

Общие правила организации деятельности Компании MakeMyBet N.V.

(Правила организации азартных игр, приема интерактивных ставок и выплаты выигрышей)

Редакция от 26/07/2018

1. Основные понятия и общие положения

- 1.1. Букмекерская Контора (БК) – Компания MakeMyBet N.V., Curacao (143307) under the license №8048/JAZ2017-040
- 1.2. Сайт Букмекерской конторы – <https://makemy.bet/>
- 1.3. Правила – правила организации деятельности Компании MakeMyBet N.V. (правила организации азартных игр, приема интерактивных ставок и выплаты выигрышей).
- 1.4. Клиент – участник азартной игры, достигший возраста восемнадцати лет (или возраста совершеннолетия, если возраст совершеннолетия наступает позже, согласно законам страны, резидентом которой является Клиент), согласный с правилами, установленными Букмекерской конторой.
- 1.5. Пари – соглашение, заключенное между Клиентом и Компанией, по условиям которого проигравший должен выполнить свои обязательства.
- 1.6. Ставка (интерактивная ставка) – денежные средства (электронные денежные средства), передаваемые Клиентом Букмекерской Конторе для участия в пари в соответствии с настоящими правилами.
- 1.7. Любая ставка является подтверждением того, что Клиент ознакомлен с настоящими правилами и с ними согласен. Администрация БК имеет право признать недействительными ставки, сделанные с нарушением данных правил. Администрация БК не несет никакой ответственности относительно того, когда именно ей стало известно, или же установлено впоследствии, что ставки были совершены с нарушением Правил.
- 1.8. В случае выявления мошеннических действий или операций, связанных со ставками, получением выигрышей, участием в пари, предъявлении поддельных документов, администрация БК имеет право пресечь все подобные действия и обратиться в

правоохранительные органы по факту совершения мошеннических действий.

- 1.9. Настоящие правила вступают в силу со дня публикации на сайте БК, правила распространяются на все ставки и действия Клиента, совершенные начиная с этой даты, независимо от того, знает ли Клиент о вступлении в силу данной редакции правил или нет. Все предыдущие правила считаются утратившими силу.
- 1.10. Спорные вопросы регулируются законодательством государства Кюрасао. Претензии по спорным вопросам принимаются в течение 7 календарных дней после окончания события на основании заявления, отправленного на электронный адрес Компании. К Претензии должны быть приложены электронные документы (ссылки на сайты), подтверждающие обоснованность Претензии. Срок рассмотрения Претензии 30 календарных дней с момента ее получения. Окончательное решение по всем спорным ситуациям принимает БК.
- 1.11. Русскоязычная версия настоящих Правил, размещенная на сайте Компании, считается имеющей юридическую силу и является приоритетной над всеми остальными версиями, редакциями и переводами настоящих Правил. Клиент, а также иные лица, не могут претендовать на какие-либо права, опираясь на переведенные версии настоящих Правил. В случае возникновения споров об информационном наполнении или об интерпретации настоящих Правил, а также в случае разночтений или несоответствия между русскоязычной и любой другой версией настоящих Правил, применяется, преобладает и является неоспоримым русскоязычный текст.

2. Регистрация Клиента. Порядок использования личного кабинета Клиента

- 2.1. Для начала азартной игры Клиент регистрируется в БК. Регистрация осуществляется заполнением формы регистрации и путем ввода личной информации на сайте Компании. По завершении процесса регистрации Клиент получает персональный Никнейм и пароль для входа на сайт. В случае утери пароля, Клиент всегда может воспользоваться формой его восстановления.

- 2.2. Клиент сообщает Букмекерской конторе обо всех изменениях своих персональных данных и об изменении номера мобильного телефона, указанного при регистрации.
- 2.3. Клиент самостоятельно несет ответственность за сохранность сведений о своем Личном кабинете, в том числе за сохранность Никнейма и пароля. Администрация не несет никакой ответственности за последствия, вызванные несанкционированным доступом третьих лиц к персональным данным Клиента. Утеря пароля не является основанием для отмены ставок или отмены запроса на выплату выигрыша. Как только Клиенту станет известно (или у него возникнут подозрения) об утере информации со сведениями о Личном кабинете (в том числе утеря Никнейма и пароля), ему следует немедленно поменять пароль и известить администрацию. Для повышения безопасности рекомендуется менять пароль не реже одного раза в месяц. Поменять пароль можно в личном кабинете Клиента в разделе “Профиль”.
- 2.4. Зарегистрированному Клиенту запрещается проходить повторную регистрацию в качестве нового Клиента, в том числе с указанием других регистрационных данных (с новым именем, новым документом, удостоверяющим личность и т.д.). Повторная регистрация допускается только при получении разрешения администрации Букмекерской конторы (например, при желании изменить валюту игрового счета).
- Клиентам запрещается разрешать третьим лицам использовать личный кабинет Клиента, совершать в нем любые операции (делать ставки, получать выигрыши, участвовать в пари, использовать фрибеты и бонусы и т.д.). Администрация БК имеет право произвести процедуру верификации и потребовать документы (Приложение 1), подтверждающие личные данные Клиента, указанные им в соответствии с пп. 2.1. правил, а также приостановить операции в личном кабинете на время проведения процедуры верификации, сроки которой устанавливаются администрацией в индивидуальном порядке (максимальный срок верификации счета Клиента – 6 месяцев).
- В случае нарушения указанного пункта и/или в случае отказа от прохождения процедуры верификации, администрация оставляет за собой право признать ставки недействительными и

заблокировать доступ к счету Клиента до тех пор, пока не будут предоставлены необходимые документы (Приложение 1).

