

Nõuded ja Tingimused

versioon 1.6

SISUKORD

Jaotis A – Lepingutingimused

1. Sissejuhatus	2. Määratlused
3. Panuse kinnitamine	4. Ennustamise ja väljamaksete piirangud
5. Panuste tühistamine (kehtetuks kuulutamine)	6. Lahtiütlus ja prioriteetsus

Jaotis B – Üldised ennustamisreeglid

1. Ühised terminid	2. Panuste tüübid
3. Kõrvalennustused	4. Süsteempanused
5. Tulemuse kinnitamine	6. Tattersalli 4. reegel
7. Ühisennustamine	

Jaotis C – Spordiala/kategooria põhised reeglid

1. Olümpiamängud ja meistrivõistlused	2. Ameerika jalgpall	3. Kergejõustik
4. Austraalia jalgpalli	5. Sulgpall	6. Pesapall
7. Korvpall	8. Rannavõrkpall	9. Poks
10. Kriket	11. Curling	12. Rattasport (treki- ja maanteeõit)
13. Jalgrattakross	14. Jalgpall	15. Golf
16. Käsipall	17. Trotting	18. Jäähoki
19. Mootorisport	20. Netball	21. Pesäpall (Soome pesapall)
22. Rugby League	23. Rugby Union	24. Squash
25. Speedway	26. Surfamine	27. Ujumine
28. Tennis ja reketialad (bädminton, rackleton, squash ja lauatennis)	29. Võrkpall	30. Talisport
31. Muu (mitte-sport / erilineeriennustused)	32. Spordiala põhised limiidid	33. Erinevad võitlusksntid
34. Snooker	35. Darts	

Jaotis D – Võiduajamine

1. Hobuste võiduajamine	2. Hurdad
-------------------------	-----------

Jaotis E – E-sport

Osa 1 – Lepingutingimused

a) Sissejuhatus	b) Üldised tulemuse kinnitamise reeglid
-----------------	---

Osa 2 – Mänguspetsiifilised reeglid

a) Call of Duty	b) CS: GO
c) Dota 2	d) Dragon Ball
e) FIFA	f) Hearthstone
g) Heroes of the Storm	h) League of Legends
i) Overwatch	j) PUBG
k) Rocket League	l) Starcraft 2
m) Street Fighter	n) Super Smash Bros
o) Tekken	

A. Lepingutingimused

1. Sissejuhatus

- 1) Need nõuded ja tingimused reguleerivad hasartmängukorraldaja Unibet spordiennustusi. Kui konto omanik teeb Unibet juures panuse, nõustub konto omanik, et on lugenud läbi, saanud aru ja järgib käesolevaid nõudeid ja tingimusi ning ka Unibet üldisi nõudeid ja tingimusi, mis on toodud <https://www.unibet.ee/terms>.
- 2) Selle spordiennustuste keskkonna kasutamist reguleerib Eesti Maksu- ja Tolliametile.
- 3) Mis tahes vaieldavused, mis on seotud mis tahes viisil käesoleva spordiennustuste keskkonnaga, tuleks meilida aadressile info@unibetsupport.ee. Kui vastus pole rahuldav, võib saata konfidentsiaalse päringu vahekohtu otsuse saamiseks vahekohtule Eesti Maksu- ja Tolliametile (hasart@emta.ee). Vahekohtu otsus on siduv ja seda võib kasutada mis tahes pädeva jurisdiktsiooni kohtus otsusena.
- 4) Unibet jätab endale õiguse veebilehekülge, panuste limiite, väljamaksete limiite ja ennustamisvõimalusi muuta.
- 5) Unibet võib neid nõudeid ja tingimusi suvalisel ajal uuendada, parandada, muuta ja täiendada.

- 6) Kõik käesolevates nõuetes ja tingimustes toodud viited sõnadele/objektidele, mis on ainsuses, kehtivad ka mitmuses. Viited kindlale soole pole siduvad ja on toodud ainult teavitaval eesmärgil.

2. Määratlused

- 1) „Viga“ on eksitus, trükiviga, väärtõlgendus, valesti kuulnud teave, valesti mõistetud teave, tõlkeviga, kirjaviga, tehniline juhuslik viga, vormistusviga, tehingu viga, kaalutusviga, vääramatu jõud (force majeure) ja/või muu sarnane. Vigadeks loetakse siinhulgas:
 - a. tehniliste tõrgete ajal vastu võetud ennustusi, mida muidu poleks vastu võetud;
 - b. sündmustele/pakkumistele tehtud ennustusi, mis on juba lahendatud;
 - c. ennustusi, mis on tehtud valedele osalejatele;
 - d. ennustusi, mille koefitsient on oluliselt erinev ennustuse tegemise hetkel kehtinud ennustuspakkumise koefitsientidest;
 - e. ennustusi, mille koefitsiendid viitavad valele tulemusele; või
 - f. koefitsiente, mis olid ennustuse tegemise ajal selgelt valed.
- 2) „Ennustuse mõjutamine“ on tegevus, mis on Unibet poolt keelatud, mille puhul konto omanik või temaga koostööd tegevad pooled võivad mõjutada otseselt või kaudselt matši või sündmuse tulemust.
- 3) „Liiduna ennustamine“ on tegevus, mis on Unibet poolt keelatud, mille puhul konto omanik või temaga koostööd tegevad pooled teevad rea panuseid samale sündmusele või võistlusele.
Kui ilmnevad tõendid, et konto omanikud teevad sellelaadset koostööd, jätab Unibet endale õiguse muuta seotud panused kehtetuks ja/või pidada kinni makseid kuni

