

## Коммерческое предложение

Общий объем инвестиций — 1,5 млн. рублей.

Срок инвестиций — 10 месяцев от начала инвестирования.

Возврат инвестиций — 8 месяцев.

Прибыль инвестора за год после возврата инвестиций — 1,2 млн. рублей.

Доля в проекте — 50%.

## Резюме проекта

### Наименование

#### “BetSpar”

Наименование привязывается к слову «ставка/ставки» (*bet/bets – по-английски*), а также к читабельному словосочетанию «спорная ставка / ставка на спор» в соответствии с возможностью выбора доменного имени для проекта.

### Альтернативные названия

BetRound - Круглая ставка, раунд ставки

BetStaker - Ставка "для игрока", играющий в ставки

BetGainer - Ставка победителя (точный перевод), пищевая добавка для роста ставки (дословный перевод)

### Концепция

Социальный тотализатор – контролируемые игроками ставки на спорт между двумя участниками сети из большого количества людей.

### Аудитория

Основная аудитория – азартные игроки, постоянно интересующиеся игровыми событиями.

Дополнительная аудитория – любители спорта и спортивных сообществ.

### Цель

Первичная цель - объединение азартных людей в сообщество с возможностями тотализатора с участием в любое время и в любом месте при наличии Интернета. Без географических ограничений с многоязыковой поддержкой.

### Монетизация

Основная модель – 5% комиссия за гарантированную передачу выигрыша победившему участнику от проигравшего участника в споре на результаты игрового события.

1% с каждого выигрыша и 4% с каждого вывода денежных средств из проекта.

Дополнительные модели: обмен реальной внутренней валюты на виртуальную, платные сервисы.

На начальном этапе проект работает со следующими электронными платежными системами:

**WebMoney**

**Neteller**

**MoneyBookers**

**VISA**

## Обзор проекта

### Основные сервисы

Сервисы являются основным показателем привлекательности проекта для посетителей. Возможности каждого сервиса по отдельности или несколько вместе взятых должны вызывать интерес у посетителя зарегистрироваться в проекте для оценки ресурса и дальнейшего участия в проекте.

Наименование	Описание
<b>Профиль</b>	Возможность зарегистрироваться и использовать все сервисы проекта. За исключением сервиса Обзор событий, остальные доступны только для зарегистрированных пользователей.
<b>Контакты</b>	Возможность создавать собственные открытые, закрытые и приватные списки контактов с другими участниками проекта.
<b>Сообщения</b>	Возможность приватно общаться с другими участниками проекта посредством текстовых сообщений в онлайн и отложенном режиме.
<b>Спорт</b>	Возможность получать данные по текущим, будущим и прошедшим спортивным играм по 6 видам спорта: футбол, теннис, баскетбол, хоккей, бейсбол и американский футбол.
<b>Статистика</b>	Возможность анализировать прошедшие и текущие спортивные соревнования по всем видам спорта в системе по статистическим таблицам.
<b>Аккаунт</b>	Возможность вести собственный закрытый внутренний виртуальный и реальный счет денежных средств для использования платных сервисов проекта и возможности вывода денежных средств из проекта на внешние личные счета участника проекта.
<b>Ставки</b>	Возможность создавать открытые и приватные ставки на игровые события и принимать участие в спорах с другими участниками проекта. Платный сервис с возможностью бесплатного участия.
<b>Многоязычность</b>	Возможность пользоваться проектом на наиболее привычном или приближенном для понимания информации пользователем языке. На старте проект реализовывается на 2х языках: русский и английский.

### Развитие проекта

После старта проекта возможно развитие в направлении расширения и улучшения сервисов и функциональности проекта.

- Трансляция игровых событий на сайте
- Расширение объема предоставляемых игровых событий
- Расширение объема возможных ставок
- Дополнительные бесплатные и платные социальные сервисы

## Существующие проекты

Самые популярные Интернет проекты, которые на данный момент функционируют в сети и работают со ставками на спортивные события (по состоянию на июнь 2011).

