

BattleBall

Структура WhitePaper:

1. Background - вступление.
2. Market Analysis - анализ, потенциал роста, альтернативные решения на рынке.
3. Introduction - описание рынка, несовершенство системы.
4. Decision - как BattleBall решает проблемы рынка беттинг-услуг.
5. Introduction to product:
 - 5.1. Product specific section - подробное описание приложения, основной функционал и дополнительные возможности
 - 5.2. Technical - техническое описание приложения
6. Capital - монетизация приложения.
7. The ICO

1. Background.

BattleBall - децентрализованное приложение для ставок на спорт напрямую между людьми. Основой приложения служит технологичное решение - блокчейн Ethereum. Логикой в приложении управляю смарт-контракты. Отсутствие посредника в процессе создания споров исключает риск фальсификации результатов и значительно снижает затраты на обслуживание транзакций внутри приложения. Автономность приложения предотвращает манипуляции игровым рынком и формирование ложных прогнозов на исход спортивного события.

Колыбелью мирового гемблинга можно по праву считать Европейский регион. Именно там зародились и были внедрены такие привычные нам понятия как «букмекерство» и «коэффициенты», все современные типы ставок, основы и нормативы законодательной базы и прочие инструменты игровой среды.

Современные формы букмекерства появились в конце XVIII века, когда скачки и пари вышли за пределы аристократического общества и были популяризованы в массы. Именно в этот момент возникла потребность в сторонних организаторах, которые бы могли принимать ставки, выставлять коэффициенты и выплачивать выигрыш. Формируя призовой фонд путем сбора ставок, букмекеры забирали себе фиксированный процент комиссии, остаток же распределялся между победителями. В погоне за прибылью букмекеры стали усложнять предмет пари, делая его многоуровневым. Сегодня этот подход называется мультиставка.

Ещё большее распространение букмекерство получило с началом промышленной революции в XX веке, характеризующейся увеличением доходов населения, высвобождением времени и, конечно, развитием профессионального спорта.

Современная культура игры прошла путь от бесконтрольного распространения ставок в XVII-XVIII столетиях до попыток их полного запрета в XIX веке. Но осознание правительствами разных стран неэффективности запретительных мер и возможности увеличения государственных бюджетов путем налогообложения и лицензирования деятельности игорного бизнеса сподвигло их к легализации данного вида деятельности.

В результате, владельцы игорного бизнеса получают огромные прибыли, государства обеспечивают бюджеты за счет сбора налогов, а пользователи (игроки) вынуждены терять часть своих выигрышей, доля которого распределяется между первыми двумя.

Широкое распространение блокчейна в сети затрагивает всё больше сфер деятельности и начинает носить массовый характер потребления. Технология набирает популярность во всех секторах экономики, и на основе распределенных баз данных уже создан широкий спектр приложений для сферы финансов, здравоохранения, управления поставками, развлекательной индустрии, в частности игорного бизнеса, и прочих.

Обусловлено это множеством факторов, ключевыми из которых являются безопасность, сравнительно низкая стоимость и скорость транзакций, децентрализация, саморегулируемость, открытость системы.

По данным PricewaterhouseCoopers (PwC) за один только 2016-й год объём инвестирования в блокчейн-стартапы превысил цифру в 1,4 млрд \$ и продолжает расти по сегодняшний день. Капитализация сервисов и технологий на базе блокчейна в том же 2016 м году составила порядка 9 млрд \$. Всё это, безусловно, повышает привлекательность блокчейн - индустрии с точки зрения инвестиций.

2. Market Analysis - анализ, потенциал роста, альтернативные решения на рынке.

Исследования международного игорного рынка показывают уверенную динамику роста несмотря на ужесточение контроля со стороны государств.

Общемировая валовая прибыль игорного бизнеса в сфере онлайн составила в 2016-м году 40,4 млрд евро, а к 2020 году прогнозируется увеличение этого показателя до 54 млрд евро (см. График 1).