3. Panuse kinnitamine

- 1) Panus hakkab kehtima, kui see on kinnitatud ja pärast seda, kui seda kuvatakse konto omaniku panuste ajaloos. Juhul, kui panuse kehtivus pole kindel, peab konto omanik kontrollima avatud (ootel) panuseid või võtma ühendust klienditeenindusega.
- 2) Kui seda ei kinnitata just vea tõttu, jääb panus kehtima ja seda ei saa tagasi võtta. Konto omaniku vastutada on see, et tehtud panuste üksikasjad on õiged. Mille ühelgi juhul ei võta Unibet endale mitte mingisugust vastutust (prognoositavalt või realselt) ühegi vea eest, mis on loendatud jaotises <Section A, Para 2, Clause 1> või ühegi teise vea eest nagu koefitsientide või objektide ebaõige ülesloendamise eest.
- 3) Kui tekib vaidlus konto omaniku kontoga seotud mis tahes tehingu kinnitamise (või kinnitamata jätmise) osas, on sellistel juhtudel otsustavaks tehingute logi andmebaas.

4. Ennustamise ja väljamaksete piirangud

- 1) Unibet jätab endale õiguse piirata ükskõik millise konto omaniku ennustuse või ennustuskombinatsiooni netoväljamakset (väljamakse pärast panuse mahaarvamist) vääringus

€1.000.000. Limiit võib olla madalam sõltuvalt täpsustatud spordialast, liigast ja ennustuspakkumisest. Lisainformatsiooni leiab Spordiala põhiste limitide jaotisest <Section C, Para 32>.

- 2) Kõikidele panustele kehtivad eelnevalt määratud limiidid, mis määratakse ainult Unibet poolt ja, mis võivad olla madalamad kui need, mis on toodud [Section A, Para 4.1] ja [Section C, Para 32]. Limiidini jõudmisel on konto omanikul õigus küsida selle suurendamist Unibet platvormi(de) kaudu. Unibet jätab endale õiguse nimetatud päringuga nõustuda (täielikult või osaliselt) või sellest keelduda ilma etteteatamiseta ja täiendava selgitamiseta.
- 3) Unibet jätab endale õiguse, täielikult omal äranägemisel, mis tahes panusest osaliselt või täielikult keelduda. See kätkeb endas ka võimalust, et „Süsteemipanust“, nagu defineeritud <Section B, Para 4>, ei võeta täies mahus vastu tuginedes kirjeldatud „Süsteemipanuse“ panusele või kombinatsioonile.
- 4) Unibet jätab endale õiguse, omal ettenägemisel, piirata või keelata juurdepääs kasutajakontole, täielikult või osaliselt, .
- 5) Kõikidele hasartmängukorraldaja Unibet platvormi kaudu tehtud panustele, sh panustele, mis vajavad käsitsi kinnitamist, võib rakendada enne kinnitamist ajaline viivitus, mille kestus võib erineda. Selle viivituse määrab Unibet omal ettenägemisel.
- 6) Unibet jätab endale õiguse pidada kinni väljamakseid ja/või kuulutada kehtetuks sündmuse (või sündmuste seeriate) ennustusi, kui ilmneb piisavalt tõendeid, et ilmnenud on järgmisi rikkumisi:
 - (i) kahtluse alla on sattunud sündmuse aus korraldamine;
 - (ii) auhinna või auhinnafondiga on manipuleeritud;
 - (iii) matš lõpptulemust on mõjutatud või on selliseid väiteid uuritakse.

Ülaltoodud asitõendid võivad põhineda tehtud Unibeti juures tehtud ennustuste suurusel, mahul või nende tegemise mustril ükskõik millises teenuspakkuja ennustuskanalis, vastavalt teiste ennustusvõimaluste pakkujatelt laekunud informatsioonile või vastavalt.

- 7) Kõik ennustuspakkumised võivad muutuda. Neid muudatusi tehakse vastavalt Unibeti paremale äranägemisele. Panuseid võetakse vastu ainult vastavalt koefitsientidele, mis kehtisid ennustusvõrgustikus nende vastuvõtmise ajal Unibeti poolt, sõltumata muudest väidetest või varem avaldatud teabest veebilehel või meedias.
- 8) Kõik ennustuste klaarimisel tehtavad väljamakse arvutused põhinevad kümennemurd-koefitsientidel, olenemata mis tahes muust vormingust, mida kuvatakse/valitakse ennustuse tegemise ajal.

