

Правила игры и честность игры

Reloader.gg

Live published version · No effective date set — last revised 2026-09-27 · generated 2026-10-28 · machine translation (ru)

This is a copy of the currently published document. It is not a signed record.

1. О настоящих правилах

1.1. Настоящие Правила игр и честности игры («настоящие Правила») разъясняют принципы работы игр на Сервисе, порядок формирования их результатов, а также порядок расчёта, аннулирования и возврата раундов. Они охватывают Reloaded Originals (включая Crash), Cases, Case Battles и Pick'Ems.

1.2. Настоящие Правила являются частью наших Положений и условий. В случае противоречия между настоящими Правилами и Положениями и условиями, Положения и условия имеют приоритетную силу.

1.3. Настоящие Правила применяются на сайте reloader.gg и на всех партнёрских сайтах, обслуживаемых под доменом reloader.gg (например, <alliance>.reloader.gg). Одни и те же игры функционируют по одним и тем же правилам на всех сайтах.

1.4. Настоящие Правила могут быть представлены на других языках. В случае расхождения перевода с версией на английском языке, версия на английском языке имеет приоритетную силу.

1.5. Игры казино, предоставляемые сторонними провайдерами, и букмекерская контора не регулируются настоящими Правилами. На них распространяются собственные правила таких игр вместе с нашими Положениями и условиями.

2. Определения

2.1. Баланс означает баланс £, отображаемый в вашем аккаунте. Ставки, цены и выигрыши в играх, на которые распространяются настоящие Правила, отображаются в £.

2.2. Ставка означает сумму, которую вы вносите в раунд, при открытии кейса или при участии в баттле.

2.3. Раунд означает одну игру, от момента списания ставки до момента расчёта результата.

2.4. Преимущество казино означает долю ставок, которую игра по своей конструкции удерживает в долгосрочной перспективе. Возврат игроку (RTP) составляет 100% минус преимущество казино.

2.5. Серверное зерно (server seed), клиентское зерно (client seed) и нонс (nonce) — это входные данные, используемые для формирования результата. Они разъясняются в разделе 4.

2.6. Верификатор означает страницу Сервиса, на которой отображаются входные данные раунда и производится пересчёт его результата.

3. Общие правила для всех игр

Результаты

3.1. Каждый результат формируется способом, описанным для соответствующей игры в настоящих Правилах. На результаты не влияют ваши предыдущие результаты, ваш баланс или размер вашей ставки.

3.2. В Originals, Crash, Cases и Case Battles результат фиксируется в момент начала раунда. Анимации лишь показывают уже существующий результат. Выборы, которые вы делаете во время раунда (например, какую плитку открыть), определяют то, что вы раскрываете, а не то, где был размещён исход.

Ставки и расчёт

3.3. Раунд вступает в игру только после успешного списания вашей ставки. Если ставка не может быть списана, раунд не проводится, и с вас не взимается плата.

3.4. Если мы не можем подтвердить, была ли списана ваша ставка, раунд не считается проведённым и передаётся на рассмотрение. Мы не производим автоматический возврат средств или расчёт такого раунда. Мы рассматриваем его и при необходимости корректируем ваш баланс.

3.5. Выигрыши зачисляются на ваш баланс после расчёта раунда. Зачисление может занять некоторое время.

Наши записи

3.6. Если результат, ставка или выплата, отображаемые на вашем экране, отличаются от данных на наших серверах, данные на наших серверах имеют приоритетную силу. Если вы считаете, что наши данные неверны, обратитесь в службу поддержки.

Сбои и ошибки

3.7. Сбой аннулирует все затронутые игры и выплаты. Если результат уже был зафиксирован и зарегистрирован до возникновения сбоя, мы можем завершить раунд на основании этого зарегистрированного результата вместо его аннулирования. Если результат не был зарегистрирован, ставка возвращается. В первую очередь применяется порядок, установленный для конкретной игры в разделах 5–8.