Стоит понимать, что все указанные выше действия могут расцениваться администрацией БК как мошенничество и как попытки нарушить и обойти настоящие Правила. В таких случаях администрация имеет право блокировать счета, владельцы которых нарушили данное правило, аннулировать сделанные с таких счетов ставки, а также блокировать либо конфисковать средства, имеющиеся на балансе.

2.5. Данные, представляемые Клиентом во время регистрации и/или в последующем, должны быть правдивы, точны и проверяемы. Предоставление ложных данных и/или отказ документального подтверждения предоставленных данных влечет за собой нарушение пп 2.4 настоящих Правил.

2.6. Пополнение игрового счета Клиента возможно только с помощью платежных средств, принадлежащих Клиенту. Запрещается использовать чужие банковские карты, а также переводить денежные средства с чужих электронных кошельков. Администрация имеет право вернуть полученные денежные средства на счета владельцев банковских карт без предварительного уведомления Клиента и оставляет за собой право признать ставки недействительными.

2.6.1. Пополнение игрового счета происходит без комиссии БК. Все возможные комиссии при платеже накладываются провайдером платежа.

2.6.2. Минимальная сумма пополнения составляет 5 евро / 300 рублей, но для некоторых платежных систем может отличаться в ту или иную сторону.

2.6.3. При любых сложностях с пополнением счета Клиент всегда может обратиться в Службу Поддержки посредством чата или электронной почты.

2.7. Вывод денежных средств с игрового счета Клиента

2.7.1. Вывод денежных средств со счета Клиента возможен только по тем реквизитам, с помощью которых происходило пополнение счета. Для получения выигрыша указанным способом Клиент должен хотя бы один раз внести денежные средства этим способом в течение последних 3 (трех) месяцев до подачи запроса на выплату.

- 2.7.2. Вывод денежных средств осуществляется по требованию Клиента в течение 7 (семи) рабочих дней со дня получения БК запроса на вывод денежных средств. Администрация оставляет за собой право запросить у Клиента дополнительные документы (Приложение 1) для подтверждения регистрационных данных Клиента и приостановить выплату выигрыша до подтверждения этих данных.
- 2.7.3. В случае пополнения счета одним способом, а подачи запроса на получение выигрыша другим, букмекерская контора имеет право попросить Клиента дважды проставить сумму внесенных средств. При этом коэффициент выигрыша по каждой ставке должен быть не менее 1.85. В случае пополнения счета одним способом и подачи запроса на получение выигрыша другим, Букмекерская контора имеет право произвести выплату тем способом, который был использован при пополнении.
- 2.7.4. Администрация оставляет за собой право определить способ получения выигрыша Клиентом независимо от того, каким способом были внесены денежные средства.
- 2.7.5. Компания оставляет за собой право приостановить вывод средств со счета Клиента до тех пор, пока общая сумма ставок Клиента не будет больше или равна сумме внесенных средств.
- 2.7.6. Минимальная сумма вывода средств составляет 30 евро / 2100 рублей.
- 2.7.7. Компания вправе ограничивать размер выводимых со счета Клиента средств по своему усмотрению и без объяснения причин.
- 2.7.8. При выводе денежных средств может взиматься комиссия, размер которой устанавливается Администрацией. К тому же, может взиматься комиссия со стороны провайдера платежа.
- 2.7.9. При любых сложностях с выводом денежных средств Клиент всегда может обратиться в Службу Поддержки посредством чата или электронной почты.
- 2.8. Клиент обязан использовать свой счет только для заключения пари и для иных игровых сервисов.
- 2.9. В случаях неправильно рассчитанных ставок (например, из-за ошибки введенных результатов), такие действия пересчитываются. При этом ставки, сделанные между

ошибочным расчетом и перерасчетом, считаются действительными. В случае если после перерасчета баланс Клиента оказался отрицательным, он не может делать ставки, пока не пополнит свой баланс.

- 2.10. Администрация БК не рекомендует двум или нескольким Клиентам размещать ставки с одного IP-адреса, с одного компьютера, или из одной локальной сети, во избежание подозрения в сговоре (мошенничестве). В таких случаях необходимо заранее согласовать возможность участия в пари с Администрацией, с объяснением причин. Администрация вправе заблокировать личный кабинет такого Клиента и попросить его предоставить документы, удостоверяющие личность, оставляя за собой право признать ставки недействительными в случае, если нарушение данного пункта правил влечет за собой нарушение пункта правил 2.4.
- 2.11. Ставки, совершенные Клиентом, являющимся участником событий, на которые принимаются ставки (спортсмен, тренер, рефери, администратор/организатор соревнований и пр.), могут быть признаны Компанией недействительными. Ставки, совершенные по поручению подобных лиц, также могут быть признаны Компанией недействительными.
- 2.12. Использование Клиентом сторонних программ для автоматизации процесса совершения ставок запрещено. Также запрещено применение технических и программных средств, использующих алгоритмы автоматического принятия решений, и программ или скриптов, выполняющих автозаполнение форм и автоматическую отправку запросов.
Не допускается использование программного обеспечения, которое выполняет оценку вероятности наступления различных событий, в том числе ПО на основе искусственного интеллекта.
Администрация имеет право блокировать счета, ставки на которых совершались с подобными нарушениями, аннулировать сделанные ставки, а также блокировать либо конфисковать средства, имеющиеся на балансе.
- 2.13. Все решения относительно открытия, ведения и закрытия счета относятся к компетенции Компании и являются окончательными. Компания оставляет за собой право приостановить действие, заблокировать или закрыть счет Клиента в любое время и по любой причине. Букмекерская контора вправе отказать Клиенту в