5. Panuste tühistamine (kehtetuks kuulutamine)

- 1) Panuse saab kuulutada kehtetuks ja selle eest tasutakse sel juhul koefitsiendiga 1,00.
- 2) Kumulatiivpanusena tehtud panus jääb kehtima hoolimata sellest, et kumulatiivpanusega seotud matš või sündmus kuulutatakse kehtetuks.
- 3) Unibet jätab endale õiguse, omal äranägemisel, kuulutada panus osaliselt või täielikult kehtetuks, kui on selge, et on ilmnunud järgmised asjaolud:
 - a. Ennustamisvõimalusi on pakutud, panused tehtud ja/või kinnitatud vea tõttu.
 - b. Panused tehti veebisaidi tehniliste probleemide ajal ja neid poleks tavaolukorras kinnitatud.
 - c. Ennustuse mõjutamine.
 - d. Liiduna ennustamine.
 - e. Tulemust on mõjutanud otseselt või kaudselt kriminaalsed tegevused.
 - f. On tehtud seotud avalik teadaanne, mis mõjutab tunduvalt ennustuskoeffitsiente.
- 4) Kumulatiivse panusena tehtud panus ei tohi sisaldada kunagi kaht või enamat ennustamisvõimalust, mille tulemused võivad olla seotud (nt meeskond X saab meistriteks ja mängija Y sama liiga enim väravaid löönud mängijaks). Kuigi Unibet võtab kasutusele kõik vajalikud meetmed, et selliseid võimalusi vältida, jätab Unibet endale ainuõiguse sellise juhtumi korral, oma äranägemisel, kuulutada kehtetuks kõik kumulatiivpanuse osad, mis sisaldavad korrelatsioonis olevaid tulemusi.
- 5) Panuseid saab kuulutada kehtetuks olenemata sellest, kas sündmuse tulemus on välja kuulutatud või mitte.
- 6) Lisaks kuulutatakse kehtetuks kõik panused, mis on tehtud (ja/või kinnitatud) järgmistel juhtudel.
 - a. Matšieelne ennustamine
 - (i) Panused, mis on kinnitatud pärast sündmuse algust.
 - (ii) Panused, mis on kinnitatud pärast seotud sündmuse algust, kui tingimusi võidi olla mõjutatud otsesel ja vaieldamatul viisil.
 - b. Live ennustused
 - (i) Panused, mis on kinnitatud vale hinnaga viivituse või otseülekande tõrke tõttu.
 - (ii) Konkreetsete ennustamisvõimaluste panused on kinnitatud pärast nende toimumist või pärast sündmust, mis tavaliselt vastavat tulemust mõjutaks (nt löödud väravate koguarvu ennustamine või järgmise ennustamine penalti ajal).
 - (iii) Panused, mis on kinnitatud koefitsiendiga, mis pole arvatud tegelike tulemuste alusel.

6. Lahtiütlus ja prioriteetsus

- 1) Unibet jätab endale õiguse, omal äranägemisel, muuta konto omaniku kontole tehtavat väljamakset, kui on selge, et väljamakse on tehtud kontole vea tõttu.

- 2) Selleks, et parandada kõik konto omaniku konto saldo ebatäpsused, mille on põhjustanud vea tõttu kontole tehtud maksed, jätab Unibet endale õiguse võtta tarvitusele mis tahes vajalikud meetmed, ilma etteteatamiseta ja mõistlikes piirides, et kohandada konto omaniku konto saldot mis tahes edaspidise kliendi kontoga seotud tehingu annulleerimise, parandamise või tühistamise teel.
- 3) Kõik kaebused/vaidlused, mis on seotud mis tahes ennustuse tulemuse kinnitamisega, peavad jõudma hasartmängukorraldajani Unibet 14 päeva jooksul pärast esialgse tulemuse kinnitamist, et neid saaks põhjalikult uurida. Kõiki muid kaebusi võetakse arvesse ainult juhul, kui konto omanik esitab ümberlükkamatud tõendid, et kinnitatud tulemus on ebaõige. Selliseid tõendeid võetakse arvesse ainult juhul, kui need on mis tahes viisil seotud situatsioonidega, mis on kirjeldatud <Section B, Para 5.2>.
- 4) Unibet jätab endale õiguse peatada ajutiselt juurdepääs kontole, kuni on tehtud kõik vajalikuks peetavad uuringud.
- 5) Need reeglid kehtivad kõigile hasartmängukorraldaja Unibet spordiennustuste keskkonnaga seotud tehingutele ja neid võivad täiendada muud reeglid. Mitmetähenduslikkuse korral on prioriteetsuse järjestus järgmine:
 - a. Reeglid ja tingimused, mis on avaldatud koos konkreetse ennustamisvõimaluse ja/või kampaaniaga.
 - b. Kui need ei anna lõplikku lahendust, viidatakse üldistele spordiennustuste reeglitele, kui spordiala põhised reeglid ei teata teisiti.
- 6) Hasartmängukorraldaja Unibet saidil avaldatud statistika või artiklid on mõeldud ainult täiendava teabena kasutamiseks ja Unibet ei võta endale mingisugust vastutust teabe õigsuse eest. Konto omanik vastutab alati ise sündmusega seotud asjaoludest teadlik olemise eest.
- 7) Nende nõuete ja tingimuste või mis tahes muu ennustamisvõimalustega seotud teksti tõlkimine teistesse keeltesse on tehtud ainult teavitaval eesmärgil. Kuigi on võetud kasutusele kõik ettevaatusabinõud, et tagada nende nõuete tõlgendamine konkreetsetes keeles võimalikult täpselt, ei võta Unibet endale mis tahes vastutust ingliskeelse ja tõlgitud versiooni lahkevuste eest. Seega, juhul, kui ingliskeelses versioonis ja tõlkes on vasturääkivusi, on siduv ingliskeelne versioon ja selle alusel lahendatakse ka kõik ennustamisvõimalused.
- 8) Konto omanikul on lubatud mis tahes andmeid, mis on talle antud või juurdepääsetavad spordiennustuse keskkonnas (või sellega seotult), kasutada ainult privaatsel ja mitteärilisel eesmärgil ning selliste andmete mis tahes kasutus ärilisel eesmärgil (või selle üritamine) on rangelt keelatud.
- 9) Unibet has the right to enforce a term of the contract relating to the Sports Book against any Account Holder. Hasartmängukorraldajal on õigus jõustada spordiennustuse keskkonnaga seotud lepingutingimust mis tahes konto omaniku suhtes.