<p>В порядке убывания аудитории (Alexa Service)</p> <p><b>BETFAIR.com</b> (1,394 место)  Основной трафик:  29,1% - США  8,1% - Испания  5,4% - Россия  5,1% - Греция  5,1% - Португалия  4,3% - Италия  4,2% - Германия</p> <p><b>BWIN.com</b> (3,448 место)  Основной трафик:  14,1% - Испания  12,0% - Германия  11,5% - Греция  10,0% - Россия  4,8% - Португалия  3,9% - Нидерланды  2,5% - США</p> <p><b>UNIBET.com</b> (5,866 место)  Основной трафик:  15,3% - Швеция  12,4% - Нидерланды  9,1% - Испания  5,8% - Россия  5,4% - Греция  3,4% - США  3,1% - Португалия</p>	<p><b>Основные сервисы проектов</b></p> <p>Ставки на спорт (20+ видов, в том числе live - ставки во время игр)  Футбол, Теннис, Баскетбол, Хоккей, Бейсбол, Американский футбол, Гандбол, Регби, Автоспорт, Волейбол, Крикет, Настольный теннис, Бои без правил</p> <p>Игры (30+ видов игр, в том числе казино)  Рулетка, Настольные, Карточные азартные игры, Аркадные азартные автоматы, Слоты</p> <p>Многоязычность (20+ языков)  Русский, Английский, Греческий, Испанский, Итальянский, Немецкий, Португальский, Французский, Шведский, Норвежский, Финский, Датский, Польский, Румынский, Чешский, Хорватский, Венгерский, Японский (+традиционный)</p> <p>Платежные системы (10+ способов, ввод и вывод средств)  Moneybookers, Neteller, Кредитные карты (VISA), Ukash, Onepay (1-pay), Webmoney, Paysafe, Почтовые вклады, Банковский перевод, QIWI (платежные терминалы)</p> <p>Компании  Проекты работают с 2001 года, Компании находятся в основном, в Европе, Имеют лицензии, Круглосуточные службы поддержки</p> <p>Основной трафик (по убыванию)  США, Испания, Греция, Россия, Нидерланды, Германия, Швеция, Португалия, Италия</p>
---	---

## Технические характеристики

### Описание системы

Модульная система на базе концепции MVC (HMVC).

### Функционал

#### Серверная часть

- Программное ядро (Core)
  - MVC система
  - Модульная система (HMVC)
  - Система работы с базами данных
  - Система масштабирования
  - Распределенная система приложений
  - Система кэширования
  - Диспетчер очередей
  - Система отложенных заданий
  - Система обеспечения безопасности
- Приложения клиентской части
  - Модуль авторизации (Auth)
  - Модуль навигации (Navy)
  - Модуль профиля пользователя (Profile)
  - Модуль сообщений (Message)
  - Модуль аккаунта пользователя (Account)
  - Модуль спортивных событий (Sport)
  - Модуль статистики соревнований (Standing)
  - Модуль ставок (Betting)
  - Модуль поддержки многоязычности (Lang)
  - Модуль партнерской программы (Affiliate)
- Приложения административной части
  - Административный модуль (Administrator)
  - Модуль обработки исходящих транзакций (Manage PayOut)
  - Модуль оффлайн обслуживания (Manage Offline)
  - Модуль онлайн обслуживания (Manage Online)
  - Модуль поддержки пользователей (Support)
- Приложения транзакционного сервера
  - Платежный шлюз (Payment GateWay)

#### Клиентская часть

*Интерфейс приложений клиентской части*

*Интерфейс приложений административной части*

## Техническая платформа

- |   |                     |
|---|---------------------|
| • Операционная система для сервера приложений и баз данных  | Linux Debian        |
| • Http-сервер веб-приложений                                | Apache 2            |
| • Балансировщик нагрузки и сервер для статического контента | Nginx               |
| • Хранилище баз данных                                      | MySQL 5.1           |
| • Динамическое хранилище данных                             | memcached, Redis DB |
| • Интерпретатор и компилятор серверных приложений           | PHP 5.2 (mod_php)   |
| • Акселератор интерпретатора серверных скриптов             | php-fpm             |
| • Ядро системы серверных приложений, рабочая среда          | Codeigniter 2       |
| • Используемые библиотеки для серверных приложений          | gd2                 |
| • Клиентские приложения                                     | JavaScript          |
| • Используемые библиотеки для клиентских приложений         | jQuery 1.5          |

