

Правила на играта и коректност

Reloader.gg

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

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

1. Относно тези правила

- 1.1. Настоящите Правила на игрите и справедливост („настоящите Правила“) обясняват как функционират игрите на Услугата, как се генерират резултатите от тях и как рундовете се уреждат, анулират и възстановяват. Те обхващат Reloaded Originals (включително Crash), Cases, Case Battles и Pick'Ems.
- 1.2. Настоящите Правила представляват част от нашите Общи условия. Ако настоящите Правила и Общите условия си противоречат, Общите условия имат предимство.
- 1.3. Настоящите Правила се прилагат на reloader.gg и на всеки алиансен сайт, обслужван под reloader.gg (например <alliance>.reloader.gg). Едни и същи игри работят по едни и същи правила на всеки сайт.
- 1.4. Настоящите Правила могат да бъдат показани и на други езици. Ако даден превод се различава от версията на английски език, версията на английски език има предимство.
- 1.5. Казино игрите, предоставяни от трети страни доставчици, и спортните залагания не са обхванати от настоящите Правила. За тях се прилагат собствените им правила, заедно с нашите Общи условия.

2. Определения

- 2.1. Баланс означава балансът в £, показан във вашия акаунт. Залозите, цените и печалбите в игрите, обхванати от настоящите Правила, се показват в £.
- 2.2. Залог означава сумата, която залагате в един рунд, при отваряне на кейс или при участие в битка.
- 2.3. Рунд означава едно изиграване на игра, от вземането на залога до уреждането на резултата.
- 2.4. Предимство на казиното (house edge) означава дела от залозите, който дадена игра е проектирана да задържи с течение на времето. Възвръщаемост към играча (RTP) е 100% минус предимството на казиното.
- 2.5. Сървърно семе (server seed), клиентско семе (client seed) и попсе са входните данни, използвани за генериране на резултат. Те са обяснени в раздел 4.
- 2.6. Проверител (Verifier) означава страница на Услугата, която показва входните данни на даден рунд и преизчислява резултата му.

3. Общи правила за всяка игра

Резултати

- 3.1. Всеки резултат се генерира по метода, описан за съответната игра в настоящите Правила. Резултатите не се влияят от предишните ви резултати, вашия баланс или размера на вашия залог.
- 3.2. В Originals, Crash, Cases и Case Battles резултатът е фиксиран в момента на започване на рунда. Анимациите само показват резултат, който вече съществува. Изборите, които правите по време на рунд (например кой плочка да разкриете), определят какво откривате, а не къде е бил поставен изходът.

Залози и уреждане

3.3. Даден рунд влиза в игра само след като залогът ви е взет успешно. Ако залогът не може да бъде взет, рундът не се провежда и не се таксуват.

3.4. Ако не можем да потвърдим дали залогът ви е бил взет, рундът не е в игра и се задържа за преглед. Няма да го възстановим или уредим автоматично. Разглеждаме случая и коригираме баланса ви при необходимост.

3.5. Печалбите се кредитират към баланса ви след уреждане на рунда. Кредитирането може да отнеме известно време, докато се появи.

Нашите записи

3.6. Ако резултат, залог или изплащане, показани на вашия екран, се различават от записите на нашия сървър, записите на нашия сървър имат предимство. Свържете се с поддръжката, ако смятате, че нашите записи са грешни.

Неизправности и грешки

3.7. Неизправност анулира всички засегнати игри и плащания. Когато резултатът вече е бил фиксиран и записан преди неизправността, можем да завършим рунда въз основа на този записан резултат, вместо да го анулираме. Когато не е бил записан резултат, залогът се възстановява. Специфичното за играта третиране в раздели 5 до 8 се прилага с предимство.

3.8. Можем да анулираме рунд, отваряне на кейс, битка или изплащане, което е било генерирано вследствие на очевидна грешка, техническа неизправност или неправилна конфигурация. Ако го анулираме, връщаме залога. Ако свързаното с него изплащане вече е било кредитирано, можем да го сторнираме.

Наличност и лимити на игрите

3.9. Можем да отворим, спрем, затворим или променим всяка игра по всяко време, включително за поддръжка. Някои игри могат да бъдат достъпни само за определени акаунти.

3.10. Всяка игра има минимален и максимален залог. Залог извън тези граници се отказва.