B. Üldised ennustamisreeglid

1. Ühised terminid

- 1) Kõik ennustused lahendatakse vastavalt tulemusele „Normaalaja“ või „Täisaja“ lõpus, kui pole teisiti sätestatud ennustuspakkumises või spordialapõhistes reeglites. „Tavaaeg“ või „täisaeg“ on defineeritud vastavalt asjassepuutuva reguleeriva assotsiatsiooni avaldatud ametlikele reeglitele. Näiteks jalgpalli puhul on täisajaks sätestatud 90 minutit koos lisaajaga ja jäähoki puhul on tavaajaks sätestatud 3 x 20 minutilist perioodi. Kui reguleeriv assotsiatsioon otsustab enne sündmuse algust sätestada, et sündmust mängitakse teistsuguse tavaajaga, arvestatakse seda sündmuse ametliku reeglina (nt alla 17-aastaste jalgpallis on tavaajaks 2 x 40 minutit). Sellest hoolimata kehtib see ainult tavaaja kohta ning ei sisalda mis tahes tavaaja pikendamist, mida põhjustab nt lisa-aeg, kui pole seda just eraldi välja toodud.
- 2) „Live ennustamise“ puhul on võimalik teha panuseid matši või sündmuse toimumise ajal. Unibet ei võta endale mis tahes vastutust selle eest, et panuse tegemine pole võimalik või live tulemused pole õiged. Konto omanik vastutab alati selle eest, et on alati teadlik matšist ja seda ümbritsevate sündmustest, nt hetketulemusest, edenemisest ning matši lõpuni jäävast ajast. Unibet ei võta endale mingisugust vastutust live ennustamise ajakava muutumise või live ennustamise teenuse katkestuste eest.
- 3) „Cash Out” funktsioon annab konto omanikule võimaluse lahendamata ennustuse hetkeväärtusega rahaks vahetada. See on saadaval valitud sündmustel nii matšieelsel kui ka reaajas ennustamisel ning nii üksik- kui ka mitmikennustuste puhul. Raha väljavõtmise funktsiooni ei saa kasutada tasuta ennustuste korral. Raha väljavõtmise taotlustele võivad kehtida samad ajalisel viivitused, nagu on kirjeldatud osa A punktis 4.5. Kui peaks juhtuma, et selle viivituse ajal peaks, mis tahes põhjusel, pakkumine eemaldatama või koefitsiendid muutuma, siis raha väljavõtmise taotlust ei kinnitata ja konto omanikku teavitatakse sellest ekraaniteatega. Hasartmängukorraldaja jätab endale õiguse pakkuda sellist funktsiooni ainult omal äranägemisel ja ei võta endale mingisugust vastutust, kui „Cash Out” funktsioon pole saadaval. Kui raha väljavõtmise taotlus kinnitatakse, lahendatakse ennustus viivitamatult ja sellele järgnevat ennustusega seotud mis tahes sündmuse ei võeta arvesse. Juhul, kui rahana väljavõetud ennustus on mis tahes hetkel, alates ennustuse tegemisest kuni raha väljavõtmiseni, tehniliste, hinnastamis- või lahendamisvigade tõttu kannatanud, jätab hasartmängukorraldaja endale õiguse sellised ebatäpsused parandada kooskõlas osa A punktis 6.2.