## Агрегация игровых событий

Игровые события и результаты предоставляются сервисом **xscores.com**

Компания «**Ransona Ltd**»:

25 Agios Georgios Street, P.O.Box 37101 5307 Protaras, Cyprus, VAT No: CY 10165336J

Формат предоставляемых данных — XML. Все ответы предоставляются во временной зоне GMT 0.

## Пример конструктора ставок

Возможности для создания ставок игроками на различные виды спорта. На примере тенниса:

### Теннис

#### Ставки на матч

##### Кто победит?

- Команда 1
- Команда 2

##### Счет по сетам

(для 3-х сетового матча)

- 2:0
- 2:1
- 1:2
- 0:2

(для 5-ти сетового матча)

- 3:0
- 3:1
- 3:2
- 2:3
- 1:3
- 0:3

##### Сколько геймов будет сыграно в матче

- Больше 18.5
- Меньше 18.5
- Больше 19.5
- Меньше 19.5
- Больше 20.5
- Меньше 20.5

*Примечание:* При каждом +1 гейме размер в варианте ставки увеличивается на +1

**Сколько геймов выиграет Игрок 1 в матче**

- Больше 10.5
- Меньше 10.5

**Сколько геймов выиграет Игрок 2 в матче**

- Больше 10.5
- Меньше 10.5

**Выиграет ли Игрок 1 хотя бы 1 сет**

- Да
- Нет

**Выиграет ли Игрок 2 хотя бы 1 сет**

- Да
- Нет

**Будет ли в матче тай-брейк**

- Да
- Нет

**Будет ли в матче 3-й сет? (для 3-х сетового матча)**

- Да
- Нет

**Будет ли в матче 4-й сет? (для 5-ти сетового матча)**

- Да
- Нет

**Будет ли в матче 5-й сет? (для 5-ти сетового матча)**

- Да
- Нет

**Ставки на сет****Кто выиграет N-й сет?**

- Команда 1
- Команда 2

**Точный счет в N-м сете**

- 6:0            0:6
- 6:1            1:6
- 6:2            2:6
- 6:3            3:6
- 6:4            4:6
- 7:5            5:7
- 7:6            6:7

**Сколько геймов будет сыграно в N-м сете?**

- 6-8 (ставка предлагается до суммы в 6 очков при равном счете, либо до суммы в 8 очков)
- 8-10 (ставка предлагается до суммы в 10 очков при равном счете)
- Больше 8.5 / Меньше 8.5 (ставка предлагается до суммы в 6 очков при равном счете)
- Больше 9.5 / Меньше 9.5 (ставка предлагается до суммы в 8 очков при равном счете, либо до суммы в 9 очков)
- Больше 10.5 / Меньше 10.5 (ставка предлагается до суммы в 10 очков)