3.8. Мы можем аннулировать раунд, открытие кейса, баттл или выплату, возникшие в результате очевидной ошибки, технического сбоя или неправильной настройки. В случае аннулирования мы возвращаем ставку. Если соответствующая выплата уже была зачислена, мы можем отменить такое зачисление.

Доступность игр и лимиты

3.9. Мы можем в любое время открывать, приостанавливать, закрывать или изменять любую игру, в том числе для технического обслуживания. Некоторые игры могут быть доступны только для отдельных аккаунтов.

3.10. Для каждой игры установлены минимальная и максимальная ставки. Ставка, выходящая за пределы данных лимитов, отклоняется.

3.11. Такие настройки игры, как преимущество казино, максимальный выигрыш, лимиты ставок и шансы выпадения предметов в кейсах, устанавливаются нами и могут изменяться. Изменение не применяется к уже начавшемуся раунду. Оно применяется к следующему раунду.

Ограниченные страны

3.12. Если страна вашей регистрации или страна вашего текущего подключения относится к странам, в которых игра на реальные деньги ограничена, вы не можете делать ставки в играх, на которые распространяются настоящие Правила. Это включает открытие кейсов, а также создание или присоединение к Case Battles. Вы по-прежнему можете входить в аккаунт, просматривать Сервис и осуществлять вывод средств. См. наши Положения и условия.

Ответственная игра

3.13. Если вы установили лимит потерь и достигли его, вы не можете делать новые ставки в этих играх до сброса периода действия лимита. Если вы оформили самоисключение, вы не можете использовать свой аккаунт в течение срока самоисключения. См. нашу Политику ответственной игры.

Бонусные средства

3.14. Возможность использования бонусных средств в игре, а также доля ставки, засчитываемая в счёт требования по отыгрышу, устанавливаются нашими Условиями бонусов. Кратко:

(a) Участие в Case Battles возможно только за счёт реального баланса. Использование бонусных средств не допускается.

(b) Открытие кейса оплачивается с вашего реального баланса, если он полностью покрывает цену. В случаях, когда Сервис допускает открытие кейса за счёт бонусных средств, открытие, оплаченное бонусными средствами, предоставляет вам стоимость выигранного предмета в виде бонусных средств, а не сам предмет (см. п. 7.8).

(c) Прочие правила, включая вклад в отыгрыш для каждой игры, содержатся в Условиях бонусов.

4. Порядок формирования результатов

4.1. Игры, описанные в разделах 5, 7 и 8, используют серверное зерно (server seed), клиентское зерно (client seed) и нонс (nonce):

(a) Серверное зерно. Случайное значение, созданное нами. Перед использованием мы показываем его хэш SHA-256 («обязательство»). Хэш фиксирует зерно: мы не можем впоследствии изменить зерно без изменения хэша.

(b) Клиентское зерно. Второе значение, которое комбинируется с серверным зерном. Для Cases вы можете изменить его перед открытием. Для Case Battles оно устанавливается на основе баттла. Для Originals оно устанавливается самой игрой.

(c) Нонс. Счётчик, увеличивающийся на единицу с каждым раундом, сыгранным на одном и том же серверном зерне. Нонс используется один раз, даже если раунд впоследствии завершается неудачно, поэтому уже показанный результат не может быть сформирован повторно.

(d) Результат. Результат рассчитывается на основе HMAC-SHA256 от серверного зерна, клиентского зерна и нонса, после чего преобразуется в бросок, карту, расположение плиток, путь или предмет в соответствии с методом, применяемым для данной игры.

4.2. Раскрытие зерна. Результат может быть пересчитан вами только после раскрытия самого серверного зерна. Статус раскрытия зерна различается для каждого продукта:

(a) Cases и Case Battles: вы можете раскрыть своё серверное зерно, выполнив его ротацию (разделы 7 и 8). Ротация раскрывает старое зерно и создаёт новое зафиксированное зерно. После раскрытия верификатор пересчитывает каждое открытие или бросок, выполненные с использованием этого зерна.