- 4) „Osaleja“ on sündmuse osaks olev objekt. „Head-to-Head“ ja „Triple-Head“ panuste puhul viitab osaleja ainult objektidele, mis on seotud vastava „Head-to-Head“ või „Triple-Head“ sündmusega.
- 5) Veebisaidil näidatud tähtaeg (lõppaeg) on mõeldud ainult teavitaval eesmärgil kasutamiseks. Unibet jätab endale õiguse, omal äranägemisel, kui peab vajalikuks, ennustamisvõimaluse suvalisel hetkel osaliselt või täielikult peatada.
- 6) Hasartmängukorraldaja Unibet saidil avaldatud statistika või artiklid on mõeldud ainult täiendava teabena kasutamiseks ja Unibet ei võta endale mingisugust vastutust teabe õigsuse eest. Klient vastutab alati ise sündmusega seotud asjaoludest teadlik olemise eest.
- 7) Teoreetiline tagasimakse fikseeritud koefitsientidega ennustamisel antakse mängijale kõikide võimalike tulemuste koefitsientidest pakkumisel. Teoreetiline tagasimakse mängijale kolme tulemusega (a, b ja c) ennustuspakkumisel arvutatakse järgnevalt. **Teoreetiliselt % = $1 / (1 / \text{"koefitsientide tulemus a"} + 1 / \text{"koefitsientide tulemus b"} + 1 / \text{"koefitsientide tulemus c"}) \times 100$**

2. Panuste tüübid

- 1) „Matš“ (ehk 1X2) võimaldab ennustada (osaliselt või täpselt) matši või sündmuse tulemust. Võimalused on: „1“ = kodumeeskond või ennustamisvõimaluse vasakpoolne valik; „X“ = viik või keskmine valik; „2“ = külaliskodumeeskond või parempoolne valik.
- 2) „Õige tulemus“ (ehk tulemuse ennustamine) võimaldab ennustada (osaliselt või täpselt) matši või sündmuse täpset tulemust.
- 3) „Üle/alla“ (ehk kogusummad) võimaldab ennustada (osaliselt või täpselt) eelmääratud juhtumiste arvu (nt väravad, punktid, nurgalöögid, lauapallid, karistusminutid jne). Kui loendatud sündmuste koguarv on täpselt võrdeline betting line'iga, loetakse kõik selle ennustuspakkumise ennustused kehtetuks. Näide: ennustus, mille betting line on 128,0 punkti ja matš lõpeb tulemusega 64–64, kuulutatakse kehtetuks.
- 4) „Paaritu/paaris“ võimaldab ennustada (osaliselt või täpselt) eelmääratud juhtumiste arvu (nt väravad, punktid, nurgalöögid, lauapallid, karistusminutid jms). „Paaritu“ on 1, 3, 5 jms; „paaris“ on 0, 2, 4 jms.
- 5) „Head-to-Head“ ja/või „Triple-Head“ on võistlus kahe või kolme osaleja/tulemuse vahel, mis on seotud kas ametlikult organiseeritud sündmusega või virtuaalselt määratletud Unibet poolt.
- 6) „Poolaeg/täisaeg“ võimaldab ennustada tulemuse poolajal ja matši lõpliku tulemuse. Nt juhul, kui poolaja tulemus on 1-0 ja matši lõpptulemuseks 1-1, võidab ennustus 1/X. Panus on kehtetu, kui matši tavaaega mängitakse ennustamisvõimaluse juures toodust erineva jaotusega

(s.o muul viisil kui kahe poolajaga).

- 7) „Perioodi ennustamine“ võimaldab ennustada matši/sündmuse iga perioodi tulemust eraldi. Nt juhul, kui hokimatši kolmandikaegade tulemused on 2-0 / 0-1 / 1-1, võidab ennustus 1/2/X. Panus on kehtetu, kui matši tavaaega mängitakse ennustamisvõimaluse juures toodust erineva jaotusega (s.o mitte kolmandikaegadena).
- 8) „Viigi korral ei panusta“ võimaldab valida kas „1“ või „2 nagu määratletud <Section B, Para 2.1>. Samuti viidatakse „viigi korral ei panusta“ panusele juhtudel, kui viigi koefitsiente ei pakuta. Kui konkreetne matš võitjat välja ei selgita (nt matš lõpeb viigiga) või konkreetset juhtumit ei toimu (nt esimest väravat ja matš lõpeb seisuga 0-0), makstakse panused tagasi.
- 9) Händikäp võimaldab ennustada, kas valitud tulemus on võitev, kui ennustusega seotud matši/perioodi/kogusumma tulemusele on liidetud või sellest on lahutatud (nagu ennustuspakkumises loetletud) händikäp. Juhul, kui tulemus on pärast händikäpi joone arvessevõttu täpselt võrdne ennustamise joonega, kuulutatakse kõik pakkumisega seotud ennustused kehtetuks. Näide: -3.0 värava ennustus kuulutatakse kehtetuks, kui valitud meeskond võidab matši täpselt 3-värvase erinevusega (3:0,4:1, 5:2 jne). Kõiki käesolevas osa viiteid mõistele „vahe“ tuleb tõlgendada kui tulemust, mis saadakse kahe meeskonna/mängija värava-/punktisumma lahutamiseega.