**Кто первый выиграет 5 очков в N-м сете?**

- Команда 1
- Команда 2

**Кто первый выиграет 10 очков в N-м сете?**

- Команда 1
- Команда 2

**Кто первый выиграет 15 очков в N-м сете?**

- Команда 1
- Команда 2

**Кто первый выиграет 20 очков в N-м сете?**

- Команда 1
- Команда 2

**Будет ли тай-брейк в N-м сете?**

- Да
- Нет

**Сколько сет-поинтов потребуется победителю N-го сета, чтобы выиграть сет?**

- 1 сет поинт
- 2 или 3 сет-поинта
- 4 или больше сет-поинтов

#### Ставки на гейм

**Кто выиграет N-й гейм N-го сета?**

- Команда 1
- Команда 2

**Будет ли в N-м гейме N-го сета счет ровно 40:40?**

- Да
- Нет

**Точный счет в N-м гейме N-го сета**

- Игрок 1 выигрывает, игрок 2 набирает 0
- Игрок 2 выигрывает, игрок 1 набирает 0
- Игрок 1 выигрывает, игрок 2 набирает 15
- Игрок 2 выигрывает, игрок 1 набирает 15
- Игрок 1 выигрывает, игрок 2 набирает 30
- Игрок 2 выигрывает, игрок 1 набирает 30
- Игрок 1 выигрывает, игрок 2 набирает 40
- Игрок 2 выигрывает, игрок 1 набирает 40

## Финансовые показатели

В расчете не учитываются расходы на создание оффшорной компании, регистрацию торговой марки и прочие организационные расходы. Специалисты в проекте работают удаленно (фриланс), поэтому расходов на аренду офиса не предполагается как минимум до выхода на точку безубыточности проекта.

**Все суммы приведены в рублях.**

### Расходы на разработку

Минимально необходимые специалисты для завершения проекта за 4 месяца:

- **Руководитель проекта / Программист клиентской части** (постановка задач остальным специалистам, ведение проекта, проектирование и дизайн интерфейса, верстка макетов).
- **Программист серверной части** (разработка всех серверных скриптов, работа с сервером).
- **Контент-менеджер** (сбор и обработка информации по командам и соревнованиям: корректные наименования, логотипы, игроки, сопутствующая информация).

В последний месяц завершения разработки понадобится аренда рабочего сервера и оплата поставки данных (с периодичностью обновления в 90 секунд).

До старта	1 мес	2 мес	3 мес	4 мес	
Поставщик данных	-	-	-	20000	
Аренда сервера	-	-	-	6000	
Руководитель / Программист клиентской части	65000	65000	65000	65000	
Программист серверной части	50000	50000	50000	50000	
Контент-менеджер	35000	35000	35000	35000	
	<b>Сумма</b>	<b>150000</b>	<b>150000</b>	<b>150000</b>	<b>176000</b>
					<b>626000</b>

### Расходы на поддержку, развитие и продвижение проекта

Минимально необходимые специалисты для работы над проектом в течение первого года:

- **Руководитель проекта / Программист клиентской части [Фронтенд]** (постановка задач остальным специалистам, ведение проекта, анализ посещаемости, ведение и оценка эффективности рекламных кампаний, постоянное тестирование качества и юзабилити, модерация пользователей, служба поддержки по запросам пользователей, оптимизация интерфейса, проектирование и дизайн изменений и улучшений, изменение и дополнение верстки макетов).
- **Программист серверной части [Бэкенд] / Администратор сервера** (оптимизация серверных скриптов, дополнение и изменения, анализ и оптимизация нагрузок, администрирование и работа с сервером).
- **Два контент-менеджера** (ежемесячный поток игр должен обеспечиваться постоянным корректным обновлением сопутствующей информации по ним, ведение групп в социальных сетях, нагрузка распределяется на двоих специалистов).

В дальнейшем при повышении нагрузок (увеличение объема задач) необходимо распределять обязанности и пополнять штат сотрудников (при естественном увеличении прибыли в проекте).

Старт проекта обязан поддерживать более быстрое обновление результатов игр, поэтому стоимость оплаты поставки данных повышается (периодичность обновлений — каждые 10 секунд).

Расходы на рекламу рассчитаны из условий привлечения на начальном этапе интересующую аудиторию с повышением активности, а в дальнейшем уменьшению бюджета за счет устоявшихся рекламных позиций. Бюджет на рекламу плавающий, т. к. анализ может показать эффективность как в лучшую сторону, так и в худшую. Но при любых условиях необходимо планировать выход на точку безубыточности с сохранением минимально необходимых вложений в рекламу.

Наиболее точный прогноз по рекламе будет только после оценки притока игроков, т. к. требуется обеспечить определенную посещаемость и конвертацию в активных игроков для получения прибыли.