Общемировая валовая прибыль интернет-гейминга
(миллиардов евро)

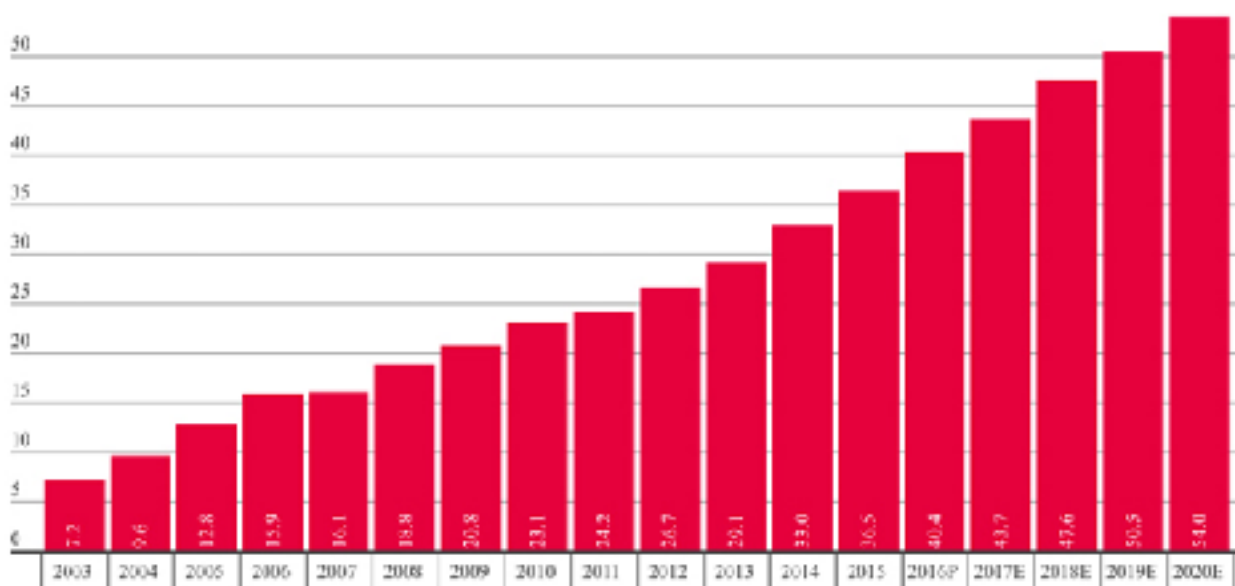


График 1. Подготовлено H2 Gambling Capital – консалтинговой компаний, занимающаяся исследованиями игорного рынка.

Стоит отметить, что по мере интенсивного развития информационных технологий, постепенно происходит перераспределение структуры доходов между оффлайн и онлайн площадками в пользу вторых (см. График 2).

Доля мобильного сегмента в валовой прибыли интернет-гейминга (%)

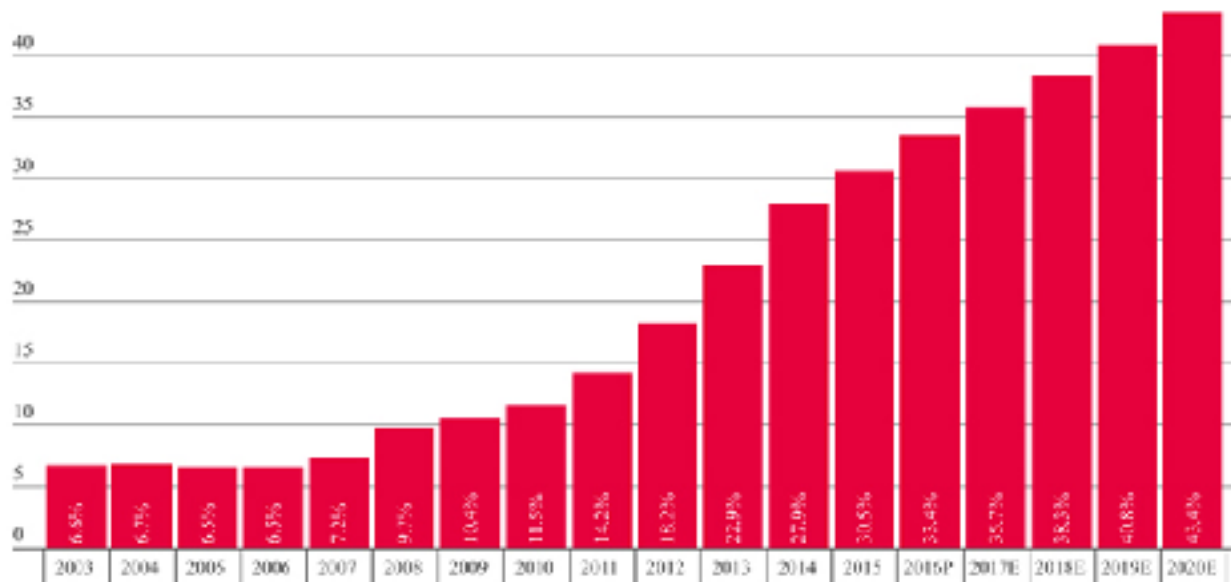


График 2. Подготовлено H2 Gambling Capital.