Kui ei ole teisiti välja toodud, arvutatakse kõik hasartmängukorraldaja saidil loetletud händikäpid põhinedes tulemustel, mille algus on asjakohase matši/perioodi algus ja lõpp vastava matši/perioodi lõpp. Teatud händikäpiennustuste ja kindlate spordialade (Aasia händikäp jalgpallis) puhul on aga tavaline arvestada tulemust ainult alates ennustuste tegemisest kuni kindla ennustamispakkumises toodud hetkeni, jättes seega kõrvale mis tahes muud väravad/punktid, mis saadi enne ennustuse tegemist ja vastuvõtmist. Kõik selliste omadustega ennustamispakkumised on saidil selgelt ära märgitud ja ennustaja ennustuste ajaloos esile tõstetud (koos seisuga ennustuse tegemise hetkel).

Olemas on 3 sorti händikäpiennustusi:

2-poolne händikäp: Meeskond A (-1.5) vs meeskond B (+1.5)

Näide:

- Meeskonnale A antakse matšil -1.5 väravane händikäp. Selleks, et ennustust loetaks võitvaks, peab meeskond A võitma matši väravavahega, mis on võrdne või suurem kui loetletud händikäp (s.o vähemalt 2 väravaga).
- Meeskonnale B antakse matšil +1.5 väravane edumaa. Selleks, et ennustust loetaks võitvaks, peab meeskond B matši võitma, saavutama viigi või mitte kaotama väravavahega, mis on võrdne või suurem kui loetletud edumaa (s.o mitte kaotama rohkem kui 1-värvase vahega).

3-poolne händikäp: Meeskond A (-2) viik (täpselt 2) meeskond B (+2)

Näide:

- Meeskonnale A antakse matšil 2 väravane händikäp. Selleks, et ennustust loetaks võitvaks, peab meeskond A võitma matši väravavahega, mis on suurem kui loetletud händikäp (s.o vähemalt 3 väravaga).
- Viik oleks võitev tulemus, kui matš lõpeb täpselt loetletud väravavahega (s.o matši lõpptulemus on 2:0, 3:1 ja 4:2).

· Meeskonnale B antakse matšil 2 väravane edumaa. Selleks, et ennustust loetaks võitvaks, peab meeskond B matši võitma, saavutama viigi või mitte kaotama väravavahega, mis on võrdne või suurem kui loetletud edumaa (s.o kaotama ainult 1-väravase vahega).

Aasia händikáp: Meeskond A (-1.75) vs meeskond B (+1.75)

Näide:

· Meeskonnale A antakse matšil -1.75 väravane händikáp. See tähendab, et ennustust on jagatud kaheks võrdse väärtusega osaks ja tehtud tulemustele -1.5 and -2.0. Selleks, et ennustust loetaks täielikuks võitvaks ja väljamakstavaks, peab meeskond A võitma matši väravavahega, mis on suurem kui mõlemad loetletud händikäpid (s.o vähemalt 3 väravaga). Juhul, kui meeskond A võidab ainult 2-väravase vahega, loetakse ennustust osaliselt võitvaks ning täies ulatuses makstakse ainult ennustuse -1.5 osa eest ja raha makstakse tagasi -2.0 osa eest, sest ennustuse seda osa loetakse viigiks. Kui matš peaks lõppema mis tahes muu tulemusega, sh juhul, kui meeskond võidab ainult 1-väravase vahega, kaotab ennustaja terve panuse.

· Meeskonnale B antakse matšil +1.75 väravane edumaa. See tähendab, et ennustust on jagatud kaheks võrdse väärtusega osaks ja tehtud tulemustele +1.5 and +2.0. Selleks, et ennustust loetaks täielikult võitvaks ja väljamakstavaks, peab meeskond B matši võitma, saavutama viigi või mitte kaotama väravavahega, mis on võrdne või suurem kui mis tahes loetletud edumaa (s.o kaotama ainult 1-väravase vahega). Juhul, kui meeskond B kaotab täpselt 2-väravase vahega, loetakse ennustust osaliselt kaotavaks ning ennustuse -2.0 osa eest makstakse raha tagasi ja ennustuse -1.5 osa kaotatakse. Kui matš peaks lõppema mis tahes muu tulemusega, mille puhul meeskond B kaotab rohkem kui 3-väravase vahega, kaotab ennustaja terve panuse.