3.11. Настройките на играта, като предимството на казиното, максималната печалба, лимитите на залозите и шансовете при кейсовете, се определят от нас и могат да се променят. Дадена промяна не важи за рунд, който вече е започнал. Тя се прилага за следващия рунд.

Ограничени държави

3.12. Ако вашата държава на регистрация или държавата на вашата текуща връзка е ограничена за игра с реални пари, не можете да поставяте залози в никоя от игрите, обхванати от настоящите Правила. Това включва отваряне на кейсове и създаване или присъединяване към Case Battles. Вие все още можете да влизате в акаунта си, да разглеждате Услугата и да теглите средства. Вижте нашите Общи условия.

Отговорна игра

3.13. Ако сте задали лимит на загубите и го достигнете, не можете да поставяте нови залози в тези игри, докато периодът на лимита не се нулира. Ако сте се самоизключили, не можете да използвате акаунта си за срока на изключването. Вижте нашата Политика за отговорна игра.

Бонус средства

3.14. Дали бонус средствата могат да се използват в дадена игра и колко от залога се брои към изискване за прозаиграване, е посочено в нашите Бонус условия. Обобщено:

(a) Case Battles могат да бъдат играни само с парични средства. Бонус средства не могат да се използват.

(b) Отваряне на кейс се заплаща от вашия паричен баланс, когато той покрива пълната цена. Когато Услугата позволява отваряне на кейс с бонус средства, отваряне, платено с бонус средства, ви дава стойността на спечеления предмет като бонус средства, а не самия предмет (вижте 7.8).

(c) Други правила, включително приноса за прозаиграване за всяка игра, се съдържат в Бонус условията.

4. Как се генерират резултатите

4.1. Игрите в раздели 5, 7 и 8 използват сървърно семе, клиентско семе и nonce:

(a) Сървърно семе. Случайна стойност, създадена от нас. Преди да бъде използвана, показваме нейния SHA-256 хеш („ангажимент“). Хешът фиксира семето: не можем да променим семето впоследствие, без хешът да се промени.

(b) Клиентско семе. Втора стойност, която се комбинира със сървърното семе. За Cases можете да го промените преди отваряне. За Case Battles то се задава от битката. За Originals се задава от играта.

(c) Nonce. Брояч, който се увеличава с едно при всеки изигран рунд със същото сървърно семе. Даден nonce се използва еднократно, дори ако рундът след това се провали, така че показан вече резултат не може да бъде произведен отново.

(d) Резултат. Резултатът се изчислява от HMAC-SHA256 на сървърното семе и клиентското семе и nonce, след което се превръща в хвърляне на зар, карта, оформление на плочки, път или предмет по метода за съответната игра.

4.2. Разкриване на семето. Резултатът може да бъде преизчислен от вас само след като самото сървърно семе бъде разкрито. Статусът на разкриване на семето е различен за всеки продукт:

(a) Cases и Case Battles: можете да разкриете сървърното си семе, като го ротирате (раздели 7 и 8). Ротирането разкрива старото семе и създава ново ангажирано семе. След разкриване, проверителят преизчислява всяко отваряне или хвърляне, направено с това семе.

(b) Originals (Coinflip, Dice, HiLo, Limbo, Mines, Plinko, Towers): резултатите се генерират от ангажирано сървърно семе, клиентско семе и nonce, а хешът на сървърното семе се показва в играта. Разкриването на семето за тези игри все още не е налично. Докато не стане достъпно, не можете сами да преизчислите резултата от рунд. Страницата с подробности за рунда за тези игри показва ангажирания хеш и посочва, че семето не е било разкрито.

(c) Crash: Crash не използва семе за конкретен играч. Той използва верига от хешове (раздел 6). Хешът на всеки рунд се разкрива, когато рундът приключи, и може да бъде проверен в проверителя на Crash.

5. Reloader Originals

5.1. Игри. Reloader Originals са Coinflip, Dice, HiLo, Limbo, Mines, Plinko и Towers. Crash също е Original и е обхванат в раздел 6.

5.2. Как работи всяка игра. Правилата на всяка игра са показани на нейната страница. Обобщено:

(a) Coinflip: избирате страна. Страната, на която пада монетата, е фиксирана от семето, а вашият избор не е входна стойност за нея.

(b) Dice: избирате целева стойност и дали хвърлянето трябва да бъде под или над нея. Хвърлянето е между 0.00 и 99.99. Шансът за печалба и коефициентът на изплащане се показват преди хвърлянето. Цели, които биха платили под 1.01×, не се предлагат.