участии в азартной игре, а также ограничить доступ к личному кабинету в случаях невыполнения им требований, установленных пунктами правил раздела 2 настоящих Правил.

- 2.14. Клиент может воспользоваться блокировкой доступа к Личному кабинету. Для этого ему необходимо сообщить Администрации БК о намерении заблокировать доступ к Личному кабинету, обратившись в Службу Поддержки посредством чата или электронной почты.
- 2.15. Компания не принимает Игроков из следующих стран: Франция, США, Нидерланды, Нидерландские Антильские Острова: Кюрасао, Аруба, Бонайре, Синт-Мартен, Синт-Эстатиус и Саба. Ставки, обнаруженные, в том числе посредством систем отслеживания, как размещенные с устройств в указанных выше юрисдикциях, будут признаны недействительными. Все остальные ставки считаются сделанными и полученными в Кюрасао.

3. Правила приема ставок и начисления выигрышей

- 3.1. Линия – список предстоящих матчей с предложенными Букмекерской конторой котировками – коэффициентами выигрыша. Коэффициенты могут изменяться в любой момент времени, но условия ранее сделанных ставок остаются прежними. Перед ставкой Клиент должен выяснить все изменения в линии.
- 3.2. Сделанные и зарегистрированные в системе ставки отмене или исправлениям Клиентом не подлежат.
- 3.3. Типы ставок
 - 3.3.1. Одиночная ставка (ординар) – ставка на отдельный исход одного события. Выигрыш по одиночной ставке равен сумме ставки умноженной на коэффициент выигрыша.
 - 3.3.2. Экспресс – ставка на несколько исходов различных событий. Итоговый коэффициент экспресса есть произведение всех коэффициентов на исходы событий, входящих в экспресс. Максимальное количество событий в экспрессе, а также максимальная величина итогового коэффициента экспресса устанавливаются Компанией. По умолчанию, в экспресс не могут быть добавлены исходы, относящиеся к одному матчу. Экспресс считается состоявшимся только в случае отсутствия проигрышных исходов входящих в него событий. В случае

если одно или несколько событий из экспресса было отменено, коэффициент экспресса будет перерассчитан.

Максимальная величина коэффициента экспресса – 50.

- 3.4. Минимальная сумма ставки составляет 1 евро (70 рублей), максимальная сумма определяется администрацией БК и указывается Клиенту в момент совершения ставки.
- 3.5. Букмекерская контора имеет право ограничивать максимальную сумму ставки на отдельные события, а также ограничивать или повышать максимальную сумму ставки конкретному Клиенту без уведомления и объяснения причин. Букмекерская контора имеет право ограничить или отказать конкретным Клиентам в доступе к предоставляемым сервисам без объяснения причин.
- 3.6. Ставки принимаются до начала события. В случае если по каким-либо причинам ставка сделана после фактического начала события, такая ставка считается недействительной. Исключения составляют ставки на «Live»-события, то есть ставки по ходу матча. Такие ставки считаются действительными, если они сделаны до окончания матча, если только нет оснований полагать, что ставка была сделана после того, как результат матча стал известен, или после того, как выбранный участник или команда приобрели существенное преимущество (например, изменение счета, совершенный килл или фраг, удаление). В этом случае Администрация оставляет за собой право на возврат ставки, независимо от того, выиграла она или проиграла.
- 3.7. Администрация оставляет за собой право аннулировать ставку, в том числе «Live»-ставку, если у Администрации возникают подозрения, что Клиент на момент ставки обладал информацией об исходе события, указанного в ставке. При этом Администрация не обязана доказывать причину возникновения таких подозрений.
- 3.8. При согласии с изменениями коэффициентов или параметров при оформлении «Live»-ставки, ставка принимается даже при изменении счета события.
- 3.9. При наступлении результата азартной игры, в соответствии с настоящими Правилами, Клиенту рассчитывается ставка. Выплата выигрышей осуществляется путем увеличения остатка электронных денежных средств Клиента.

