Гравець підтверджує факт внесення ставки через мережу Інтернет шляхом пред'явлення роздруківки електронного чека гравця.

Гравець за власним бажанням може отримати зареєстрований та оплачений ним через мережу мобільного зв'язку чек гравця. Для цього він повинен пред'явити розповсюджувачу, визначеному оператором, електронний чек гравця, що зафіксований на носії пристрою (обладнання). Розповсюджувач, визначений оператором, або уповноважена особа оператора (в представництві) звіряє дані електронного чека гравця з даними електронної системи та, при їх співпадінні, роздруковує з електронної системи чек гравця (в паперовій формі), що відповідає пред'явленому гравцем електронному чеку гравця. Оплачений гравцем чек може бути виданий цьому гравцю лише один раз.

3.6. Чек гравця зберігається у гравця для перевірки результатів розіграшу тиражу і, в разі перемоги, для отримання виграшу (- ів). Електронний чек гравця зберігається у гравця в його комп'ютері, на іншому пристрої (обладнанні), в мобільному телефоні або іншим чином в електронній формі.

Відповідальність за збереження чека гравця несе гравець.

3.7. Ставки приймаються оператором на основі програми тиражу - переліку змагань із запропонованим для кожного змагання множником (співвідношенням суми призу до внесеної гравцем ставки) та видами ігрових варіантів в лотереї.

Величина множника не може бути меншою одиниці.

Оператор має право відмовити у прийнятті ставки у тому випадку, коли її прийняття може спричинити істотне перевищення призового фонду лотереї, що призведе до недоодержання Державним бюджетом України грошових коштів.

Час початку прийняття ставок на змагання, що включені до програми тиражу, визначається оператором.

Час закінчення прийняття ставок на змагання, що включені до програми тиражу, визначається оператором, але у будь-якому разі не пізніше визначення результату події на яку приймається ставка.

3.8. Інформацію про результати змагань оператор може отримувати з офіційних джерел, як то офіційні сайти спортивних клубів, федерацій, інших організацій фізкультурно-спортивної спрямованості, інші офіційні засоби інформації, а також із засобів масової інформації, всесвітньої інформаційної системи загального доступу (Інтернет).

У разі якщо інформація щодо результатів, вказана у різних джерелах, відрізняється, або вказана з очевидними помилками остаточне рішення щодо результатів для розрахунку виграшності ігрових варіантів приймає оператор.

3.9. Ігровий варіант вважається виграшним, якщо передбачені в ньому результати випадкових подій у різних видах змагань, включених до програми тиражу, збігаються із результатами змагань, підтвердженими офіційними джерелами (що використовуються при складанні програми тиражу), та внесеними до протоколу результатів тиражу, а також в інших випадках, передбачений цими Умовами. Результати розіграшу тиражу лотереї розміщуються на Інтернет-сайті оператора (www.msl.ua), а також розміщуються (є доступними в електронному вигляді) в пунктах розповсюдження.

3.10. Визначаючи ігровий варіант гравець самостійно обирає кількість змагань, що входитимуть до його ігрового варіанту, а саме гравець може обрати:

ординар – ігровий варіант, що включає одне окреме змагання;

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

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

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

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

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

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

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

Комбінований – ігровий варіант, що являє собою заготовлений оператором прогноз на декілька не пов'язаних результатів однієї події. Для того щоб ігровий варіант був виграшним необхідно вгадати всі результати, включені до ігрового варіанту «комбінований». Виграш за ігровим варіантом – комбінований визначається як добуток суми ставки на визначений для відповідного ігрового варіанту множник.

При включенні гравцем до ігрового варіанту кілька змагань, загальне співвідношення суми призу до внесеної гравцем ставки та сума виграшу на такий ігровий варіант не повинні перевищувати розмір (величину), що визначений (-а) наказом оператора. При перевищенні загальним співвідношенням суми призу до внесеної гравцем ставки або сумою виграшу зазначених в наказі оператора показників, вони округлюються вниз до розміру (величини), визначеного наказом оператора.

3.11. Види ігрових варіантів обираються гравцем самостійно шляхом відмітки у відповідних ігрових полях термінальної картки чи електронної картки.

3.12. Номер змагання, на яке робиться прогноз, визначається в полі "№ змагання" шляхом закреслення (відмічення) цифр та/або букв. Кожне змагання може бути включене до складу ігрового варіанту тільки один раз.

3.13. До основних результатів, які гравець може обрати при визначенні ігрового варіанту, належать:

перемога першої команди (спортсмена) - "1";

перемога другої команди (спортсмена) - "2";

нічия - "х";

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

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

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

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

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

фора - перевага чи відставання однієї із команд (спортсмена), виражена у голах (очках тощо), яка надана учаснику змагання оператором. Надана учаснику змагання фора додається до

відповідного результату події. Якщо розрахований таким чином результат на користь обраної (-ого) команди (спортсмена), то ігровий варіант вважається виграшним. Якщо ж розрахований таким чином результат є перемогою протилежної команди (спортсмена) - ігровий варіант є програшним, у разі нічиєї - множник виграшу дорівнює одиниці;

покупка фори – збільшення або зменшення фори за рахунок зміни величини множника.

Такі види результатів можуть використовуватись при реєстрації ігрових варіантів виключно до моменту визначення результату відповідного змагання.

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

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

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

В програмі тиражу команди - господарі стоять на 1-му місці (позначаються «1»), команди - гості - на 2-му (позначаються «2»). У всіх інших випадках нумерація учасників змагань в програмі тиражу умовна, а дані про місце проведення носять інформаційний характер.

3.14. Під час проведення тиражів лотереї ставки можуть прийматись на будь-які змагання, які не суперечать чинному законодавству України та моральним засадам суспільства.

В залежності від особливостей професійних чи аматорських змагань змістовність ігрового варіанту може включати інші прогнози результатів подій, ніж ті, що передбачені в п.3.13 цих Умов, зокрема:

3.14.1. Футбол

Змагання - зустріч 2-х команд (футбольний матч), тур, етап, раунд, плей-офф, турнір, кубок, чемпіонат, олімпійські ігри.

Події - голи, порушення правил гравцями (фоли), кутові, заміни, офсайди, попередження гравцям, видалення гравця (гравців), дискваліфікація гравця, гравців чи команди, овертайм, пенальті, вихід з групи, перехід у наступний етап (тур), перехід у вищу/нижчу лігу, перемога в турнірі, чемпіонаті.

Результати:

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

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

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

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

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

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

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

кількість голів, забитих в матчі парна або непарна;

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

буде чи ні забитий гол у визначений проміжок часу;

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

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

буде чи ні автогол;

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

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

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

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

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

перемога першої команди в першому таймі та в матчі;

перемога першої команди в першому таймі та нічия в матчі;

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

нічия в першому таймі та перемога першої команди в матчі;

нічия в першому таймі та в матчі;

нічия в першому таймі та перемога другої команди в матчі;

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

перемога другої команди в першому таймі та нічия в матчі;

перемога другої команди в першому таймі та в матчі;

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