, второго действия в третьем матче, первого действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

#### 5.8. Спецификация Пари для Набора Пари 4.

Для фиксации исхода события, в отношении которого заключаются Пари из Набора Пари 4, используются первые три действия в каждом из пяти матчей двух кругов в одной весовой категории турнира по спортивной дисциплине «интерактивный бокс», произошедших с момента заключения пари Участником азартной игры. В целях заключения пари используются действия боксеров, происходящие в рамках последовательности из пяти матчей ( $R_a, R_b, R_c, R_d, R_e$ ), которые определяются до момента заключения пари. Если после нажатия Участником клавиши «Выбрать» на терминале и до завершения пари, в любом из пяти матчей заканчивается или прерывается матч, т.е. в матче нет данных для пари, Участнику пари посредством выведения на экран терминала сообщается информация о произошедшей замене матча на другой матч. При этом, если Участник не согласен на расчет пари с учетом изменения матча (то есть с изменением исходных данных для События), такой Участник, следуя указаниям на экране терминала (во всплывающем информационном окне) отказывается от заключения пари.

По указанной последовательности каждого из пяти матчей ( $R_a, R_b, R_c, R_d, R_e$ ) фиксируются первые три действия боксеров  $D_i^j$ , где  $i$  – номер матча в последовательности,  $j$  – номер действия боксера,  $R_a$  – первый матч последовательности (далее «первый матч»),  $R_b$  – второй матч последовательности (далее «второй матч»),  $R_c$  – третий матч последовательности (далее «третий матч»),  $R_d$  – четвертый матч последовательности (далее «четвертый матч»),  $R_e$  – пятый матч последовательности (далее «пятый матч»). Полученные пятнадцать действий и являются исходом события:  $D_a^1, D_a^2, D_a^3, D_b^1, D_b^2, D_b^3, D_c^1, D_c^2, D_c^3, D_d^1, D_d^2, D_d^3, D_e^1, D_e^2, D_e^3$ . На экране Терминала действия боксеров отображаются в виде квитанции (таблицы):

$D_a^1$	$D_b^1$	$D_c^1$	$D_d^1$	$D_e^1$
$D_a^2$	$D_b^2$	$D_c^2$	$D_d^2$	$D_e^2$
$D_a^3$	$D_b^3$	$D_c^3$	$D_d^3$	$D_e^3$

##### 5.8.1. Группа Пари 4.1.

Пари на совпадение вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

##### 5.8.2. Группа Пари 4.3.



кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, первого действия во втором матче, второго действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, третьего действия во втором матче, второго действия в третьем матче, первого действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

**5.9.** Спецификация Пари для Набора Пари 5, Набора Пари 8, Набора Пари 9, Набора Пари 15, Набора Пари 16, Набора Пари 18, Набора Пари 21, Набора Пари 22, Набора Пари 25, Набора Пари 26, Набора Пари 27, Набора Пари 28, Набора Пари 30, Набора Пари 31, Набора Пари 32, Набора Пари 37, Набора Пари 38, Набора Пари 39, Набора Пари 46, Набора Пари 48.

Для фиксации исхода события, в отношении которого заключаются Пари из Набора Пари 5, Набора Пари 8, Набора Пари 9, Набора Пари 15, Набора Пари 16, Набора Пари 18, Набора Пари 21, Набора Пари 22, Набора Пари 25, Набора Пари 26, Набора Пари 27, Набора Пари 28, Набора Пари 30, Набора Пари 31, Набора Пари 32, Набора Пари 37, Набора Пари 38, Набора Пари 39, Набора Пари 46, Набора Пари 48, используются первые три действия в каждом из пяти матчей двух кругов в одной весовой категории турнира по спортивной дисциплине «интерактивный бокс», произошедших с момента заключения пари Участником азартной игры. В целях заключения пари используются действия боксеров, происходящие в рамках последовательности из пяти матчей ( $R_a, R_b, R_c, R_d, R_e$ ), которые определяются до момента заключения пари. Если после нажатия Участником клавиши «Выбрать» на терминале и до завершения пари, в любом из пяти матчей заканчивается или прерывается матч, т.е. в матче нет данных для пари, Участнику пари посредством выведения на экран терминала сообщается информация о произошедшей замене матча на другой матч. При этом, если Участник не согласен на расчет пари с учетом изменения матча (то есть с изменением исходных данных для События), такой Участник, следуя указаниям на экране терминала (во всплывающем информационном окне) отказывается от заключения пари.