- 10) „Kahekordne võimalus“ võimaldab ennustada üheaegselt (osaliselt või täpselt) kaht matši või sündmuse tulemust. Võimalused on: 1X, 12 ja X2 koos valikutega „1“, „X“ ja „2“ nagu määratletud <Section B, Para 2.1>.
- 11) „Tulemuse“ või „koha“ ennustamise korral on võimalik valida loendist koht või tulemus ja panustada tõenäosusele, et osaleja võidab või saab vastava koha loetletud sündmuse/võistluse arvestuses. Kui kohta peaks jagama kaks või enam osalejat, põhineb väljamakse <Section B, Para 5.14> toodud määratlusel.
- 12) „Mitmikennustus“ (ME) viitab ennustusele, kus peab valima kas võidu või koha vastavalt väljamaksete tingimusele. Ennustus jaotatakse võrdses osas kaheks osaks („võit“ ja „koht“). Sellised ennustused lahendatakse vastavalt reeglitele, mis kohalduvad ennustustele „Võit“ ja „Koht“ ning spordialapõhiste reeglitele nagu toodud jaotises <Section B, Para 5, Clause 11>.
- 13) „Väravaminutid“ on ennustusvõimalus, kus saab ennustada minutite summat, kui väravad löödi. Selliste ennustuste lahendamisel arvestatakse lisaminutitel löödud väravad vastavalt löödud poolaja viimasele mänguminutile, mille lisaminutitel värav löödi, näiteks kui värav löödi 1. poolaja lisaminutitel märgitakse 45. mänguminut ja 2. poolaja lisaminutite ajal löödud värava ajaks märgitakse 90. minut. 'Väravaminuti' ennustuse lahendamisel ei võeta arvesse

3. Kõrvalennustused

- 1) Väljamõeldud/virtuaalsed „Matš“ või „Head to Heads“ ennustamisvõimalused on kaudsed mõõduvõttud, kus võrreldakse kahe või enama osaleja/meeskonna sooritust, kes ei kohtu omavahel sama matši/sündmuse/raundi käigus. Tulemus oleneb sellest, mitu korda sooritab iga osaleja eelmääratud tegevuse (nt väravad) vastava matši jooksul. Selliste ennustuspakkumiste lahendamisel kasutatakse järgnevat kriteeriumi:
 - a. Kui pole sätestatud teisiti, viitavad ennustused järgmisele järgmisele matšile/sündmusele/raundile (kohaldub vastavalt vajadusele) millest loendatud osalejad/meeskonnad osalevad.
 - b. Selleks, et ennustused kehtiksid, peavad kõik seotud matšid/sündmused peavad olema lõpuni mängitud samal päeval/sessioonil, millele matš/sündmus/raund on planeeritud, v.a nende puhul, mille tulemused on otsustatud enne loobumist ja, mis ei saa kuidagi olenevalt tuleviku sündmustest muutuda; need makstakse välja vastavalt otsustatud tulemusele.
 - c. Arvesse võetakse ainult ainult mängu ajal toimunud sündmusi. Tulemusi, mis liigituvad loobumisvõidu või muude tingimuste alla, nagu kirjeldatud <Section B, Para 5> punktides 2, 3 ja 4, ei võeta arvesse.
 - d. Kui eelmainitud kriteeriumist ei piisa, et teha kindlaks ennustuspakkumiste tulemust, kasutatakse ennustuste lahendamiseks järgnevat kriteeriumi:

(i) rakenduvaid spordiala põhiseid reegleid nagu kirjeldatud lõigus <Section C>,

(ii) ennustuse lahendamise reeglid nagu loendatud lõigus <Section B, Para 5>.

Kui võidutulemust pole võimalik kindlaks teha, loetakse ennustused kehtetuks.

- 2) „Grand Salami“ võimaldab panustada loetletud juhtumiste koguarvule (nt väravate koguarv, kodujooksude koguarv), mis toimuvad matšide/sündmuste komplekti ajal kindlas ringis, kindlal päeval või kindlal matši päeval. Kõik seotud matšid/sündmused peavad olema lõpuni mängitud, et panused kehtiksid, v.a nende puhul, mille tulemused on otsustatud enne loobumist ja, mis ei saa kuidagi olenevalt tuleviku sündmustest muutuda; need makstakse välja vastavalt otsustatud tulemusele.
- 3) „Üle/alla“ ennustust osaleja kohale mängu/sündmuse tulemuses tuleb tõlgendada järgmiselt. „Üle“ tähendab halvemat või madalamat kohta ja „alla“ tähendab paremat või kõrgemat kohta. Näide: panus mängija kohale turniiril „Üle/alla reaga 2,5“ on „alla“, kui mängija saab esimese või teise koha. Kõik muud kohad on „üle“.
- 4) „Veerand-/pool-/X-aja“ ennustused viitavad tulemusele, mis saavutatakse vastava ajavahemiku jooksul ning ei sisalda mis tahes muid punkte/väravaid/sündmusi, mis toimuvad sündmuse/matši teistes osades. Panused kuulutatakse kehtetuks, kui matši mängitakse muus vormis kui ennustamisvõimaluses toodud ajajaotusega.
- 5) „Veerand-/pool-/X-aja lõpu tulemuste“ ennustamine viitab matši/sündmuse tulemusele pärast määratletud ajavahemiku lõppemist ja arvestab kõiki muid punkte/väravaid/sündmusi, mis on toimuvad sündmuse/matši eelnevates osades.