(c) Limbo: избирате целеви коефициент. Печелите, ако резултатът е равен на или по-висок от целта ви, а печалбата изплаща вашия целеви коефициент.

(d) HiLo: избирате дали следващата карта е по-висока или по-ниска от текущата. Карта с еднакъв ранг печели и при двата избора. Всяка карта се тегли от пълно тесте, така че всеки ранг е винаги възможен. Печелившите избори умножават общата ви сума. Можете да пропуснете карта, до лимита, показан от играта. Можете да осребрите след поне един печеливш избор. Губещ избор прекратява рунда и губите залога.

(e) Mines: избирате броя на мините. Мините се разполагат в момента на започване на рунда. Всяка безопасна плочка, която разкриете, повишава коефициента. Можете да осребрите след поне една безопасна плочка. Разкриването на мина прекратява рунда и губите залога.

(f) Plinko: избирате броя на редовете и ниво на риск. Пътят на топката е фиксиран от семето, а кофата, в която тя попада, определя коефициента, показан на дъската.

(g) Towers: избирате трудност. Безопасните плочки на всеки ред се разполагат в момента на започване на рунда. Всеки изчистен ред повишава коефициента. Можете да осребрите след поне един изчистен ред. Избирането на небезопасна плочка прекратява рунда и губите залога.

5.3. Предимство на казиното. Всяка игра има предимство на казиното, определено от нас. Предимството е вградено в коефициентите, таблиците за изплащане и шансовете за печалба, които всяка игра показва преди да играете. Предимството, действащо в момента на поставяне на залог, се записва с този залог и се прилага към него, дори ако предимството впоследствие се промени.

5.4. Максимална печалба. Всяка игра има максимална печалба за отделен рунд. Изплащане никога не е по-високо от максималната печалба, а сума над нея не се изплаща. Показаните във всяка игра потенциална печалба и суми за осребряване вече отразяват този лимит.

5.5. Резултати. Резултатите се генерират по описания в 4.1 и 4.2(b) начин. Разкриването на семето за тези седем игри все още не е налично.

5.6. Незавършени рундове (Mines, Towers, HiLo). Когато е активирано, рунд на Mines, Towers или HiLo, оставен незавършен за 24 часа, се затваря автоматично:

(a) ако сте направили поне една успешна стъпка (безопасна плочка, изчистен ред или печеливш избор), рундът се осребрява при текущия си коефициент, при спазване на максималната печалба; или

(b) ако не сте направили никаква успешна стъпка, залогът ви се възстановява.

Ако възстановяването не може да бъде потвърдено, рундът се задържа за преглед съгласно 3.4.

5.7. Прекъснати рундове. Ако рунд бъде прекъснат след като залогът ви е взет, но преди резултатът да бъде приложен, ние го завършваме, използвайки резултата, който е бил фиксиран и записан при започването на рунда. Резултатът никога не се генерира отново.

5.8. Игрови сесии. Когато игровите сесии са активирани, част от баланса ви може да бъде прехвърлена в игрова сесия, когато започнете да играете Originals, за да могат рундовете да се уреждат по-бързо. Останалата сума от сесията се връща към основния ви баланс след период без игра, на редовни интервали, и преди тегления или друго действие с пари във вашия акаунт.

6. Crash

6.1. Как протича рундът. Всеки рунд има прозорец за залагане. Когато той се затвори, множителят започва от 1.00x и се покачва, докато рундът не приключи с "срив". Печелите, ако осребрите залога си преди срива. Печалбата ви е равна на залога, умножен по множителя, при който сте осребрили залога, при спазване на максималната печалба. Ако не сте осребрили залога си до момента на срива, губите залога си.

6.2. Един залог на рунд. Можете да поставите само един залог на рунд, единствено в рамките на прозореца за залагане. Залог, поставен твърде близо до края на прозореца за залагане, може да бъде отказан. Ако залогът ви бъде потвърден едва след затварянето на прозореца за залагане, той не влиза в рунда и залогът ви се възстановява.

6.3. Осребряване. Можете да осребрите ръчно, докато рундът тече. Ръчно осребряване, което достигне до нас в момента на срива или след него, се отказва. Можете също да зададете автоматично осребряване между $1.01\times$ и максималния множител. Автоматичното осребряване изплаща при избрания от вас множител, ако рундът го достигне.