По указанной последовательности каждого из пяти матчей ( $R_a, R_b, R_c, R_d, R_e$ ) фиксируются первые три действия боксеров  $D_i^j$ , где  $i$  – номер матча в последовательности,  $j$  – номер действия боксера,  $R_a$  – первый матч последовательности (далее «первый матч»),  $R_b$  – второй матч последовательности (далее «второй матч»),  $R_c$  – третий матч последовательности (далее «третий матч»),  $R_d$  – четвертый матч последовательности (далее «четвертый матч»),  $R_e$  – пятый матч последовательности (далее «пятый матч»). Полученные пятнадцать действий и являются исходом события:  $D_a^1, D_a^2, D_a^3, D_b^1, D_b^2, D_b^3, D_c^1, D_c^2, D_c^3, D_d^1, D_d^2, D_d^3, D_e^1, D_e^2, D_e^3$ . На экране Терминала действия боксеров отображаются в виде квитанции (таблицы):

$D_a^1$	$D_b^1$	$D_c^1$	$D_d^1$	$D_e^1$
$D_a^2$	$D_b^2$	$D_c^2$	$D_d^2$	$D_e^2$
$D_a^3$	$D_b^3$	$D_c^3$	$D_d^3$	$D_e^3$

**5.9.1. Группы Пари 5.1, Пари 8.1, Пари 9.1, Пари 15.1, Пари 16.1, Пари 18.1, Пари 21.1, Пари 22.1, Пари 25.1, Пари 26.1, Пари 27.1, Пари 28.1, Пари 30.1, Пари 31.1, Пари 32.1, Пари 37.1, Пари 38.1, Пари 39.1, Пари 46.1, Пари 48.1.**

Пари на совпадение вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

**5.9.2. Группы Пари 5.3, Пари 8.3, Пари 9.3, Пари 15.3, Пари 16.3, Пари 18.3, Пари 21.3, Пари 22.3, Пари 25.3, Пари 26.3, Пари 27.3, Пари 28.3, Пари 30.3, Пари 31.3, Пари 32.3, Пари 37.3, Пари 38.3, Пари 39.3, Пари 46.3, Пари 48.3.**





матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, первого действия во втором матче, первого действия в третьем матче, первого действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, третьего действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, первого действия во втором матче, второго действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, третьего действия во втором матче, второго действия в третьем матче, первого действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

**5.9.6.** ДСП для Набора Пари 5, Набора Пари 8, Набора Пари 9, Набора Пари 15, Набора Пари 16, Набора Пари 18, Набора Пари 21, Набора Пари 22, Набора Пари 25, Набора Пари 26, Набора Пари 27, Набора Пари 28, Набора Пари 30, Набора Пари 31, Набора Пари 32, Набора Пари 37, Набора Пари 38, Набора Пари 39, Набора Пари 46, Набора Пари 48.

В случае совпадения в любом Пари из ДСП для Набора Пари 5, Набора Пари 8, Набора Пари 9, Набора Пари 15, Набора Пари 16, Набора Пари 18, Набора Пари 21, Набора Пари 22, Набора Пари 25, Набора Пари 26, Набора Пари 27, Набора Пари 28, Набора Пари 30, Набора Пари 31, Набора Пари 32, Набора Пари 37, Набора Пари 38, Набора Пари 39, Набора Пари 46, Набора Пари 48 трех и более Специальных действий «Блок» Участник получает право на заключение нового пари из ДСП для Набора Пари 5, Набора Пари 8, Набора Пари 9, Набора Пари 15, Набора Пари 16, Набора Пари 18, Набора Пари 21, Набора Пари 22, Набора Пари 25, Набора Пари 26, Набора Пари 27, Набора Пари 28, Набора Пари 30, Набора Пари 31, Набора Пари 32, Набора Пари 37, Набора Пари 38, Набора Пари 39, Набора Пари 46, Набора Пари 48 на условиях, аналогичных предшествующему ему Пари. Новое пари начинается после завершения текущего пари. ДСП для Набора Пари 5, Набора Пари 8, Набора Пари 9, Набора Пари 15, Набора Пари 16, Набора Пари 18, Набора Пари 21, Набора Пари 22, Набора Пари 25, Набора Пари 26, Набора Пари 27, Набора Пари 28, Набора Пари 30, Набора Пари 31, Набора Пари 32, Набора Пари 37, Набора Пари 38, Набора Пари 39, Набора Пари 46, Набора Пари 48 заключаются на исходы 15 последовательно наступающих событий (событий для «Одиночного пари»). При выявлении выигрышных исходов применяется дополнительный коэффициент 3. На экране Терминала действия боксеров отображаются в виде квитанции (таблицы):

$D_a^1$	$D_b^1$	$D_c^1$	$D_d^1$	$D_e^1$
$D_a^2$	$D_b^2$	$D_c^2$	$D_d^2$	$D_e^2$
$D_a^3$	$D_b^3$	$D_c^3$	$D_d^3$	$D_e^3$

**5.9.7.** ДСП для Группы Пари 5.1, ДСП для Группы Пари 8.1, ДСП для Группы Пари 9.1, ДСП для Группы Пари 15.1, ДСП для Группы Пари 16.1, ДСП для Группы Пари 18.1, ДСП для Группы Пари 21.1, ДСП для Группы Пари 22.1, ДСП для Группы Пари 25.1, ДСП для Группы Пари 26.1, ДСП для Группы Пари 27.1, ДСП для Группы Пари 28.1, ДСП для Группы Пари 30.1, ДСП для Группы Пари 31.1, ДСП для Группы Пари 32.1, ДСП для Группы Пари 37.1, ДСП для Группы Пари 38.1, ДСП для Группы Пари 39.1, ДСП для Группы Пари 46.1, ДСП для Группы Пари 48.1.