4. Правила расчета ставок

- 4.1. Дата и время начала события, указываемые в линии, носят информативный характер. Ошибочно указанная дата, время или дополнительная информация (статус или стадия турнира, счет первого матча и т.п.) не является основанием для отмены ставки. В случае если событие состоялось раньше или позже первоначально объявленной даты, результат считается действительным, а ставки считаются действительными, если они сделаны до начала события. В случае переноса не начавшегося события на 24 часа и более, ставки возвращаются. В случае переноса не начавшегося события менее, чем на 24 часа, ставки сохраняют силу, но администрация вправе принять решение о возврате ставок, не дожидаясь окончания события.
- 4.2. Если первоначальный результат завершеного события позднее отменен по каким-либо причинам, отмена во внимание не принимается, и ставки подлежат оплате в соответствии с первоначальным (фактическим) результатом. Фактическим считается результат, объявленный на основании официальных протоколов и других источников информации (Приложение 2) непосредственно после завершения события.
- 4.3. Букмекерская контора имеет право объявить пари недействительным (аннулировать пари, отменить пари) в следующих случаях, но не ограничиваясь:
 - 4.3.1. В случае программных сбоев или ошибок персонала (очевидные опечатки в коэффициентах, несоответствие коэффициентов и предлагаемых вариантах пари) без права перерасчета;
 - 4.3.2. при наличии у Букмекерской конторы подозрений в неспортивном характере события; информации от международных организаций, субъектов спорта, а также из открытых источников, в том числе СМИ, о подозрениях в неспортивном характере события; подозрений, что Клиенты действуют недобросовестно, согласно тайному соглашению между собой и/или с любыми иными лицами;
 - 4.3.3. в случае подтверждения факта игры, используя чужой Никнейм, или возникновения подозрений о предоставлении доступа в Личный кабинет любым третьим лицам. Запрещается передавать информацию (Никнейм, пароль) для доступа в Личный кабинет третьим лицам для его использования (в том числе в присутствии владельца счета),

- совершать в Личном кабинете любые действия и заключать пари, следуя советам третьих лиц или по их указанию;
- 4.3.4. в случае подтверждения факта повторной регистрации с использованием чужих персональных данных, документов, в т.ч. недействительных и/или поддельных;
- 4.3.5. в случае любых иных нарушениях настоящих Правил.
- 4.3.6. Букмекерская контора не обязана предоставлять Клиентам доказательства возникновения обстоятельств, послуживших основанием для признания недействительными пари (аннулирования, отмены пари). В случае если ставка признана недействительной, происходит возврат этой ставки, а если она включена в экспресс, то для целей расчета она учитывается с коэффициентом «1».
- 4.4. Все текущие результаты, время игры, другая дополнительная информация, которые отображаются на сайте Компании, служат только в качестве справочной информации. Администрация стремится, чтобы информация была точной, однако не несет ответственности за последствия ставок, сделанных на основании этой информации. Клиенту рекомендуется при проверке правильности расчета ставок, в том числе live-ставок, использовать официальные источники информации (официальные сайты турниров и соревнований).
- 4.5. Одновременные ставки, а также ставки, позволяющие обойти существующие максимальные размеры ставки или выплаты, на один и тот же исход от группы лиц (синдиката Клиентов и т.п.) не допускаются. Не разрешается ставить повторные ставки на одну и ту же комбинацию исходов в случае, если суммарная потенциальная выплата превышает максимальную. Администрация имеет право объявить такие ставки недействительными.
- 4.6. В спорных ситуациях окончательное решение принимает букмекерская контора.
- 4.7. При возникновении технических сбоев БК оставляет за собой право производить расчёт выигрыша с коэффициентом 1.
- 4.8. Источники результатов при расчете ставок приведены в Приложении 2.

5. Виды ставок

- 5.1. Ставки на фактический исход – победа одной или другой команды или ничья (Match winner, Draw). Ставки на «двойной исход» - включающие в себя два варианта ставок на фактический исход - Команда не проиграет, ничьи не будет (Double chance).
- 5.2. Ставки на победу каждой из команд в матче с учетом форы/ гандикапа (Handicap). Форa определяется букмекерской конторой и может быть положительной (+), отрицательной (-) или равной нулю (Draw по bet). Для определения результата ставки к фактически набранным очкам команды, на которую сделана ставка, отнимается (если форa отрицательная) или прибавляется (если форa положительная) форa на выбранную команду (форa на вторую команду во внимание не принимается). Если после этого результат получается в пользу выбранной команды, то ставка считается выигранной. В случае ничейного результата – ставка возвращается. Например, если на первую команду установлена отрицательная форa «-1», и матч закончился: а) со счетом 0:0, ставка проиграна; б) со счетом 1:0, ставка возвращается; в) со счетом 2:0, ставка выиграна. А если установлена положительная форa «+0.5» и матч закончился: а) со счетом 0:1, ставка проиграна; б) со счетом 0:0 или 1:0, ставка выиграна.
- 5.2.1. Возврат ставки на фору (расчет ставки возвратом) возможен только при целом значении форы.
- 5.3. Ставки на общее количество очков или голов (Total Over/Under - «Больше – Меньше»). Количество набранных очков и/или голов (совершенных фразгов или килов) называется «тотал» и определяется конторой. При расчете ставки сравниваются количество набранных очков и значение тотала в ставке.
- 5.3.1. При целом значении тотала возможен возврат ставки на тотал, если количество набранных очков соответствует значению тотала.
- 5.4. Ставки на победу в соревнованиях (Outrights) или выход в следующий круг турниров (Qualify to Next Round). Если заявленный в соревновании участник по какой-либо причине не смог начать соревнование, ставки на этого участника подлежат возврату. В случае если два или более участника поделили победу в соревновании, выигрыш на каждого из них выплачивается исходя из коэффициента выигрыша, рассчитанного по формуле $K=(K_{исх}-1)/N+1$, где $K_{исх}$ – исходный

коэффициент на участника, N – количество победителей соревнования.