(b) Originals (Coinflip, Dice, HiLo, Limbo, Mines, Plinko, Towers): результаты формируются на основе зафиксированного серверного зерна, клиентского зерна и нонса, при этом хэш серверного зерна отображается в игре. Раскрытие зерна для этих игр пока недоступно. Пока эта функция не внедрена, вы не можете самостоятельно пересчитать результат раунда. Страница сведений о раунде для этих игр отображает зафиксированный хэш и указывает, что зерно не было раскрыто.

(c) Crash: Crash не использует индивидуальное зерно для каждого игрока. Применяется хэш-цепочка (раздел 6). Хэш каждого раунда раскрывается по завершении раунда и может быть проверен в верификаторе Crash.

5. Reloader Originals

5.1. Игры. К Reloader Originals относятся Coinflip, Dice, HiLo, Limbo, Mines, Plinko и Towers. Crash также является Original и рассматривается в разделе 6.

5.2. Принцип работы каждой игры. Правила каждой игры отображаются на её странице. Кратко:

(a) Coinflip: вы выбираете сторону. Сторона, на которую падает монета, фиксируется зерном, и ваш выбор не является входным параметром для её определения.

(b) Dice: вы выбираете целевое значение и указываете, должен ли бросок оказаться ниже или выше него. Бросок находится в диапазоне от 0,00 до 99,99. Шанс выигрыша и коэффициент выплаты отображаются до совершения броска. Целевые значения, при которых выплата составила бы менее 1,01х, не предлагаются.

(c) Limbo: вы выбираете целевой коэффициент. Вы выигрываете, если результат равен или превышает ваш целевой коэффициент, при этом выигрыш выплачивается с данным целевым коэффициентом.

(d) HiLo: вы угадываете, будет ли следующая карта выше или ниже текущей. Карта того же ранга выигрывает при любом варианте выбора. Каждая карта вытягивается из полной колоды, поэтому любой ранг всегда возможен. Выигрышные угадывания умножают вашу общую сумму. Вы можете пропустить карту, но не более предела, указанного в игре. Вы можете вывести выигрыш после как минимум одного удачного угадывания. Неудачное угадывание завершает раунд, и вы теряете ставку.

(e) Mines: вы выбираете количество мин. Мины размещаются в момент начала раунда. Каждая открытая безопасная плитка повышает коэффициент. Вы можете вывести выигрыш после открытия как минимум одной безопасной плитки. Открытие мины завершает раунд, и вы теряете ставку.

(f) Plinko: вы выбираете количество рядов и уровень риска. Путь шарика фиксируется зерном, а лунка, в которую он попадает, определяет коэффициент, отображаемый на поле.

(g) Towers: вы выбираете уровень сложности. Безопасные плитки на каждом ряду размещаются в момент начала раунда. Каждый пройденный ряд повышает коэффициент. Вы можете вывести выигрыш после прохождения как минимум одного ряда. Выбор небезопасной плитки завершает раунд, и вы теряете ставку.

5.3. Преимущество казино. Для каждой игры нами устанавливается преимущество казино. Это преимущество заложено в коэффициенты, таблицы выплат и шансы выигрыша, отображаемые в каждой игре перед началом игры. Преимущество, действующее на момент размещения ставки, фиксируется вместе с этой ставкой и применяется к ней, даже если впоследствии преимущество изменяется.

5.4. Максимальный выигрыш. Для каждой игры установлен максимальный выигрыш за один раунд. Выплата никогда не превышает максимальный выигрыш, и любая сумма сверх него не выплачивается. Потенциальный выигрыш и суммы для вывода, отображаемые в каждой игре, уже учитывают данное ограничение.

5.5. Результаты. Результаты формируются способом, описанным в пунктах 4.1 и 4.2(b). Раскрытие зерна для этих семи игр пока недоступно.