6.4. Максимален множител и максимална печалба. Crash има максимален множител, определен от нас. Рунд, който достигне максималния множител, приключва там, а залозите, които не са осребрени преди това, губят. Печалбата никога не надвишава максималната печалба. Показаната потенциална печалба преди осребряване вече отразява това ограничение.

6.5. Преимущество на казиното. Crash има преимущество на казиното, определено от нас. Формулата за точката на срива прилага преимущество по такъв начин, че очакваната възвръщаемост да бъде еднаква за всяка цел на осребряване. Използваното за всеки рунд преимущество се записва заедно с рунда и се показва във верификатора на Crash.

6.6. Хеш верига. Резултатите от Crash произлизат от предварително генерирана верига от хешове:

(a) всеки хеш от веригата е SHA-256 хеш на следващия, а веригата се използва в обратен ред, по един хеш на рунд;

(b) последният хеш от веригата ("терминален хеш") и публичната сол на веригата се фиксират при създаването на веригата, преди първия ѝ рунд, и се публикуват на страницата с вериги на Crash ([/originals/crash/chains](#)) от този момент нататък;

(c) хешът на всеки рунд се разкрива, когато рундът приключи с сриг. Неговият SHA-256 хеш трябва да съвпада с хеша на предходния рунд или с терминалния хеш за първия рунд на веригата; и

(d) точката на сриг се изчислява от HMAC-SHA256 на хеша на рунда и солта, по формулата, показана във верификатора на Crash.

6.7. Верификатор на Crash. За всеки рунд, чийто хеш е разкрит, верификаторът на Crash показва хеша на рунда, предходния хеш (или терминалния хеш), солта, използваното преимущество и преизчислената точка на сриг, както и дали те съвпадат със записания резултат. Можете също да въведете хеш, сол и преимущество, за да преизчислите сами точка на сриг.

6.8. Нови вериги. Можем да заменим използваната верига с нова. Рундовете от предходна верига остават проверими във верификатора. Ако използваната верига не премине собствената си проверка, спираме да я използваме.

6.9. Рестартирания. Ако нашият игрален сървър се рестартира, докато рунд е отворен или тече, този рунд се анулира и хешът му се разкрива. Потвърдените залози в него се възстановяват. Залозите, които вече са осребрени, се изплащат. Залог, чието таксуване не може да бъде потвърдено, се задържа за преглед съгласно точка 3.4.

7. Кутии (Cases)

7.1. Шансове и стойности. Всяка страница на кутия изброява всички предмети, които кутията може да даде, заедно с шанса за печалба и кредитираната им стойност. Показаните шансове са тези, използвани за вашето отваряне. Таблицата, използвана при отварянето, се съхранява заедно с всяко отваряне, така че последваща промяна в кутията не променя минало отваряне.

7.2. Как се определя резултатът от отварянето. Резултатът се изчислява въз основа на вашето сървърно seed, вашето клиентско seed и nonce (4.1). Резултатът от хвърлянето се съпоставя с предметите на кутията в ред по ID на предмета, като се използва шансът на всеки предмет.

7.3. Клиентско seed. Можете да промените клиентското си seed на страницата на кутията преди отваряне. То се записва заедно с отварянето и се показва във верификатора.

7.4. Разкриване на seed и верификатора. Страницата на кутията показва хеша на текущото ви съвърно seed. Можете да завъртите (ротирате) seed-а си по всяко време. Ротацията разкрива старото seed и създава ново ангажирано (committed) seed. Верификаторът на Cases след това преизчислява всяко отваряне, направено с разкритото seed, стъпка по стъпка, спрямо таблицата с шансове, съхранена заедно с това отваряне. Докато не ротирате seed-а си, верификаторът показва само ангажирания хеш.

7.5. Какво получавате. Предметът може да бъде скин, бонус средства или нищо:

(а) Скин: скинът се добавя към инвентара ви с кредитираната стойност, показана на страницата на кутията. Стойността се фиксира в момента на отваряне на кутията. Пазарната цена на скина може по-късно да се различава.

(b) Бонус средства: сумата се кредитира като бонус средства съгласно Условиата за бонуси.

(c) Нищо: не се дава предмет или стойност.

7.6. Замяна при равна стойност. Когато е активирано, ако спечеленият от вас скин не може да бъде доставен в момента, може да получите различен скин със същата кредитирана стойност.