В онлайн лидером по доле рынка остаётся спортивный беттинг, на долю которого по состоянию на июнь 2017 года приходится 50% от общей валовой прибыли итернет-гейминга (см. График 3).

Общемировая валовая прибыль интернет-гейминга по продуктовым сегментам (%)

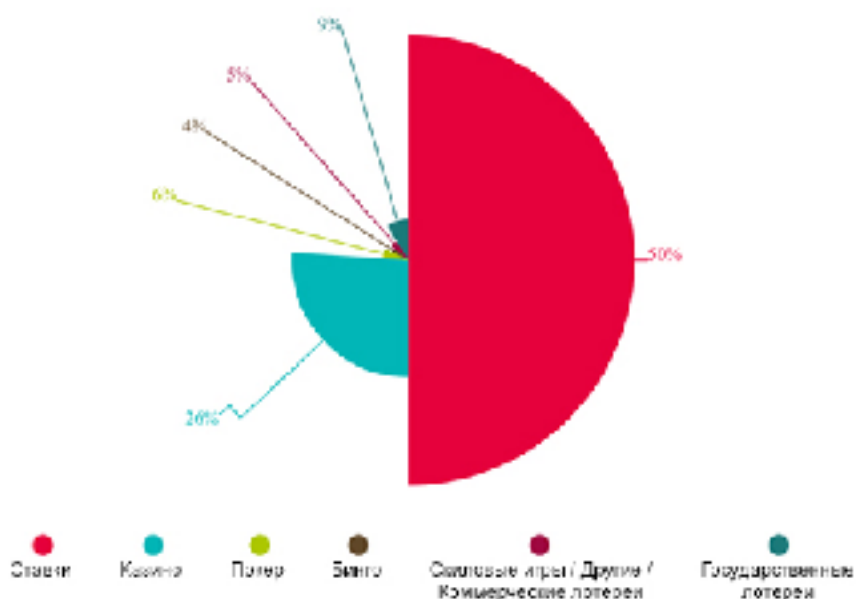


График 3. Подготовлено H2 Gambling Capital.

В последнее время наблюдается резкое снижение посещаемости большинства сайтов для ставок на спорт даже среди лидеров рынка. Связано это в первую очередь с переходом трафика на мобильный сегмент. Пользователи всё чаще предпочитают более простые и удобные способы для осуществления ставок в режиме онлайн через свои мобильные устройства. Динамика перераспределения приведена в Графике 4.

Доля мобильного сегмента в валовой прибыли интернет-гейминга (%)