5.6. Незавершённые раунды (Mines, Towers, HiLo). В случаях, когда данная функция включена, раунд Mines, Towers или HiLo, оставленный незавершённым в течение 24 часов, закрывается автоматически:

(a) если вами был сделан хотя бы один успешный шаг (безопасная плитка, пройденный ряд или выигрышное угадывание), раунд выводится с текущим коэффициентом с учётом максимального выигрыша; либо

(b) если вами не было сделано ни одного успешного шага, ваша ставка возвращается.

Если возврат не может быть подтверждён, раунд передаётся на рассмотрение в соответствии с п. 3.4.

5.7. Прерванные раунды. Если раунд прерывается после списания вашей ставки, но до применения результата, мы завершаем его с использованием результата, который был зафиксирован и зарегистрирован в момент начала раунда. Результат никогда не формируется повторно.

5.8. Игровые сессии. В случаях, когда игровые сессии включены, часть вашего баланса может быть переведена в игровую сессию при начале игры в Originals, что позволяет ускорить расчёт раундов. Оставшаяся сумма сессии возвращается на ваш основной баланс после периода отсутствия игры, через регулярные интервалы, а также перед выводом средств или иной денежной операцией по вашему аккаунту.

6. Crash

6.1. Как проходит раунд. У каждого раунда есть окно приёма ставок. Когда оно закрывается, множитель начинает расти с отметки 1.00× и продолжает расти до момента краха раунда (краш-точки). Вы выигрываете, если успеваете вывести ставку до наступления краха. Ваша выплата равна вашей ставке, умноженной на множитель, при котором вы вывели ставку, с учётом максимального выигрыша. Если вы не успели вывести ставку до краха раунда, вы теряете свою ставку.

6.2. Одна ставка за раунд. Вы можете сделать только одну ставку за раунд, и только в течение окна приёма ставок. Ставка, сделанная слишком близко к закрытию окна приёма ставок, может быть отклонена. Если подтверждение вашей ставки происходит только после закрытия окна приёма ставок, ставка не участвует в раунде, и сумма ставки возвращается вам.

6.3. Вывод ставки. Вы можете вывести ставку вручную, пока раунд ещё идёт. Ручной вывод, который поступает к нам в момент краха или позже, отклоняется. Вы также можете установить автоматический вывод в диапазоне от 1.01× до максимального множителя. Автоматический вывод выплачивается по выбранному вами множителю, если раунд достигает этого значения.

6.4. Максимальный множитель и максимальный выигрыш. В Crash установлен максимальный множитель, который определяем мы. Раунд, достигший максимального множителя, завершается на этом значении, и ставки, не выведенные до этого момента, проигрывают. Выплата никогда не превышает максимальный выигрыш. Потенциальный выигрыш, отображаемый до вывода ставки, уже учитывает это ограничение.

6.5. Преимущество казино. В Crash установлено преимущество казино, которое определяем мы. Формула краш-точки применяет это преимущество так, что ожидаемая доходность одинакова для любой цели вывода ставки. Преимущество, использованное для каждого раунда, фиксируется вместе с данными раунда и отображается в верификаторе Crash.

6.6. Цепочка хешей. Результаты Crash формируются на основе заранее сгенерированной цепочки хешей:

(a) каждый хеш в цепочке является результатом SHA-256 от следующего хеша, и цепочка используется в обратном порядке — по одному хешу на раунд;

(b) последний хеш цепочки («терминальный хеш») и публичная соль цепочки фиксируются при создании цепочки, до её первого раунда, и публикуются на странице цепочек Crash (/originals/crash/chains) с этого момента;

(c) хеш каждого раунда раскрывается в момент краха раунда. Его SHA-256-хеш должен совпадать с хешем предыдущего раунда либо с терминальным хешем — для первого раунда цепочки; и

(d) краш-точка вычисляется на основе HMAC-SHA256 от хеша раунда и соли по формуле, указанной в верификаторе Crash.