7.7. Продажба обратно или теглене на скин. Можете да продадете скин от инвентара си обратно за пари в брой по курса за обратно изкупуване, показан в инвентара ви към момента на продажбата. Курсът се прилага към кредитираната стойност на предмета. Тегленето на скин към вашия Steam акаунт се урежда от нашите Условия за покупка и възстановяване на средства.

7.8. Отваряния, платени с бонус средства. Когато Услугата позволява отваряне на кутия с бонус средства, отварянето се заплаща изцяло с пари в брой или изцяло с бонус средства, никога с комбинация от двете. Плаща се с пари в брой, ако наличните ви средства покриват пълната цена. Отваряне, платено с бонус средства, ви дава кредитираната стойност на спечеления предмет като бонус средства, а скин не се добавя към инвентара ви.

7.9. Неуспешни и възстановени отваряния. Ако отварянето се провали, след като цената вече е таксувана, таксата се възстановява автоматично. Ако отварянето бъде възстановено, всеки предмет, който то ви е дало, се премахва от инвентара ви. Ако вече сте продали този предмет, можем да сторнираме кредита от продажбата.

8. Case Battles

8.1. Какво представлява битка. В Case Battle двама или повече участници отварят един и същ списък от кутии, по един рунд за всяка кутия. Цената за вход е общата цена на кутиите в битката. Битката показва броя места, кутиите и режима на победа, преди да се присъедините.

8.2. Режими на победа.

(a) Highest (Най-висока): участникът (или отборът) с най-висока обща стойност печели.

(b) Crazy (Луд): участникът (или отборът) с най-ниска обща стойност печели.

(c) Jackpot (Джакпот): един участник (или отбор) се тегли на случаен принцип, с шанс пропорционален на общата му стойност.

(d) Crazy jackpot (Луд джакпот): един участник (или отбор) се тегли на случаен принцип, като по-ниска обща стойност дава по-висок шанс.

8.3. Отбори. В отборна битка местата се групират в отбори, а общата стойност на всеки отбор е сборът от стойностите на неговите членове. Всеки член на печелившия отбор получава дял от предметите.

8.4. Печалби. Победителят получава всеки skin, спечелен от всяко място в битката, добавен към инвентара му с кредитираната му стойност. Case Battles не изплащат пари в брой. Кутии, включващи награди в бонус средства, не могат да се използват в битки.

8.5. Равенства. Ако двама или повече участници (или отбори) завършат наравно в режим Highest или Crazy, всички те печелят и предметите се разпределят между тях. Предметът с най-висока стойност се разпределя първи, всеки предмет отива при победителя с по-ниска текуща обща стойност, а при равни общи стойности — при победителя с по-рано заето място.

8.6. Шансове. Всяко място в рунда хвърля жребий по една и съща таблица с шансове. Тази таблица е или публикуваните шансове на кутията, или, когато сме задали RTP за битката, таблица с шансове, изчислена за тази битка при създаването ѝ. RTP на битката, когато е зададен, се показва при създаване на битка, в стаята на битката и във верификатора. Използваната таблица се съхранява заедно с всяко хвърляне.

8.7. Места на казиното. Case Battles могат да включват участници, управлявани от казиното ("места на казиното"). Местата на казиното винаги са обозначени като такива на страницата на битката и във верификатора за коректност. Местата на казиното играят по същия механизъм на хвърляне като всеки друг участник: всяко от тях хвърля по същата таблица с шансове със собствено сървърно seed, създадено за тази битка и разкрито при приключването ѝ. Хвърлянията на място на казиното не променят таблицата с шансове или хвърлянията на друг участник. Както при всеки участник, общата стойност на място на казиното се брои при определяне на победителя, и място на казиното може да спечели битката.

8.8. Как се определят хвърлянията. Хвърлянето на всяко място се изчислява от сървърното seed на участника за тази битка, клиентско seed, взето от битката, и nonce (4.1). В режимите джакпот тегленето на победителя се изчислява от собственото сървърно seed на битката. Хешът на seed-а на битката се показва преди битката, а seed-ът се разкрива при приключването ѝ.

8.9. Разкриване на seed и верификатора. Вашето собствено сървърно seed за битката се разкрива, когато го ротирате. Верификаторът на Case Battles преизчислява всяко хвърляне, всяка обща стойност и победителя на приключила битка. Той използва seed-овете на местата на казиното и seed-а на битката, след като бъдат разкрити, и вашето seed, след като го ротирате.