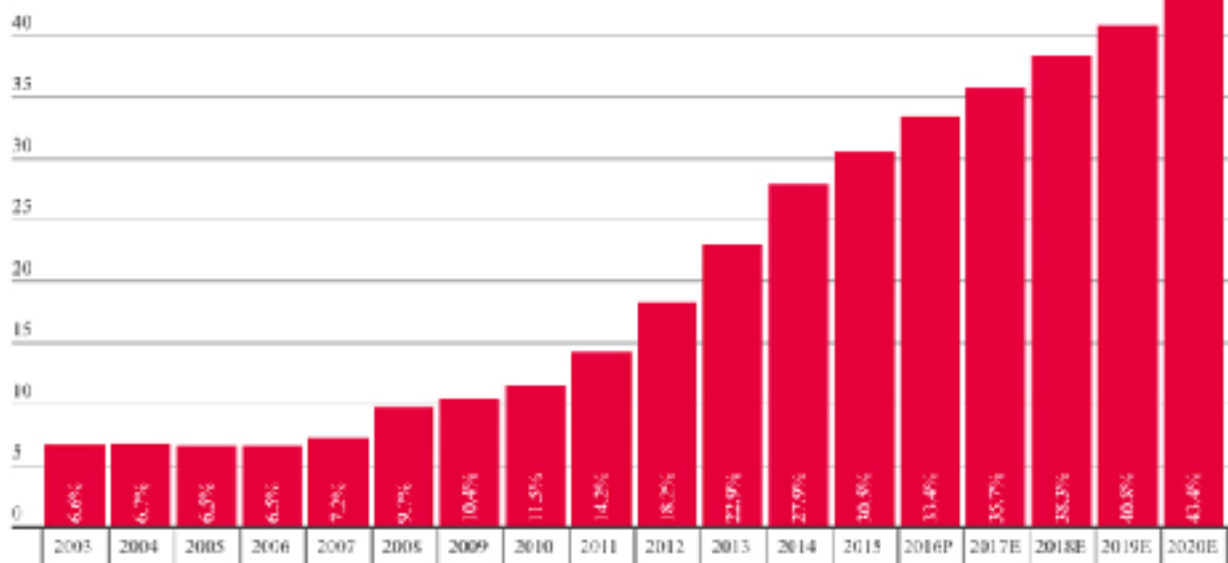


График 4. Подготовлено H2 Gambling Capital.

3. Introduction - описание рынка, несовершенство системы.

Несмотря на огромный спрос и потенциал роста рынка беттинг услуг, существующие на данный момент решения имеют ряд существенных недостатков:

1. Риск недополученная выигрыша.

В призовой фонд всегда закладывается комиссионное вознаграждение букмекерских организаций. В среднем, его размер составляет от 10 до 30 %, которые по итогу фактически недополучает игрок. При этом вероятность успешности прогнозов даже у опытных игроков не превышает 58%.

Помимо этого, в ряде стран в зависимости от режима налогообложения игорного бизнеса, с выигрыша удерживается так называемый налог на прибыль. Что так же существенно снижает его размер, делая индустрию менее привлекательной.

2. Идентификация личности и распространение персональных данных.

В большинстве случаев при регистрации или при переводе выигрыша беттинг агентства обяжут пользователя к верификация личности. В качестве документа удостоверяющего личность могут потребовать кредитную карту, страховое свидетельство, водительское удостоверение, а где-то даже паспорт.

Доступ к данным автоматически попадает в налоговые органы и другие структуры правительств. Не исключена и передача их третьим лицам, и этого никак не избежать.

3. Уязвимость к манипулированию.

Выступая центром приёма ставок, беттинг агентства, безусловно, оказывают манипуляции как технического, так и психологического характера.

Знание особенностей человеческой психологии позволяет спровоцировать игроков на ошибки, играя на их жадности, неуверенности и ведомости.

Выстраивая всё более сложные цепочки на пути к выигрышу посредством коэффициентов и публичных прогнозов, букмекеры пытаются запутать игроков и снизить риск его получения до минимального.

Бесспорно и существование договорных матчей, ажиотаж вокруг которых приносит колоссальную прибыль их организаторам. Тесное взаимодействие букмекерских организаций со спортивными оказывает непосредственное влияние на формирование коэффициентов и подкрепление их заведомо ложными прогнозами.

4. Заморозка баланса.

В случае победы игрока выигрыш не будет автоматически и моментально зачислен на его личный счет. Вероятны ограничения по срокам исполнения и суммам перевода, может потребоваться дополнительное заявление на перевод средств и прочие требования, усложняющие процедуру получения выигрыша.

5. Правовое регулирование.

Множество регуляторов со стороны государств порой оказывают негативное влияние на сферу игорного бизнеса, вынуждая его уходить в тень. Спрос при этом не снижается, а риски и стоимость ставок для игроков только растут. Незаконный оборот ставок на спорт в мире превышает триллионы долларов. Попытки легализации этой сферы нацелены главным образом на обогащение государственного бюджета за счет налоговых сборов, но никак не на защиту интересов потребителя - игрока. Это в свою очередь наращивает уровень коррупции и преступности, разрушая социальное общество. По итогу, правительство все равно недополучает налоги, владельцы игорного бизнеса и аффилированные к ним чиновники продолжают обогащаться, а пользователи беттинг-услуг теряют часть прибылей со споров.

6. Низкий уровень безопасности.

Передача информации и осуществление транзакций на онлайн сервисах по приему ставок осуществляется по незащищенным каналам, повышая тем самым риск хакерских атак, кражи средств с личных счетов игроков и утечки информации о персональных данных.

7. Централизация власти, контроль.

Сосредоточение власти в едином центре управления, отсутствие автоматизации механизмов, человеческий фактор - это лишь неполный список недостатков, мешающих развитию рынка беттинг услуг.