Пари на совпадение вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».



действия в первом матче, третьего действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

**5.9.11. ДСП для Группы Пари 5.9, ДСП для Группы Пари 8.9, ДСП для Группы Пари 9.9, ДСП для Группы Пари 15.9, ДСП для Группы Пари 16.9, ДСП для Группы Пари 18.9, ДСП для Группы Пари 21.9, ДСП для Группы Пари 22.9, ДСП для Группы Пари 25.9, ДСП для Группы Пари 26.9, ДСП для Группы Пари 27.9, ДСП для Группы Пари 28.9, ДСП для Группы Пари 30.9, ДСП для Группы Пари 31.9, ДСП для Группы Пари 32.9, ДСП для Группы Пари 37.9, ДСП для Группы Пари 38.9, ДСП для Группы Пари 39.9, ДСП для Группы Пари 46.9, ДСП для Группы Пари 48.9.**

Пари на совпадение первых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьих действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, второго действия во втором матче, первого действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, второго действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, первого действия во втором матче, первого действия в третьем матче, первого действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, третьего действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, первого действия во втором матче, второго действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, третьего действия во втором матче, второго действия в третьем матче, первого действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

**5.10. Спецификация Пари для Набора Пари 6, Набора Пари 7, Набора Пари 12, Набора Пари 14, Набора Пари 19, Набора Пари 20, Набора Пари 23, Набора Пари 29, Набора Пари 34, Набора Пари 40, Набора Пари 41.**

Для фиксации исхода события, в отношении которого заключаются Пари из Набора Пари 6, Набора Пари 7, Набора Пари 12, Набора Пари 14, Набора Пари 19, Набора Пари 20, Набора Пари 23, Набора Пари 29, Набора Пари 34, Набора Пари 40, Набора Пари 41, используются первые три действия в каждом из пяти матчей двух кругов в одной весовой категории турнира по спортивной дисциплине «интерактивный бокс», произошедших с момента заключения пари Участником азартной игры. В целях заключения пари используются действия боксеров, происходящие в рамках последовательности из пяти матчей ( $R_a, R_b, R_c, R_d, R_e$ ), которые определяются до момента заключения пари. Если после нажатия Участником клавиши «Выбрать» на терминале и до завершения пари, в любом из пяти матчей заканчивается или прерывается матч (то есть с изменением исходных данных для События), т.е. в матче нет данных для пари, Участнику пари посредством выведения на экран терминала сообщается информация о произошедшей замене матча на другой матч. При этом, если Участник не

согласен на расчет пари с учетом изменения матча, такой Участник, следуя указаниям на экране терминала (во всплывающем информационном окне) отказывается от заключения пари.

По указанной последовательности каждого из пяти матчей ( $R_a, R_b, R_c, R_d, R_e$ ) фиксируются первые три действия боксеров  $D_i^j$ , где  $i$  – номер матча в последовательности,  $j$  – номер действия боксера,  $R_a$  – первый матч последовательности (далее «первый матч»),  $R_b$  – второй матч последовательности (далее «второй матч»),  $R_c$  – третий матч последовательности (далее «третий матч»),  $R_d$  – четвертый матч последовательности (далее «четвертый матч»),  $R_e$  – пятый матч последовательности (далее «пятый матч»). Полученные пятнадцать действий и являются исходом события:  $D_a^1, D_a^2, D_a^3, D_b^1, D_b^2, D_b^3, D_c^1, D_c^2, D_c^3, D_d^1, D_d^2, D_d^3, D_e^1, D_e^2, D_e^3$ . На экране Терминала действия боксеров отображаются в виде квитанции (таблицы):

$D_a^1$	$D_b^1$	$D_c^1$	$D_d^1$	$D_e^1$
$D_a^2$	$D_b^2$	$D_c^2$	$D_d^2$	$D_e^2$
$D_a^3$	$D_b^3$	$D_c^3$	$D_d^3$	$D_e^3$

**5.10.1. Группы Пари 6.1, Пари 7.1, Пари 12.1, Пари 14.1, Пари 19.1, Пари 20.1, Пари 23.1, Пари 29.1, Пари 34.1, Пари 40.1, Пари 41.1.**

Пари на совпадение вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

**5.10.2. Группы Пари 6.3, Пари 7.3, Пари 12.3, Пари 14.3, Пари 19.3, Пари 20.3, Пари 23.3, Пари 29.3, Пари 34.3, Пари 40.3, Пари 41.3.**

Пари на совпадение первых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьих действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

**5.10.3. Группы Пари 6.5, Пари 7.5, Пари 12.5, Пари 14.5, Пари 19.5, Пари 20.5, Пари 23.5, Пари 29.5, Пари 34.5, Пари 40.5, Пари 41.5.**

Пари на совпадение первых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, или вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, или третьих действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, второго действия во втором матче, первого действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, второго действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

**5.10.4. Группы Пари 6.7, Пари 7.7, Пари 12.7, Пари 14.7, Пари 19.7, Пари 20.7, Пари 23.7, Пари 29.7, Пари 34.7, Пари 40.7, Пари 41.7.**