8.10. Незапълнени битки. Битка, която не се запълни преди изтичане на таймера, изтича, и всеки залог за вход се възстановява. Оставашото време се показва в стаята на битката.

8.11. Отмяна. Създателят може да отмени битка, докато тя все още изчаква играчи. Ние можем да отменим битка, която изчаква, е пълна или е задържана за преглед. Ако битка бъде отменена, всеки залог за вход се възстановява. Битка също се отменя и възстановява, ако някоя от нейните кутии вече не е налична, когато битката трябва да започне.

8.12. Присъединяване. След като сте се присъединили към битка, не можете да я напуснете. Залогът ви за вход се връща само ако битката изтече или бъде отменена. Ако таксуването на залога ви за вход не може да бъде потвърдено, мястото ви се задържа за преглед съгласно точка 3.4.

9. Pick'Ems

9.1. Безплатна игра. Pick'Ems е безплатна прогнозна игра. Не плащате за участие или за правене на прогнози, и не се залага никаква сума.

9.2. Кой може да играе. Всяка лига в Pick'Ems се управлява от алианс (домакинът на лигата; собствените лиги на Reloader се управляват от Reloader). За да правите прогнози и да се появявате в класацията на дадена лига, трябва да следвате този алианс. Служебните акаунти не се появяват в публичната класация и не могат да печелят награди.

9.3. Правене на прогнози. Можете да направите или промените прогноза до заключването на играта. След заключването на играта прогнози не могат да се правят или променят.

9.4. Точкуване. Всяка страница на лига показва раздел „Как работи точкуването“, генериран от същите настройки, които се използват за точкуването. В зависимост от лигата:

(а) правилна прогноза носи фиксиран брой точки, или, в лиги, точкувани по коефициенти, кратно на коефициента на избора от вас изход към момента на правене на прогнозата. Ако промените прогнозата, се прилага коефициентът към момента на промяната;

(b) в лиги, точкувани по коефициенти, могат да се присъждат бонус точки за поредица от правилни прогнози подред („серия“) и за познаване на всички игри в ден, в който има поне минималния брой игри („перфектен ден“). Игри, които не сте прогнозирали, както и анулирани игри, не прекъсват серия;

(c) когато е активирано, можете да изберете шампион преди заключването на първата игра от лигата и да получите бонус точки, ако този отбор спечели събитието.

9.5. Класация и равенства. Играчите се класират по точки. При равенство предимство има броят на правилните прогнози, а след това — кой е направил последната си прогноза най-рано.

9.6. Анулирани и отложени игри. Домакинът на лигата може да анулира игра, например ако бъде отменена. Анулираната игра окончателно излиза от игра: тя не носи точки, а вече присъдените за нея точки се премахват от класацията. Анулирана игра, която по-късно бъде изиграна, може да бъде добавена отново като нова игра. В лиги тип „оцеляване“ анулирана игра, или игра, отложена след гратисния период на лигата, не елиминира никого.

9.7. Коригирани резултати. Ако резултатът от игра бъде коригиран, всички прогнози за нея се преизчисляват спрямо коригирания резултат. Точките и бонусите се променят съответно.

9.8. Награди. Наградите, ако има такива, се определят и описват от домакина на лигата на страницата на лигата. Наградите се присъждат на акаунта, като на човек се полага по една награда. Преди присъждането на награди може да прегледаме върха на класацията за наличие на няколко акаунта, притежавани от едно и също лице.

9.9. Томбола за късмет. Някои лиги провеждат томбола за късмет, като броят на печелившите и минималният брой прогнози са посочени на страницата на лигата. Преди първата игра от лигата се създава сървърно семе (server seed) и неговият хеш се показва на страницата на лигата. Публикуваният метод за избор на победители комбинира това сървърно семе с хеша на блок от Bitcoin, изминат след затварянето на лигата, приложен към списъка с допустими играчи. Публична страница за самостоятелна проверка на томбола за късмет все още не е налична.

10. Въпроси и оплаквания

10.1. Ако имате въпрос относно рунд, бас, отваряне или битка, свържете се с поддръжката и посочете идентификатора на рунда, баса, отварянето или битката. Оплакванията се разглеждат съгласно нашите Общи условия.