4. Decision - как BattleBall решает проблемы рынка беттинг-услуг.

На пути к глобализации общемирового пространства мы стремимся уравновесить шансы между представителями разных государственных режимов, уровня развития экономики, социальных слоёв, между экспертами, владеющими инсайдерской информацией, и начинающими беттерами.

1, Максимальная доходность для конечных пользователей.

Внутри приложения отсутствуют бенефициары, аккумулирующие ставки на своих счетах и забирающие себе с них комиссионное вознаграждение независимо от результата спора. Все транзакции осуществляются посредством смарт-контрактов, находящихся внутри блокчейна Ethereum, напрямую между пользователями, исключая необходимость оплаты услуг третьих лиц. Являясь независимой децентрализованной системой, BattleBall не является налоговым резидентом ни одной из стран. Следовательно, выигрыш не облагается налогом .

2. Конфиденциальность персональных данных.

Приложение BattleBall не требует верификации пользователей и не хранит их персональные данные внутри своей системы. Следовательно, передача их налоговым органам и каким-либо иным третьим лицам не предоставляется возможным. Игроки участвуют в спорах и получают выигрыш, не раскрывая личности.

3. Абсолютная автономность.

Будучи автономной, система исключает риск манипуляции в отношении ставок и коэффициентов. Приложение позволяет либо присоединиться к уже существующему спору либо открыть новый на своих условиях. Таким образом, в процессе учитываются лишь интересы игроков.

4. Моментальное вознаграждение.

Сразу после того, как состоялся спор, смарт-контракт автоматически зачисляет выигрыш победителю. Достаточно просто указать адрес или QR код кошелька, на который необходимо получить вознаграждение.

5. Чистота, прозрачность, безопасность.

Одним из основных преимуществ использования технологии блокчейна является открытость системы, а так же возможность сделать её автономной и децентрализованной.

Отсутствие давления со стороны государственных органов и коммерческих организаций на ДАО (децентрализованную автономную организацию) даёт возможность колоссального развития, устраняет потребность ухода в серую зону, не провоцирует коррупцию и преступность, позволяет привлечь максимальное количество пользователей вне зависимости от государственного режима стран, в которых они находятся. Все записи электронного журнала являются открытыми, исключая риск фальсификации распределения прибыли между игроками.

6. Отсутствие бенефициара.

Децентрализация способствуют повышению уровня доверия к системе, исключает человеческий фактор и преследование личных мотивов отдельно взятых людей. Смарт-контракт выступает гарантом по исполнению обязательств по условиям спора между игроками.

5. Introduction to product:

5.1. Product specific section - подробное описание приложения, основной функционал и дополнительные возможности.

Посредством приложения BattleBall любой человек на планете может создать спор с определенными условиями или найти спор по критериям и подключиться к нему, приняв условия и поставив соответствующую ставку. На текущий момент оно охватывает три вида спорта: футбол, баскетбол и бейсбол. В дальнейшем планируется распространение и на другие наиболее популярные для ставок спортивные направления (теннис, хоккей, волейбол, бокс, борьба и пр.).

Споры в приложении бывают двух видов:

Одиночные. Подразумевают участие только двух игроков. По результату спора может быть один победитель или ничья. Во втором случае ставки возвращаются на кошельки участников за вычетом транзакционного сбора.

Групповые. Участвуют более двух игроков. Победитель может быть один или несколько, в зависимости от условий спора.

Дополнительный функционал:

Интерактивные карты. Это раздел приложения с картой, на которой отображаются пабы, бары, гостиницы, а так же другие игроки. Пользователь может проложить маршрут до выбранной точки, забронировать столик или номер, разместить личный статус, а так же начать чат с выбранным на карте человеком.

Новости. Раздел новости является агрегатором новостей из мира спорта.

Общение. В этом разделе пользователи могут общаться друг с другом, осуществлять звонки, видеоконференции, отправку файлов, создавать групповые и секретные чаты.

Таким образом, приложение не только позволяет делать ставки на спорт, но и формирует тесное сообщество единомышленников, создает комьюнити.

5.2. Technical - техническое описание приложения.

Разработка приложения будет состоять из нескольких модулей.

Основой одного из модулей послужит блокчейн Ethereum. Выбран он был по ряду существенных причин.

Ethereum в отличие от большинства других платформ изначально замышлялся именно для разработки децентрализованных приложений, ориентированных на работу со смарт-контрактами. Не менее привлекательным фактором является дешевизна транзакций в сочетании с высоким уровнем безопасности. Что же касается экономической составляющей, давайте взглянем на аналитику в цифрах.