Пари на совпадение первых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьих действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, второго действия во втором матче, первого действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, второго действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, первого действия во втором матче, первого действия в третьем матче, первого в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, третьего действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

**5.10.5. Группы Пари 6.9, Пари 7.9, Пари 12.9, Пари 14.9, Пари 19.9, Пари 20.9, Пари 23.9, Пари 29.9, Пари 34.9, Пари 40.9, Пари 41.9.**

Пари на совпадение первых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьих действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, второго действия во втором матче, первого действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, второго действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, первого действия во втором матче, первого действия в третьем матче, первого действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, третьего действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, первого действия во втором матче, второго действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, третьего действия во втором матче, второго действия в третьем матче, первого действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, первого действия во втором матче, второго действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, третьего действия во втором матче, второго действия в третьем матче, первого действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

**5.10.6. ДСП для Набора Пари 6, Набора Пари 7, Набора Пари 12, Набора Пари 14, Набора Пари 19, Набора Пари 20, Набора Пари 23, Набора Пари 29, Набора Пари 34, Набора Пари 40, Набора Пари 41.**

В случае совпадения в любом пари из ДСП для Набора Пари 6, Набора Пари 7, Набора Пари 12, Набора Пари 14, Набора Пари 19, Набора Пари 20, Набора Пари 23, Набора Пари 29, Набора Пари 34, Набора Пари 40, Набора Пари 41 трех и более Специальных действий «Блок» Участник получает право на заключение нового пари из ДСП для Набора Пари 6, Набора Пари 7, Набора Пари 12, Набора Пари 14, Набора Пари 19, Набора Пари 20, Набора Пари 23, Набора Пари 29, Набора Пари 34, Набора Пари 40, Набора Пари 41 на условиях, аналогичных предшествующему ему Пари. Новое пари начинается после завершения текущего пари. ДСП для Набора Пари 6, Набора Пари 7, Набора Пари 12, Набора Пари 14, Набора Пари 19, Набора Пари 20, Набора Пари 23, Набора Пари 29, Набора Пари 34, Набора Пари 40, Набора Пари 41 заключаются на исходы 10 последовательно наступающих событий (событий для «Одиночного пари»). При выявлении выигрышных исходов дополнительный коэффициент не применяется. На экране Терминала действия боксеров отображаются в виде квитанции (таблицы):

$D_a^1$	$D_b^1$	$D_c^1$	$D_d^1$	$D_e^1$
$D_a^2$	$D_b^2$	$D_c^2$	$D_d^2$	$D_e^2$



действия в первом матче, третьего действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок» и Супер удара.

**5.10.11. ДСП для Группы Пари 6.9, ДСП для Группы Пари 7.9, ДСП для Группы Пари 12.9, ДСП для Группы Пари 14.9, ДСП для Группы Пари 19.9, ДСП для Группы Пари 20.9, ДСП для Группы Пари 23.9, ДСП для Группы Пари 29.9, ДСП для Группы Пари 34.9, ДСП для Группы Пари 40.9, ДСП для Группы Пари 41.9.**

Пари на совпадение первых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьих действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, второго действия во втором матче, первого действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, второго действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, первого действия во втором матче, первого действия в третьем матче, первого действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, третьего действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, первого действия во втором матче, второго действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, третьего действия во втором матче, второго действия в третьем матче, первого действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок» и Супер удара.

**5.11. Спецификация Пари для Набора Пари 10, Набора Пари 13.**

Для фиксации исхода события, в отношении которого заключаются Пари из Набора Пари 10, Набора Пари 13, используются первые три действия в каждом из трех матчей двух кругов в одной весовой категории турнира по спортивной дисциплине «интерактивный бокс», произошедших с момента заключения пари Участником азартной игры. В целях заключения пари используются действия боксеров, происходящие в рамках последовательности из трех матчей ( $R_a, R_b, R_c$ ), которые определяются до момента заключения пари. Если после нажатия Участником клавиши «Выбрать» на терминале и до завершения пари, в любом из трех матчей заканчивается или прерывается матч, т.е. в матче нет данных для пари, Участнику пари посредством выведения на экран терминала сообщается информация о произошедшей замене матча на другой матч. При этом, если Участник не согласен на расчет пари с учетом изменения матча (то есть с изменением исходных данных для События), такой Участник, следуя указаниям на экране терминала (во всплывающем информационном окне) отказывается от заключения пари.

По указанной последовательности каждого из трех матчей ( $R_a, R_b, R_c$ ) фиксируются первые три действия боксеров  $D_i^j$ , где  $i$  – номер матча в последовательности,  $j$  – номер действия боксера,  $R_a$  – первый матч последовательности (далее «первый матч»),  $R_b$  – второй матч последовательности (далее «второй матч»),  $R_c$  – третий матч последовательности (далее



«третий матч»). Полученные девять действий и являются исходом события:  $D_a^1, D_a^2, D_a^3, D_b^1, D_b^2, D_b^3, D_c^1, D_c^2, D_c^3$ . На экране Терминала действия боксеров отображаются в виде квитанции (таблицы):

$D_a^1$	$D_b^1$	$D_c^1$
$D_a^2$	$D_b^2$	$D_c^2$
$D_a^3$	$D_b^3$	$D_c^3$

#### 5.11.1. Группы Пари 10.5, Пари 13.5.

Пари на совпадение первых действий в трех матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, или вторых действий в трех матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, или третьих действий в трех матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, второго действия во втором матче, первого действия в третьем матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, второго действия во втором матче, третьего действия в третьем матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу.