6.7. Верификатор Crash. Для каждого раунда, хеш которого был раскрыт, верификатор Crash показывает хеш раунда, предыдущий хеш (или терминальный хеш), соль, использованное преимущество и пересчитанную краш-точку, а также то, совпадают ли они с зафиксированным результатом. Вы также можете самостоятельно ввести хеш, соль и преимущество, чтобы пересчитать краш-точку.

6.8. Новые цепочки. Мы можем заменить используемую цепочку на новую. Раунды из предыдущей цепочки остаются доступными для проверки в верификаторе. Если используемая цепочка не проходит собственную проверку, мы прекращаем её использование.

6.9. Перезапуски. Если наш игровой сервер перезапускается во время открытого или идущего раунда, этот раунд аннулируется, а его хеш раскрывается. Подтверждённые ставки по нему возвращаются. Ставки, по которым уже был произведён вывод, выплачиваются. Ставка, списание по которой не может быть подтверждено, передаётся на рассмотрение согласно пункту 3.4.

7. Cases

7.1. Шансы и стоимости. На странице каждого кейса перечислены все предметы, которые может дать кейс, с указанием шанса их выпадения и зачисляемой стоимости. Указанные шансы — это шансы, применённые при вашем открытии. Таблица, использованная при открытии, сохраняется вместе с данными об этом открытии, поэтому последующее изменение кейса не влияет на прошлое открытие.

7.2. Как определяется результат открытия. Результат рассчитывается на основе вашего серверного сида, клиентского сида и попсе (пункт 4.1). Выпавшее значение сопоставляется с предметами кейса в порядке их ID, с учётом шанса каждого предмета.

7.3. Клиентский сид. Вы можете изменить свой клиентский сид на странице кейса перед открытием. Он фиксируется вместе с данными открытия и отображается в верификаторе.

7.4. Раскрытие сида и верификатор. На странице кейса отображается хеш вашего текущего серверного сида. Вы можете в любой момент сменить свой сид. Смена сида раскрывает старый сид и создаёт новый зафиксированный сид. Верификатор Cases затем пошагово пересчитывает любое открытие, сделанное с раскрытым сидом, на основе таблицы шансов, сохранённой вместе с этим открытием. До смены сида верификатор показывает только зафиксированный хеш.

7.5. Что вы получаете. Предметом может быть скин, бонусные средства или ничего:

(а) Скин: скин добавляется в ваш инвентарь по зачисляемой стоимости, указанной на странице кейса. Стоимость фиксируется в момент открытия кейса. Рыночная цена скина впоследствии может отличаться.

(b) Бонусные средства: сумма зачисляется в виде бонусных средств в соответствии с Условиями использования бонусов.

(c) Ничего: предмет или стоимость не выдаются.

7.6. Замена предметом равной стоимости. Если данная функция включена и скин, который вы выиграли, в данный момент не может быть предоставлен, вам может быть выдан другой скин той же зачисляемой стоимости.

7.7. Продажа или вывод скина. Вы можете продать скин из вашего инвентаря за реальные деньги по курсу обратного выкупа, указанному в вашем инвентаре на момент продажи. Курс применяется к зачисляемой стоимости предмета. Вывод скина на ваш аккаунт Steam регулируется нашими Условиями покупки и возврата.

7.8. Открытия, оплаченные бонусными средствами. Если Сервис позволяет открыть кейс с использованием бонусных средств, открытие оплачивается либо полностью из реального баланса, либо полностью из бонусных средств, но никогда из обоих источников одновременно. Оплата производится из реального баланса, если его средств достаточно для полной оплаты. При открытии, оплаченном бонусными средствами, зачисляемая стоимость выигранного предмета выдаётся в виде бонусных средств, и скин в инвентарь не добавляется.