По данным отраслевого аналитического агентства CoinMarketCap капитализация блокчейн-платформы Ethereum в июне 2017 года превысила \$20 млрд. Для сравнения: рыночная капитализация Bitcoin составляет примерно \$36 млрд., а у социального сервиса Twitter этот показатель по данным Нью-Йоркской фондовой биржи по текущей оценке равен всего \$13,68. В состав глобального блокчейн-альянса Enterprise Ethereum Alliance (EEA), созданного в феврале 2017 года, вошли такие известные корпорации как Microsoft, Intel, JP Morgan, Credit Suisse Group и другие. Ethereum поддерживается совместными проектами на государственном уровне в Китае, Сингапуре, России, Великобритании, Соединенных Штатах Америки, Канаде и ряду других стран. Что служит определенным знаком качества и высоких перспектив для его развития.

За счет того, что приложение будет состоять из нескольких заменяемых и отдельно сконструированных блоков, оно не будет зависеть от выбранной на текущий момент блокчейн платформы. По мере появления более новых и совершенных систем Ethereum может быть заменён альтернативным решением без вреда для всей архитектуры приложения.

6. Монетизация.

В приложении предусмотрено несколько способов монетизации:

1. Комиссия или транзакционный сбор (взимается со ставки каждого участника при заключении спора или возврате ставок (в случае ничьей);
2. В приложении платно размещаются рекламодатели (пабы, бары, гостиницы и прочие). Для них реализован функционал личного кабинета, в котором возможно создание рекламной компаний и подключение соответствующего пакета услуг:
 - Рекламная компания по сегментированию трафика;
 - Размещение на картах (когда пользователь проходит мимо заведения, он получает PUSH уведомление в приложении об акциях, скидках и тд.);
 - Возможность оплаты услуг рекламодателей пользователями через приложение.

Доходность приложения напрямую связана с количеством пользователей. Привлечение которых достигается исключительно путем обширной маркетинговой компании, требующей значительных капиталовложений. Для этих целей проводится компания ICO по привлечению средств для продвижения приложения.

7. The ICO

Все расчеты внутри приложения производятся в токенах Battle Ball Coins. Эмиссия токенов ограничена, выпуск будет осуществлен в количестве 210 000 000 BBC в несколько этапов.

Реализация токенов BBC будет произведена в несколько раундов:

Раунд 1 Pre-ICO

На продажу выставлено 13 000 000 BBC.

Стоимость 1 токена BBC = 0,003 ETH.

Сроки: с 1-го по 9-е ноября 2017 г.

Схема распределения привлеченных средств в период Pre-ICO:

20% - создание резервного фонда.

80% - маркетинг и продвижение приложения.

Раунд 2 ICO

На продажу выставлено 10 000 000 BBC.

Стоимость 1 токена BBC = 0,006 ETH

Сроки: с 10-го ноября по 25-е декабря 2017 г.

Беккеры, которые приобрели токены в Раунде 1 Pre-ICO могут осуществить их реализацию по стоимости в два раза дороже. Таким образом, мы поощряем первых пользователей, оказавших нам поддержку в первом раунде.

В первую очередь будут удовлетворяться заявки на продажу токенов от беккеров, купивших токены на стадии Pre-ICO, и уже во вторую очередь будут проданы свободные токены.

Схема распределения привлеченных средств в период ICO :

5% - техническая поддержка и обслуживание приложения.

20% - создание резервного фонда.

15% - команда BattleBall.

60% - маркетинг и продвижение приложения.

Раунд 3 Выпуск приложения BattleBall

На продажу выставлено 100 000 000 BBC.

Стоимость 1 токена BBC = 0,009 ETH

Сроки: с 26-го декабря 2018 г. (или ранее, при условии досрочной продажи за-
явленного объема токенов в Раунде 2)

Беккеры, которые приобрели токены в Раунде 1, могут осуществить их реализацию по стоимости в три раза дороже, а при покупке Раунде 2 в 2 раза дороже со-
ответственно. Таким образом, мы поощряем первых пользователей, оказавших нам поддержку в первом и втором раундах.

В первую очередь будут удовлетворяться заявки на продажу токенов от беккеров, купивших токены на стадии Pre-ICO, затем заявки с ICO, и только потом будут проданы свободные токены из резервного фонда.