После старта	5 мес	6 мес	7 мес	8 мес	9 мес	10 мес	11 мес	12 мес	
Поставщик данных	40000	40000	40000	40000	40000	40000	40000	40000	40000
Аренда сервера	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000
Руководитель / Фронтенд	65000	65000	65000	65000	65000	65000	65000	65000	65000
Бэкенд / Администратор	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000
Контент-менеджер 1	35000	35000	35000	35000	35000	35000	35000	35000	35000
Контент-менеджер 2	25000	25000	25000	25000	25000	25000	25000	25000	25000
Контекстная / Баннерная реклама	50000	75000	100000	100000	75000	50000	50000	50000	50000
<b>Сумма</b>	<b>271000</b>	<b>296000</b>	<b>321000</b>	<b>321000</b>	<b>296000</b>	<b>271000</b>	<b>271000</b>	<b>271000</b>	<b>2318000</b>

### Требования по доходам

Доходы в проекте зависят напрямую от активных зарегистрированных участников — игроков. Так как наилучший эффект прибыли получается от комиссии 1% с каждого выигрыша, то необходимо как можно больше привлечь азартных игроков.

### **Анализ требований**

Окупаемость проекта рассчитана исходя из общей суммы вложений в проект с расчетом получения прибыли, начиная с 6 месяца от начала инвестирования.

Требования окупаемости за 6 мес., руб.	<b>2944000</b>	
<b>Требования, за 1-й год</b>	Месяц	Сутки
Необходимый доход, руб.	490667	16356
Необходимый денежный поток, руб.	9813333	327111
Количество ставок (средняя 1000 руб.)	9813	327
Активных игроков (10% от всех)	98133	3271
Необходимая посещаемость	1962667	65422

Требования окупаемости за 1 год, руб.	<b>4570000</b>	
<b>Требования, за 2 года</b>	Месяц	Сутки
Необходимый доход, руб.	380833	12694
Необходимый денежный поток, руб.	7616667	253889
Количество ставок (средняя 1000 руб.)	7617	254
Активных игроков (10% от всех)	76167	2539
Необходимая посещаемость	1523333	50778

Как видно из требований к посещаемости — гораздо эффективнее большие начальные вложения в рекламу: 65 тыс. человек в месяц для окупаемости за полгода по сравнению с 51 тыс. человек для окупаемости за 1 год.

### План получения прибыли

Рассчитан исходя из требований и без учета естественного увеличения прибыли после окупаемости проекта.

Необходим выход на ежемесячный доход в 500 тыс. рублей.  
 Общий объем инвестиций для таких требований — около 1,5 млн. рублей.  
 Прибыль инвестора за год после возврата инвестиций — 1,2 млн. рублей.

Учитывается то, что начало получения прибыли всего 5% от прогнозируемой с достижением цели за полгода. Также учтены небольшие увеличения ежемесячных расходов до 300 тыс. рублей.

По плану точка безубыточности — 10 месяцев от начала инвестирования.

<b>Месяц</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
Инвестиции, т.р.	150	150	150	176	271	271	221	121	21	-	-	-
Расходы, т.р.	150	150	150	176	271	296	321	296	271	271	271	271
Процент дохода	-	-	-	-	-	5%	20%	35%	50%	65%	80%	100%
Доходы, т.р.	-	-	-	-	-	25	100	175	250	325	491	491
Прибыль, т.р.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-1477	-1257	-1037
Прибыль инвестора, 50%	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>Месяц</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>	<b>21</b>	<b>22</b>	<b>23</b>	<b>24</b>
Инвестиции, т.р.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Расходы, т.р.	300	300	300	300	300	300	300	300	300	300	300	300
Процент дохода	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Доходы, т.р.	500	500	500	500	500	500	500	500	500	500	500	500
Прибыль, т.р.	-837	-637	-437	-237	-37	<b>163</b>	200	200	200	200	200	200
Прибыль инвестора, 50%	-	-	-	-	-	82	100	100	100	100	100	100