7.9. Неудавшиеся и возвращённые открытия. Если открытие не удаётся после списания стоимости, списанная сумма возвращается автоматически. Если открытие возвращается, любой предмет, выданный в его рамках, удаляется из вашего инвентаря. Если вы уже продали этот предмет, мы можем отменить зачисление от продажи.

8. Case Battles

8.1. Что такое битва. В Case Battle два или более участников открывают один и тот же список кейсов — по одному раунду на кейс. Цена входа равна общей стоимости кейсов, участвующих в битве. Перед присоединением отображаются количество мест, кейсы и режим определения победителя.

8.2. Режимы определения победителя.

(a) Highest: побеждает участник (или команда) с наибольшей суммарной стоимостью.

(b) Crazy: побеждает участник (или команда) с наименьшей суммарной стоимостью.

(c) Jackpot: один участник (или команда) выбирается случайным образом, с шансом, пропорциональным его суммарной стоимости.

(d) Crazy jackpot: один участник (или команда) выбирается случайным образом, при этом чем ниже суммарная стоимость, тем выше шанс.

8.3. Команды. В командной битве места объединяются в команды, и суммарная стоимость команды равна сумме стоимостей её участников. Все участники команды-победителя делят предметы между собой.

8.4. Выигрыши. Победитель получает все скины, выигранные всеми местами в битве; они добавляются в его инвентарь по зачисляемой стоимости. Case Battles не выплачивают деньги. Кейсы, содержащие призы в виде бонусных средств, не могут использоваться в битвах.

8.5. Ничьи. Если два или более участников (или команд) набирают одинаковую сумму в режиме Highest или Crazy, все они побеждают, и предметы делятся между ними. Сначала распределяется предмет с наибольшей стоимостью, каждый предмет достаётся победителю с наименьшей текущей суммой, а при равных суммах — победителю с более ранним местом.

8.6. Шансы. Все места в раунде используют одну и ту же таблицу шансов. Это либо опубликованная таблица шансов кейса, либо, если нами установлен RTP битвы, таблица шансов, рассчитанная для этой битвы в момент её создания. RTP битвы, если он установлен, отображается при создании битвы, в комнате битвы и в верификаторе. Таблица, использованная для розыгрыша, сохраняется вместе с его данными.

8.7. Места дома. Case Battles могут включать участников, управляемых платформой («места дома»). Места дома всегда отмечены как таковые на странице битвы и в верификаторе честности. Места дома участвуют по тому же механизму розыгрыша, что и остальные участники: каждое из них использует ту же таблицу шансов со своим собственным серверным сидом, созданным для этой битвы и раскрываемым по её завершении. Розыгрыши места дома не влияют на таблицу шансов и на розыгрыши других участников. Как и у любого участника, суммарная стоимость места дома учитывается при определении победителя, и место дома может выиграть битву.

8.8. Как определяются розыгрыши. Розыгрыш каждого места рассчитывается на основе серверного сида этого участника для данной битвы, клиентского сида, взятого из битвы, и поппе (пункт 4.1). В режимах jackpot розыгрыш победителя рассчитывается на основе собственного серверного сида битвы. Хеш сида битвы отображается до начала битвы, а сам сид раскрывается по её завершении.

8.9. Раскрытие сида и верификатор. Ваш собственный серверный сид для битвы раскрывается при его смене. Верификатор Case Battles пересчитывает каждый розыгрыш, каждую сумму и победителя завершённой битвы. Он использует сиды мест дома и сид битвы после их раскрытия, а также ваш сид после его смены.

8.10. Незаполненные битвы. Битва, которая не заполняется до истечения таймера, аннулируется, и каждый взнос возвращается. Оставшееся время отображается в комнате битвы.

8.11. Отмена. Создатель может отменить битву, пока она ещё ожидает игроков. Мы можем отменить битву, которая ожидает игроков, заполнена или находится на рассмотрении. Если битва отменяется, каждый взнос возвращается. Битва также отменяется с возвратом взносов, если один из её кейсов становится недоступен к моменту, когда битва должна начаться.