#### 5.12. Спецификация Пари для Набора Пари 11.

Для фиксации исхода события, в отношении которого заключаются Пари из Набора Пари 11, используются первые три действия в каждом из пяти матчей двух кругов в одной весовой категории турнира по спортивной дисциплине «интерактивный бокс», произошедших с момента заключения пари Участником азартной игры. В целях заключения пари используются действия боксеров, происходящие в рамках последовательности из пяти матчей ( $R_a, R_b, R_c, R_d, R_e$ ), которые определяются до момента заключения пари. Если после нажатия Участником клавиши «Выбрать» на терминале и до завершения пари, в любом из пяти матчей заканчивается или прерывается матч, т.е. в матче нет данных для пари, Участнику пари посредством выведения на экран терминала сообщается информация о произошедшей замене матча на другой матч. При этом, если Участник не согласен на расчет пари с учетом изменения матча (то есть с изменением исходных данных для События), такой Участник, следуя указаниям на экране терминала (во всплывающем информационном окне) отказывается от заключения пари.

По указанной последовательности каждого из пяти матчей ( $R_a, R_b, R_c, R_d, R_e$ ) фиксируются первые три действия боксеров  $D_i^j$ , где  $i$  – номер матча в последовательности,  $j$  – номер действия боксера,  $R_a$  – первый матч последовательности (далее «первый матч»),  $R_b$  – второй матч последовательности (далее «второй матч»),  $R_c$  – третий матч последовательности (далее «третий матч»),  $R_d$  – четвертый матч последовательности (далее «четвертый матч»),  $R_e$  – пятый матч последовательности (далее «пятый матч»). Полученные пятнадцать действий и являются исходом события:  $D_a^1, D_a^2, D_a^3, D_b^1, D_b^2, D_b^3, D_c^1, D_c^2, D_c^3, D_d^1, D_d^2, D_d^3, D_e^1, D_e^2, D_e^3$ . На экране Терминала действия боксеров отображаются в виде квитанции (таблицы):

$D_a^1$	$D_b^1$	$D_c^1$	$D_d^1$	$D_e^1$
$D_a^2$	$D_b^2$	$D_c^2$	$D_d^2$	$D_e^2$
$D_a^3$	$D_b^3$	$D_c^3$	$D_d^3$	$D_e^3$

#### 5.12.1. Группа Пари 11.1.

Пари на совпадение вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

#### 5.12.2. Группа Пари 11.3.

Пари на совпадение первых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьих действий в пяти матчах двух



категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, третьего действия во втором матче, второго действия в третьем матче, первого действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

#### **5.12.6. ДСП для Набора Пари 11.**

В случае совпадения в любом пари из ДСП для Набора Пари 11 трех и более Специальных действий «Блок» Участник получает право на заключение нового пари из ДСП для Набора Пари 11 на условиях, аналогичных предшествующему ему Пари. Новое пари начинается после завершения текущего пари. ДСП для Набора Пари 11 заключаются на исходы 25 последовательно наступающих событий (событий для «Одиночного пари»). При выявлении выигрышных исходов дополнительный коэффициент не применяется. На экране Терминала действия боксеров отображаются в виде квитанции (таблицы):

$D_a^1$	$D_b^1$	$D_c^1$	$D_d^1$	$D_e^1$
$D_a^2$	$D_b^2$	$D_c^2$	$D_d^2$	$D_e^2$
$D_a^3$	$D_b^3$	$D_c^3$	$D_d^3$	$D_e^3$

#### **5.12.7. ДСП для Группы Пари 11.1.**

Пари на совпадение вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

#### **5.12.8. ДСП для Группы Пари 11.3.**

Пари на совпадение первых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьих действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

#### **5.12.9. ДСП для Группы Пари 11.5.**

Пари на совпадение первых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, или вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, или третьих действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, второго действия во втором матче, первого действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, второго действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

#### **5.12.10. ДСП для Группы Пари 11.7.**

Пари на совпадение первых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьих действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, второго действия во втором матче, первого действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, второго действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, первого действия во втором матче, первого действия в третьем матче, второго действия в пятом

матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, третьего действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

#### **5.12.11. ДСП для Группы Пари 11.9.**

Пари на совпадение первых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьих действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, второго действия во втором матче, первого действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, второго действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, первого действия во втором матче, первого действия в третьем матче, первого действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, первого действия во втором матче, второго действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, первого действия во втором матче, второго действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, первого действия во втором матче, второго действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, третьего действия во втором матче, второго действия в третьем матче, первого действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также совпадение Специального действия «Блок».