- 5.5. Ставки на конкретный счет матча (Correct Score). Необходимо угадать точный счет матча.
- 5.6. Ставки на чет (Even) или нечет (Odd) общего количества голов или очков в матче. Коэффициенты указаны в линии. Счет 0:0 – чет.
- 5.7. Ставки на исход раундов (например, Round Winner), карт (например, Map Winner), таймов, периодов, четвертей. Рассчитываются аналогично правилам расчета ставок на матч.
- 5.8. Ставки на время, когда произойдет то или иное событие (Time of First Kill) или ставки на тотал времени (Total Time). Необходимо угадать время наступления определенного события или продолжительность определенного матча/карты.
- 5.9. В случае неправильно указанного числа карт/сетов в матче, все ставки на матч, кроме ставок на фактический исход, подлежат возврату. Ставки на исход матча считаются действительными и возврату не подлежат.

6. Ставки на киберспорт

6.1. Термины и понятия

- 6.1.1. Стрим (Stream) – видеотрансляция матча/игры. Во избежание нечестной игры, стримы матчей и игр идут с задержкой от 30 секунд (в зависимости от регламентов, утвержденных организаторами турниров).
- 6.1.2. Фраг, килл, поинт (Frag, Kill, Point) – очко, начисляемое команде/игроку за уничтожение персонажа соперника, а также, в некоторых дисциплинах, за самоубийство персонажа. В CS:GO Point – очко, начисляемое команде за выигранный раунд.
- 6.1.3. Хитпоинт (hit points, HP) – очки здоровья, либо очки жизни.
- 6.1.4. Броня, армор (Armor Points) – очки брони, очки дополнительной защиты. Дополнительную защиту можно получить, разыгрывая карты или используя силу героя (Hearthstone), либо приобрести в начале раунда (CS:GO).
- 6.1.5. Респаун (Respawn) – место на карте, где находится команда/игрок в начале игры.
- 6.1.6. DDoS (Distributed Denial of Service) – хакерская атака на вычислительную систему с целью довести её до отказа.

- 6.1.7. Дисконнект (Disconnect) – потеря соединения Клиента игры с сервером по той или иной причине.
- 6.1.8. Раунд (Round) – отдельный игровой отрезок на определенной карте.
- 6.1.9. Карта (Map) – определенная локация в игре, на которой происходит состязание.
- 6.1.10. Королевская битва (Battle Royale) – матч на определенной карте до последнего выжившего в одиночном, парном или командном режимах.
- 6.1.11. Формат матча Bo1, Bo2, Bo3 и т.д. (англ. Best of 1, 2, 3 и т.д.) – общее количество карт в матче. Победитель матча определяется по сумме выигранных карт, например, Bo3 – достаточно 2 побед, Bo5 - 3 победы и т.д.
- 6.2. Расчет ставок на киберспорт осуществляется на основании общих правил (п.4), с учетом специфики расчета ставок, присущей определенной киберспортивной дисциплине.
- 6.3. Основные виды ставок на киберспорт описаны в п.5 настоящих правил, в дополнение ведется прием на специфические виды ставок, присущие той или иной киберспортивной дисциплине.
- 6.4. Техническое поражение (ТП) может присуждаться игроку и/или команде в случае опоздания команды либо участника, замены игрока в составе команды и других обстоятельства по решению судей, либо организаторов. Присуждение ТП возможно лишь до начала события. В случае объявления технического поражения производится расчет ставок с коэффициентом «1». Если в составе команды произошли изменения, но матч официально начался, все ставки на матч остаются в силе до его завершения.
- 6.5. При добровольном отказе игрока или команды от участия в игре (Player Forfeit, Team Forfeit), все ставки на матч подлежат возврату.
- 6.6. По решению регламента/судей в некоторых случаях одной из команд может быть присуждена победа в одну карту «заочно» (не путать с техническим поражением). Такая команда получает преимущество еще до начала события. Таким образом, матч начинается со счета 1-0 (0-1), и первая реально сыгранная карта считается как карта номер 2.