8.12. Присоединение. После того как вы присоединились к битве, вы не можете её покинуть. Ваш взнос возвращается только в случае, если битва аннулируется или отменяется. Если списание вашего взноса не может быть подтверждено, ваше место передаётся на рассмотрение согласно пункту 3.4.

9. Pick'Ems

9.1. Бесплатное участие. Pick'Ems — это бесплатная игра на предсказания. Вы не платите за вход или за прогнозы, и ставка не взимается.

9.2. Кто может играть. Каждая лига Pick'Ems проводится альянсом (организатор лиги, «хост»; собственные лиги Reloader проводятся Reloader). Чтобы делать прогнозы и появляться в таблице лидеров лиги, вы должны подписаться на этот альянс. Учётные записи персонала не отображаются в публичной таблице лидеров и не могут выигрывать призы.

9.3. Прогнозы. Вы можете сделать или изменить прогноз до блокировки игры. После блокировки игры прогнозы нельзя сделать или изменить.

9.4. Подсчёт очков. На странице каждой лиги отображается раздел «Как начисляются очки», сформированный на основе тех же настроек, что используются при подсчёте. В зависимости от лиги:

(a) правильный прогноз приносит фиксированное количество очков, либо, в лигах с подсчётом по коэффициентам, — очки, кратные коэффициенту выбранного исхода на момент, когда вы сделали прогноз. Если вы меняете прогноз, применяется коэффициент на момент изменения;

(b) в лигах с подсчётом по коэффициентам могут начисляться бонусные очки за серию правильных прогнозов подряд («streak») и за угадывание всех игр за день, в котором есть минимум игр («perfect day»). Игры, на которые вы не сделали прогноз, а также аннулированные игры не прерывают серию;

(c) там, где это предусмотрено, вы можете выбрать чемпиона до блокировки первой игры лиги и получить бонусные очки, если эта команда победит в событии.

9.5. Таблица лидеров и равенство очков. Игроки ранжируются по очкам. При равенстве очков учитывается количество правильных прогнозов, а затем — кто сделал свой последний прогноз раньше.

9.6. Аннулированные и отложенные игры. Организатор лиги может аннулировать игру, например, если она отменена. Аннулированная игра окончательно выводится из игры: за неё не начисляются очки, а уже начисленные за неё очки удаляются из таблицы лидеров. Аннулированная игра, которая позже всё же состоится, может быть добавлена заново как новая игра. В лигах на выбывание аннулированная игра или игра, отложенная сверх льготного периода лиги, не приводит к выбыванию участников.

9.7. Исправленные результаты. Если результат игры исправлен, все прогнозы по ней пересчитываются заново на основе исправленного результата. Очки и бонусы изменяются соответствующим образом.

9.8. Призы. Призы, если таковые предусмотрены, устанавливаются и описываются организатором лиги на странице лиги. Призы присуждаются учётной записи, и предусмотрен один приз на человека. Мы можем проверить верхнюю часть таблицы лидеров на предмет наличия у одного человека нескольких учётных записей до присуждения призов.

9.9. Лотерея удачи. В некоторых лигах проводится лотерея удачи, при этом количество победителей и минимальное количество прогнозов указываются на странице лиги. До начала первой игры лиги создаётся серверное зерно (server seed), и его хеш отображается на странице лиги. Опубликованный метод выбора победителей сочетает это серверное зерно с хешем блока Bitcoin, добытого после закрытия лиги, применяемым к списку игроков, имеющих право на участие. Публичная страница для самостоятельной проверки результатов лотереи удачи пока недоступна.

10. Вопросы и жалобы

10.1. Если у вас есть вопрос о раунде, открытии или баттле, обратитесь в службу поддержки и укажите ID раунда, ставки, открытия или баттла. Жалобы рассматриваются в соответствии с нашими Условиями использования.