#### **5.13. Спецификация Пари для Набора Пари 17.**

Для фиксации исхода события, в отношении которого заключаются Пари из Набора Пари 17, используются первые три действия в каждом из пяти матчей двух кругов в одной весовой категории турнира по спортивной дисциплине «интерактивный бокс», произошедших с момента заключения пари Участником азартной игры. В целях заключения пари используются действия боксеров, происходящие в рамках последовательности из пяти матчей ( $R_a, R_b, R_c, R_d, R_e$ ), которые определяются до момента заключения пари. Если после нажатия Участником клавиши «Выбрать» на терминале и до завершения пари, в любом из пяти матчей заканчивается или прерывается матч, т.е. в матче нет данных для пари, Участнику пари посредством выведения на экран терминала сообщается информация о произошедшей замене матча на другой матч. При этом, если Участник не согласен на расчет пари с учетом изменения матча (то есть с изменением исходных данных для События), такой Участник, следуя указаниям на экране терминала (во всплывающем информационном окне) отказывается от заключения пари.

По указанной последовательности каждого из пяти матчей ( $R_a, R_b, R_c, R_d, R_e$ ) фиксируются первые три действия боксеров  $D_i^j$ , где  $i$  – номер матча в последовательности,  $j$  – номер действия боксера,  $R_a$  – первый матч последовательности (далее «первый матч»),  $R_b$  – второй матч последовательности (далее «второй матч»),  $R_c$  – третий матч последовательности (далее «третий матч»),  $R_d$  – четвертый матч последовательности (далее «четвертый матч»),  $R_e$  – пятый матч последовательности (далее «пятый матч»). Полученные пятнадцать действий и являются



первом матче, второго действия во втором матче, первого действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, второго действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, первого действия во втором матче, первого действия в третьем матче, первого действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, третьего действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, первого действия во втором матче, второго действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, третьего действия во втором матче, второго действия в третьем матче, первого действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

#### **5.13.6. ДСП для Набора Пари 17.**

В случае совпадения в любом пари из ДСП для Набора Пари 17 трех и более Специальных действий «Блок» Участник получает право на заключение нового пари из ДСП для Набора Пари 17 на условиях, аналогичных предшествующему ему Пари. Новое пари начинается после завершения текущего пари. ДСП для Набора Пари 17 заключаются на исходы 12 последовательно наступающих событий (событий для «Одиночного пари»). При выявлении выигранных исходов дополнительный коэффициент не применяется. На экране Терминала действия боксеров отображаются в виде квитанции (таблицы):

$D_a^1$	$D_b^1$	$D_c^1$	$D_d^1$	$D_e^1$
$D_a^2$	$D_b^2$	$D_c^2$	$D_d^2$	$D_e^2$
$D_a^3$	$D_b^3$	$D_c^3$	$D_d^3$	$D_e^3$

#### **5.13.7. ДСП для Группы Пари 17.1.**

Пари на совпадение вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

#### **5.13.8. ДСП для Группы Пари 17.3.**

Пари на совпадение первых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьих действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

#### **5.13.9. ДСП для Группы Пари 17.5.**

Пари на совпадение первых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, или вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, или третьих действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, второго действия во втором матче, первого действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, второго действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, второго действия в четвертом

матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

#### **5.13.10. ДСП для Группы Пари 17.7.**

Пари на совпадение первых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьих действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, второго действия во втором матче, первого действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, второго действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, первого действия во втором матче, первого действия в третьем матче, первого в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, третьего действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

#### **5.13.11. ДСП для Группы Пари 17.9.**

Пари на совпадение первых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьих действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, второго действия во втором матче, первого действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, второго действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, первого действия во втором матче, первого действия в третьем матче, первого действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, третьего действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, первого действия во втором матче, второго действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, третьего действия во втором матче, первого действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

#### **5.14. Спецификация Пари для Набора Пари 42.**

Для фиксации исхода события, в отношении которого заключаются Пари из Набора Пари 42, используются первые три действия в каждом из трех матчей двух кругов в одной весовой категории турнира по спортивной дисциплине «интерактивный бокс», произошедших с момента заключения пари Участником азартной игры. В целях заключения пари используются действия боксеров, происходящие в рамках последовательности из трех матчей ( $R_a, R_b, R_c$ ), которые определяются до момента заключения пари. Если после нажатия Участником клавиши

«Выбрать» на терминале и до завершения пари, в любом из трех матчей заканчивается или прерывается матч, т.е. в матче нет данных для пари, Участнику пари посредством выведения на экран терминала сообщается информация о произошедшей замене матча на другой матч. При этом, если Участник не согласен на расчет пари с учетом изменения матча (то есть с изменением исходных данных для События), такой Участник, следуя указаниям на экране терминала (во всплывающем информационном окне) отказывается от заключения пари.