7. CS:GO

- 7.1. Ставки на исход серии (матча) рассчитываются из количества выигранных командами карт, ставки на события внутри карты рассчитываются из количества выигранных раундов на карте. Победа в раунде достигается убийством всех соперников на карте (Enemy eliminated), подрывом/обезвреживанием бомбы (Target bombed, Bomb defused) либо окончанием времени на таймере раунда (Target saved).
- 7.2. Если матч прерван из-за одной из команд, победителем объявляется другая команда, при этом ей добавляется необходимое количество очков для победы в матче или карте (пример: счет в матче на момент остановки был 13-16, 8-8, вторая команда не смогла продолжить матч, значит, окончательный счет будет зафиксирован как 13-16, 16-8, 16-0).
- 7.3. Если окончательный результат матча не может быть установлен, производится возврат ставок. Ставки на завершенные позиции рассчитываются. Матч считается начавшимся, когда совершен первый фраг в пистолетном раунде.
- 7.4. Если матч начался с преимущества в счете одной из команд на основании регламента или технического решения, все ставки аннулируются, за исключением случаев, когда данная информация была указана в событии.
- 7.5. В случае изменения формата матча (количества карт, раундов и т.п.) ставки аннулируются, за исключением ставок на завершенные позиции.
- 7.6. Изменение количества и замена игроков в составах команд (вылет игрока с сервера, DDoS атака и прочее) не является основанием для отмены ставок, если матч не прерван решением организаторов.
- 7.7. Тотал киллов рассчитывается по количеству уничтоженных персонажей, даже если игрок совершил самоубийство (suicide), либо игрок убил участника своей команды. Килл после фактического окончания раунда не засчитывается.
- 7.8. Установка бомбы «Да»/«Нет» (Bomb will be planted YES/NO) – победа того или иного исхода зависит от того, будет ли установлена бомба одной из команд в конкретном раунде. Установка бомбы после фактического окончания раунда не засчитывается.
- 7.9. Обезвреживание бомбы «Да»/«Нет» (Bomb will be defused YES/NO) – победа того или иного исхода зависит от того,

произойдет ли обезвреживание бомбы, установленной одной из команд в конкретном раунде.

- 7.10. Будет ли ОТ «Да»/«Нет» (Will there be overtime YES/NO). В случае ничьей (15-15) назначается 6 дополнительных раундов – овертайм (ОТ). Для победы в ОТ необходимо выиграть 4 раунда. В случае ничьей (21-21) назначаются следующие 6 дополнительных раундов и тд.
- 7.11. Результаты матчей и статистику можно посмотреть на сайте <https://www.hltv.org/> либо на официальном сайте соревнований.

8. Dota2

- 8.1. Ставки на исход серии (матча) рассчитываются из количества выигранных командами карт, ставки на внутриигровые события для карты рассчитываются из количества совершенных киллов на карте. Победителем карты является команда, разрушившая игровую Крепость соперника, в независимости от текущего счета игры. Также принимаются ставки на тотал игрового времени карты (Total Time).
- 8.2. Ставка "First Blood" означает, какая из команд сделает первый килл на карте.
- 8.3. Ставка "Roshan" означает, какая из команд первой уничтожит самое сильное нейтральное существо на карте.
- 8.4. Ставка "First to 10 Kills" означает, какая из команд первой совершит 10 киллов на карте.
- 8.5. Если игра не завершилась по любой причине или была прервана и позже начата со счета 0:0, то производится возврат ставок на событие.
- 8.6. Рехост (откат игровой ситуации на предыдущее состояние на карте) с изменением счета не являются основанием для отмены ставок.
- 8.7. Записи (demo) матчей можно скачать и посмотреть в Клиенте игры. Все результаты и demo матчей на <http://ru.dotabuff.com>.
- 8.8. Если из-за технической неисправности, которая приводит к переносу матча или дисквалификации команды (DDOS атака, поломка оборудования у игрока (-ов) и т.п.), невозможно продолжить текущую игру, то это не является основанием для отмены ставок, кроме ситуаций, при которых невозможно узнать финальный результат матча.

- 8.9. Если из-за технической неисправности не может продолжить матч один или несколько игроков какой-либо команды, но матч не останавливается организаторами/администраторами, то такая игра считается состоявшейся. Все ставки на матч рассчитываются исходя из финального счета.
- 8.10. Если матч начался с преимущества в счете одной из команд на основании регламента или технического решения, все ставки аннулируются, за исключением случаев, когда данная информация была указана в событии.

9. LOL

- 9.1. Ставки на исход серии (матча) рассчитываются из количества выигранных командами карт, ставки на внутриигровые события для карты рассчитываются из количества совершенных киллов на карте. Победителем карты является команда, разрушившая игровую Крепость соперника (Нексус), в независимости от текущего счета игры. Также принимаются ставки на тотал игрового времени карты (Total Time).
- 9.2. За уничтожение вражеского чемпиона команде начисляется одно очко. Очки каждой команды отражаются в текущем счете. Убийства миньонов или монстров, а также смерти от них не учитываются в счете.
- 9.3. Ставка "First Blood" означает, какая из команд сделает первый килл на карте.
- 9.4. Ставка "First Turret" означает, какая из команд первой уничтожит башню соперника.
- 9.5. Ставка "Baron Nashor" означает, какая из команд первой уничтожит самое сильное нейтральное существо на карте.
- 9.6. Ставка "Next Dragon" означает, какая из команд следующей уничтожит существо "Dragon" на карте.
- 9.7. Ставка "First to 10 Kills" означает, какая из команд первой совершит 10 киллов на карте.
- 9.8. В случае технической паузы во время сражения более 30 минут, результаты матча аннулируются и матч начинается со стадии пик-банов. Событие считается несостоявшимся и производится возврат ставок.
- 9.9. Если какая-либо команда исчерпала свой 10-минутный лимит на решение технических проблем во время паузы, то такой команде присуждается техническое поражение согласно регламенту

турнира. Событие считается несостоявшимся, происходит возврат ставок.

9.10. Рехост (откат игровой ситуации на предыдущее состояние на карте) с изменением счета не являются основанием для отмены ставок.

9.11. Результаты матчей и статистику можно посмотреть на сайте <https://www.lolesports.com/> либо на официальном сайте соревнований.

10. Hearthstone

10.1. Матч считается начавшимся после выхода первой карты из колоды у обоих игроков.

10.2. Игроку, который не доиграл матч по любой причине (дисконект, DDoS), засчитывается поражение в текущей и последующих играх.

10.3. Если окончательный результат матча не может быть установлен, производится возврат ставок. Ставки на завершённые позиции рассчитываются.

10.4. В случае переигровки вследствие ничьей, возврат ставок не производится, за исключением случаев, обусловленных форматом турнира (например, когда поражение на карте засчитывается тому игроку, чей был ход на момент фиксации ничьей).

10.5. В случае если один из игроков сдался до начала своего первого хода, то производится возврат ставок.

10.6. Результаты матчей и статистику можно посмотреть на сайте <http://gosugamers.net/hearthstone> либо на официальном сайте соревнований.

11. World of Tanks

11.1. Прием ставок ведется на исход боя, а также на фору и тотал фрагов. Счет фрагов определяется количеством выбывших из строя танков.

11.2. При захвате базы противника побеждает команда, осуществившая захват, в независимости от счета игры.

12. Overwatch

- 12.1. Прием ставок осуществляется на фактический исход матча.
- 12.2. Если матч прерван по причине одной из команд, победителем объявляется другая команда, при этом ей добавляется необходимое количество очков для победы в матче или карте.
- 12.3. Если окончательный результат матча не может быть установлен, производится возврат ставок. Ставки на завершённые позиции рассчитываются. Матч считается начавшимся после первого флага.
- 12.4. Если команда по различным причинам (неявка или неготовность игроков и т.п.) не может начать матч в течение регламентированного времени, что влечет за собой техническое поражение согласно регламенту турнира, событие считается несостоявшимся и производится возврат ставок.
- 12.5. Результаты матчей и статистику можно посмотреть на сайте <http://wiki.teamliquid.net/overwatch/>, либо на официальных сайтах турниров.

13. PUBG

- 13.1. Матчи PUBG проходят в режиме "Королевская битва".
- 13.2. Ставка "Кто выше". Предлагается угадать займет ли одиночный игрок, пара игроков или команда место выше, чем другие по окончании матча.
- 13.3. С результатами матчей можно ознакомиться на официальных сайтах турниров.

14. CyberFootball (FIFA)

- 14.1. Прием ставок ведется на компьютерную мультиплеерную игру FIFA (футбольный симулятор).
- 14.2. Виртуальный турнир "FIFA. Евролига" проводится с настройками игры "2 тайма по 6 минут", сложность "новичок".
- 14.3. Виртуальный турнир "FIFA. Чемпионат Мира" проводится с настройками игры "2 тайма по 7 минут", сложность "начинающий".
- 14.4. Для ставок доступны все основные типы футбольных котировок. Правила расчета ставок такие же, как правила расчета ставок на футбол.

- 14.5. Если из-за технической неисправности периодически прерывается видеотрансляция события (дисконнект, DDoS и т.п.), то это не является основанием для отмены ставок, кроме ситуаций, при которых невозможно узнать финальный результат матча. Если окончательный результат матча узнать невозможно, все ставки на матч подлежат возврату.
- 14.6. Прямые видеотрансляции можно посмотреть на сайте <https://makemy.bet/?games=25>

15. CyberHockey (NHL)

- 15.1. Прием ставок ведется на компьютерную мультиплеерную игру NHL (хоккейный симулятор).
- 15.2. Матчи проводятся в режиме «стиль-соревновательный» на сложности «полупрофи», с настройками игры «3 периода по 4 минуты» без овертайма.
- 15.3. Для ставок доступны все основные типы хоккейных котировок. Правила расчета ставок такие же, как правила расчета ставок на хоккей.
- 15.4. Если из-за технической неисправности периодически прерывается видеотрансляция события (дисконнект, DDoS и т.п.), то это не является основанием для отмены ставок, кроме ситуаций, при которых невозможно узнать финальный результат матча. Если окончательный результат матча узнать невозможно, все ставки на матч подлежат возврату.
- 15.5. Прямые видеотрансляции можно посмотреть на сайте <https://makemy.bet/?games=26>

16. Футбол

- 16.1. Ставки на футбольные матчи принимаются на основное время (Full Time Only). Время, добавленное судьей к основному времени, является компенсированным временем (не путать с дополнительным временем «2 тайма по 15 минут» (Extra Time), которое назначается в кубковых матчах и НЕ учитывается, кроме специально оговоренных случаев). Голы, замены и другие события игры, произошедшие в компенсированное время, считаются совершенными в основное время (компенсированное

время 1-го тайма считается 45-й минутой, компенсированное время 2-го тайма считается 90-й минутой).