По указанной последовательности каждого из трех матчей ( $R_a, R_b, R_c$ ) фиксируются первые три действия боксеров  $D_i^j$ , где  $i$  – номер матча в последовательности,  $j$  – номер действия боксера,  $R_a$  – первый матч последовательности (далее «первый матч»),  $R_b$  – второй матч последовательности (далее «второй матч»),  $R_c$  – третий матч последовательности (далее «третий матч»). Полученные девять действий и являются исходом события:  $D_a^1, D_a^2, D_a^3, D_b^1, D_b^2, D_b^3, D_c^1, D_c^2, D_c^3$ . На экране Терминала действия боксеров отображаются в виде квитанции (таблицы):

$D_a^1$	$D_b^1$	$D_c^1$
$D_a^2$	$D_b^2$	$D_c^2$
$D_a^3$	$D_b^3$	$D_c^3$

#### 5.14.1. Группа Пари 42.5.

Пари на совпадение первых действий в трех матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, или вторых действий в трех матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, или третьих действий в трех матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, второго действия во втором матче, первого действия в третьем матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, второго действия во втором матче, третьего действия в третьем матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу.

#### 5.15. Спецификация Пари для Набора Пари 43.

Для фиксации исхода события, в отношении которого заключаются Пари из Набора Пари 43, используются первые три действия в каждом из пяти матчей двух кругов в одной весовой категории турнира по спортивной дисциплине «интерактивный бокс», произошедших с момента заключения пари Участником азартной игры. В целях заключения пари используются действия боксеров, происходящие в рамках последовательности из пяти матчей ( $R_a, R_b, R_c, R_d, R_e$ ), которые определяются до момента заключения пари. Если после нажатия Участником клавиши «Выбрать» на терминале и до завершения пари, в любом из пяти матчей заканчивается или прерывается матч, т.е. в матче нет данных для пари, Участнику пари посредством выведения на экран терминала сообщается информация о произошедшей замене матча на другой матч. При этом, если Участник не согласен на расчет пари с учетом изменения матча (то есть с изменением исходных данных для События), такой Участник, следуя указаниям на экране терминала (во всплывающем информационном окне) отказывается от заключения пари.

По указанной последовательности каждого из пяти матчей ( $R_a, R_b, R_c, R_d, R_e$ ) фиксируются первые три действия боксеров  $D_i^j$ , где  $i$  – номер матча в последовательности,  $j$  – номер действия боксера,  $R_a$  – первый матч последовательности (далее «первый матч»),  $R_b$  – второй матч последовательности (далее «второй матч»),  $R_c$  – третий матч последовательности (далее «третий матч»),  $R_d$  – четвертый матч последовательности (далее «четвертый матч»),  $R_e$  – пятый матч последовательности (далее «пятый матч»). Полученные пятнадцать действий и являются исходом события:  $D_a^1, D_a^2, D_a^3, D_b^1, D_b^2, D_b^3, D_c^1, D_c^2, D_c^3, D_d^1, D_d^2, D_d^3, D_e^1, D_e^2, D_e^3$ . На экране Терминала действия боксеров отображаются в виде квитанции (таблицы):





категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, второго действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, первого действия во втором матче, первого действия в третьем матче, первого действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, третьего действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, первого действия во втором матче, второго действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, третьего действия во втором матче, второго действия в третьем матче, первого действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

#### **5.15.6. ДСП для Набора Пари 43.**

В случае совпадения в любом пари из ДСП для Набора Пари 43 трех и более Специальных действий «Блок» Участник получает право на заключение нового пари из ДСП для Набора Пари 43 на условиях, аналогичных предшествующему ему Пари. Новое пари начинается после завершения текущего пари. ДСП для Набора Пари 43 заключаются на исходы 10 последовательно наступающих событий (событий для «Одиночного пари») и завершается по их истечению или при совпадении от трех Специальных действий «Блок». При выявлении выигрышных исходов применяется дополнительный коэффициент 2.

В случае совпадения в любом пари из ДСП для Набора пари 43 трех и более Специальных действий «Блок» Клиент получает право на заключение нового пари из ДСП для Набора пари 43 на условиях, аналогичных предшествующему ему Пари, а при выявлении выигрышных комбинаций в новом заключенном ДСП дополнительный коэффициент увеличивается на 1 (на «один» больше, чем дополнительный коэффициент в том ДСП, совпадение трех и более Специальных действий в котором предоставило право на заключение текущего ДСП). Новое пари из ДСП для Набора пари 43 заключаются на исход 10 последовательно наступающих событий и завершается по их истечению или при совпадении от трех Специальных действий «Блок». На экране Терминала действия боксеров отображаются в виде квитанции (таблицы):

$D_a^1$	$D_b^1$	$D_c^1$	$D_d^1$	$D_e^1$
$D_a^2$	$D_b^2$	$D_c^2$	$D_d^2$	$D_e^2$
$D_a^3$	$D_b^3$	$D_c^3$	$D_d^3$	$D_e^3$

#### **5.15.7. ДСП для Группы Пари 43.1.**

Пари на совпадение вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

#### **5.15.8. ДСП для Группы Пари 43.3.**

Пари на совпадение первых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьих действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

#### **5.15.9. ДСП для Группы Пари 43.5.**

Пари на совпадение первых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, или вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной



Для фиксации исхода события, в отношении которого заключаются Пари из Набора Пари 44, используются первые три действия в каждом из пяти матчей двух кругов в одной весовой категории турнира по спортивной дисциплине «интерактивный бокс», произошедших с момента заключения пари Участником азартной игры. В целях заключения пари используются действия боксеров, происходящие в рамках последовательности из пяти матчей ( $R_a, R_b, R_c, R_d, R_e$ ), которые определяются до момента заключения пари. Если после нажатия Участником клавиши «Выбрать» на терминале и до завершения пари, в любом из пяти матчей заканчивается или прерывается матч, т.е. в матче нет данных для пари, Участнику пари посредством выведения на экран терминала сообщается информация о произошедшей замене матча на другой матч. При этом, если Участник не согласен на расчет пари с учетом изменения матча (то есть с изменением исходных данных для События), такой Участник, следуя указаниям на экране терминала (во всплывающем информационном окне) отказывается от заключения пари.

По указанной последовательности каждого из пяти матчей ( $R_a, R_b, R_c, R_d, R_e$ ) фиксируются первые три действия боксеров  $D_i^j$ , где  $i$  – номер матча в последовательности,  $j$  – номер действия боксера,  $R_a$  – первый матч последовательности (далее «первый матч»),  $R_b$  – второй матч последовательности (далее «второй матч»),  $R_c$  – третий матч последовательности (далее «третий матч»),  $R_d$  – четвертый матч последовательности (далее «четвертый матч»),  $R_e$  – пятый матч последовательности (далее «пятый матч»). Полученные пятнадцать действий и являются исходом события:  $D_a^1, D_a^2, D_a^3, D_b^1, D_b^2, D_b^3, D_c^1, D_c^2, D_c^3, D_d^1, D_d^2, D_d^3, D_e^1, D_e^2, D_e^3$ . На экране Терминала действия боксеров отображаются в виде квитанции (таблицы):

$D_a^1$	$D_b^1$	$D_c^1$	$D_d^1$	$D_e^1$
$D_a^2$	$D_b^2$	$D_c^2$	$D_d^2$	$D_e^2$
$D_a^3$	$D_b^3$	$D_c^3$	$D_d^3$	$D_e^3$

#### **5.16.1. Группа Пари 44.1.**

Пари на совпадение вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

#### **5.16.2. Группа Пари 44.3.**

Пари на совпадение первых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьих действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

#### **5.16.3. Группа Пари 44.5.**

Пари на совпадение первых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, или вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, или третьих действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, второго действия во втором матче, первого действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, второго действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

#### **5.16.4. Группа Пари 44.7.**

Пари на совпадение первых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьих действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, второго действия во втором матче, первого действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, второго действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, первого действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, первого действия во втором матче, первого действия в третьем матче, первого в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, третьего действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

#### **5.16.5. Группа Пари 44.9.**

Пари на совпадение первых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или вторых действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьих действий в пяти матчах двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, второго действия во втором матче, первого действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, второго действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, первого действия во втором матче, первого действия в третьем матче, первого действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, третьего действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, первого действия во втором матче, второго действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, первого действия во втором матче, второго действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, третьего действия во втором матче, второго действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, первого действия во втором матче, второго действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

#### **5.16.6. ДСП для Набора Пари 44.**

В случае совпадения в любом пари из ДСП для Набора Пари 44 трех и более Специальных действий «Блок» Участник получает право на заключение нового пари из ДСП для Набора Пари 44 на условиях, аналогичных предшествующему ему Пари. Новое пари начинается после завершения текущего пари. ДСП для Набора Пари 44 заключаются на исходы 10 последовательно наступающих событий (событий для «Одиночного пари»). При выявлении выигрышных исходов дополнительный коэффициент не применяется. На экране Терминала действия боксеров отображаются в виде квитанции (таблицы):

$D_a^1$	$D_b^1$	$D_c^1$	$D_d^1$	$D_e^1$
---------	---------	---------	---------	---------



действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, второго действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, первого действия во втором матче, первого действия в третьем матче, первого действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или второго действия в первом матче, третьего действия во втором матче, третьего действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, второго действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или первого действия в первом матче, первого действия во втором матче, второго действия в третьем матче, третьего действия в четвертом матче, третьего действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу; или третьего действия в первом матче, третьего действия во втором матче, второго действия в третьем матче, первого действия в четвертом матче, первого действия в пятом матче двух кругов в одной весовой категории турнира по интерактивному боксу, а также на совпадение Специального действия «Блок».

**ПРИКАЗ № 188/М/2020**

г. Москва

16 октября 2020 года

1. Утвердить «Правила проведения азартных игр, приема ставок и выплаты выигрышей Версия 20.07.Б.1» с 18 октября 2020 года.
2. Распространить действие «Правил проведения азартных игр, приема ставок и выплаты выигрышей Версия 20.07.Б.1» с 18 октября 2020 года на пункты приема ставок букмекерской конторы указанные в отдельных приказах.
3. Ответственность за исполнение данного приказа возлагаю на себя.

ВРИО Генерального директора

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'В.Н. Дубовик', with a horizontal line drawn through it.

Дубовик В.Н.