- 16.2. Ставки на проход в следующий раунд соревнований (Qualify to Next Round) принимаются с учетом возможного дополнительного времени и серии пенальти.
- 16.3. Ставки на точный счет матча (Correct Score). Предлагается угадать точный счет матча. Любой другой счет (Any Other Score) подразумевает, что в итоговом счете будет цифра 4 или больше (хотя бы одна команда забьет 4 или более голов.)

17. Хоккей

- 17.1. Ставки на хоккейные матчи принимаются с учетом только основного времени и без овертаймов (Full Time Only), если не оговорено иное.
- 17.2. Ставки на проход в следующий раунд соревнований (Qualify to Next Round) принимаются с учетом возможного дополнительного времени и серии буллитов.

18. Баскетбол

- 18.1. Все ставки на баскетбольные матчи (в том числе нетбол и стритбол) принимаются с учетом дополнительного времени (овертайма), кроме специально оговоренных случаев. Если матч завершился вничью в основное время, овертайм не проводился, и в линии не было позиции с коэффициентом на фактический исход-ничью, то ставки на фактический исход подлежат возврату, а все остальные ставки подлежат расчету на основании фактического результата. В случае если по правилам турнира играют два матча и по итогу двух матчей играет овертайм, то второй матч рассчитывается с учетом овертайма.

19. Теннис, Волейбол

- 19.1. Если теннисный матч прерван, ставки на него остаются в силе до окончания турнира, в рамках которого этот матч проводился, пока матч не будет доигран или не произойдет отказ одного из участников.
- 19.2. Игроку/команде, который(-ая) не доиграл(-а) матч (по любой причине), во всех оставшихся сетах и геймах засчитывается поражение. Например, если, игрок «А» выигрывает в пятисетовом матче у игрока «Б» со счетом 2:0(6:4 6:3) и игрок

«А» не доиграл матч, то ему засчитывается поражение со счетом 2:3(6:4 6:3 0:6 0:6 0:6), и выплата производится по результату 2:3(12:25).

- 19.3. Дополнительно сыгранные сет, партии (т.н. «экстра-сет», «золотой сет») во внимание не принимаются.

20. Зимние виды спорта

- 20.1. В сравнениях "Кто выше" если участник (для эстафеты - команда) стартовал, но не финишировал, то ставки на него в сравнении с другим участником проигрывают. Если оба участника сошли с дистанции или один из участников не стартовал, производится возврат ставок.

Приложение 1. Список документов, необходимых для прохождения процедуры верификации счета

Для прохождения процедуры верификации счета Компания вправе запрашивать у Клиента различные документы. Клиенту необходимо прислать фото или скан запрошенных документов.

Все фотографии документов должны быть сделаны при дневном свете, без вспышки, на подложке из белого листа бумаги. Документы должны полностью попадать в кадр, все края документов должны быть видны.

Паспорт – должна быть видна фотография, ФИО Клиента, а так же дата рождения. Серию и номер паспорта можно частично закрыть.

Банковская карта – лицевая сторона карты, можно закрыть/заклеить центральные 8 цифр номера карты. При необходимости, оборотную сторону карты присылать ТОЛЬКО с закрытыми/заклеенными цифрами кода cvc2/cvv2.

Второй документ – бумажный (не электронный) документ, подтверждающий личность Клиента. Фотография, ФИО и дата рождения обязательно должны присутствовать на фото документа.

Фото с паспортом – фото Клиента с развернутым паспортом на фоне монитора с открытым сайтом MakeMy.bet. Фотография должна быть сделана при максимальном освещении помещения. Фотографии, на которых не видно лица Клиента, не принимаются.

При возникновении подозрений в нечестной игре, при появлении подозрений в мошеннических действиях и операциях, а также при любой другой необходимости, Компания имеет право запрашивать любые другие документы, необходимые для верификации счета Клиента.

Отказ в предоставлении запрашиваемых документов означает грубое нарушение настоящих Правил и может повлечь за собой блокировку счета Клиента, аннулирование сделанных с такого счета ставок, а также конфискацию средств, имеющихся на балансе.

Приложение 2. Источники информации для расчета сделанных ставок

Общие источники по всем дисциплинам

<https://liquipedia.net/>

<http://game-tournaments.com/>

<http://www.gosugamers.net>

http://esportlivescore.com/l_ru.html

CS:GO

<https://www.hltv.org>

Dota2

<https://ru.dotabuff.com>

<http://www.datdota.com>

<https://www.trackdota.com/>

LOL

https://liquipedia.net/leagueoflegends/Main_Page

OVERWATCH

<https://www.over.gg>

<https://www.plusforward.net>

HOTS

<https://masterleague.net>

QUAKE

<https://www.plusforward.net>

https://liquipedia.net/quake/Main_Page

WOT

<http://en.wgleague.net>

<https://wgleague.ru>

VG

<https://www.toornament.com>

SC и SC2

https://liquipedia.net/starcraft/Main_Page

https://liquipedia.net/starcraft2/Main_Page

WOW

https://liquipedia.net/worldofwarcraft/Main_Page

COD

https://cod-esports.gamepedia.com/Call_of_Duty_Esports_Wiki

Rocket League

https://liquipedia.net/rocketleague/Main_Page

HS

https://liquipedia.net/hearthstone/Main_Page

WC3

https://liquipedia.net/warcraft/Main_Page

NBA2k

<https://2kleague.nba.com/>