- 6) „Võidujooks X-punktini / võidujooks X-värvateni ...“ jm sarnased ennustamisvõimalused viitavad meeskonna/osaleja punktide/värvate/sündmuste arvu saavutamishetkele. Kui ennustamisvõimaluse all on toodud ajavahemikud (või muud ajalised piirangud), ei arvestata mis tahes muid punkte/värvaid/sündmusi, mis on toimunud sündmuse/matši muudes ajavahemikes. Kui loetletud tulemuseni määratletud ajavahemiku (kui on olemas) jooksul ei jõuta, loetakse kõik panused kehtetuks, kui pole teisiti toodud.
- 7) „Punkti X tooja / värava X lööja“ jm sarnased ennustamisvõimalused viitavad meeskonna/osaleja poolsele loetletud värava löömisele / punkti saamisele. Selliste ennustamisvõimaluste lahendamiseks ei arvestata enne loetletud juhtumit toimuvaid sündmusi. Kui loetletud sündmust määratletud ajavahemiku (kui on olemas) jooksul ei toimu (punkti ei saada / väravat ei lööda), loetakse kõik panused kehtetuks, kui pole teisiti toodud.
- 8) Ennustused, mis viitavad konkreetse juhtumi toimumisele eelmääratud ajalises järjestuses, nt „esimene kaart“ või „järgmine meeskond, kes saab karistusminuteid“, kuulutatakse kehtetuks, kui võitvat tulemust pole võimalik kindlalt välja selgitada (nt juhul, kui erinevate meeskondade mängijad saavad kollase/punase kaardi sama mängukatkestuse ajal).
- 9) „Esimese värava lööv ja võitev meeskond“ viitab sellele, et loetletud meeskond lööb matši esimese värava ja võidab matši. Kui matši jooksul värvaid ei lööda, kuulutatakse kõik panused kehtetuks.
- 10) „Puhas värav“ viitab sellele, et loetletud meeskond ei löö matši jooksul ühtki väravat.
- 11) „Meeskond võidab kaotusseisust“ viitab sellele, et võitev meeskond on matši jooksul olnud matši ajal teisest meeskonnast vähemalt ühe väravaga taga.
- 12) Kõik viited sellele, et meeskond võidab kõik poolajad/X-ajad (nt „meeskond võidab mõlemad poolajad“) tähendab seda, et loetletud meeskond lööb rohkem värvaid kui vastasmeeskond kõigi matši määratletud poolaegade/x-aegade jooksul.
- 13) Kõik viited „üleajale“ viitavad sätestatud ametlikule ajale, mitte tegelikule mänguajale.
- 14) Kõik „matši parim mängija“, „kõige väärtuslikum mängija“ jms ennustamisvõimaluste lahendused põhinevad võistluste organiseerijate otsusel, kui pole teisiti toodud.
- 15) Sõnapaarile „otsustav värav“ viitavad ennustused lahendatakse vastavalt sellele, kes lõi matši otsustava (võit/viik) värava, mis tõi rünnatamatu edumaa, millele järgnevad edasised väravad lõpptulemust enam ei saa muuta. Et ennustuse tulemuseks oleks „JAH“, peab loetletud mängija meeskond olema konkreetse matši võitjaks (ühe matši korral) või viima meeskonna järgmisesse ringi / otsustama võistluse võidu. Tavaaja ja lisaja jooksul loodud väravad loevad, kuid penaltivoor ei loe.
- 16) Selliste sündmuste ennustamine, mis sisaldavad erinevaid matši jooksul juhtuda võivaid vahejuhtumeid (nt „mis juhtub mängijaga esimesena“ koos valikutega „lööb värava, saab kollase/punase kaardi, vahetatakse“) kuulutatakse kehtetuks, kui ükski loetletud sündmus/juhtum ei leia aset.

- 17) Meeskonnavahetuste ennustuste lahendamisel arvestatakse ka mängijaid, kes mängivad klubides laenulepingute alusel.
- 18) Mänedžeride vahetumisele viitavad ennustused viitavad peatreenerile/mänedžerile (vastavalt sellele, mis kohaldub), kes lahkub/vallandatakse oma positsioonilt mis tahes põhjusel. Ennustused kehtivad ka juhtudel, kui ühiselt vastutav isik (kui on olemas) lahkub oma positsioonilt ja need lahendatakse vastavalt. Juhul, kui panuse tegemise ja liiga viimase mängu vahel (jättes välja finaalturniirid, väljamängimised, hooajavälised mängud jms) muutusi ei toimu, kuulutatakse pärast viimast mänedžeri vahetust (kui on toimunud) tehtud ennustused kehtetuks, kui pole pakutud sobivat ennustamisvõimalust.
- 19) Ennustamisvõimalused, mis viitavad meeskonna/osaleja kindlale saavutusele võrreldes teise meeskonna/osalejaga (nt „järgmine meeskond, kes võidab meeskonna X“) ja ennustamisvõimalused, mis viitavad kohale kindlal kuupäeval, kehtivad ja lahendatakse olenemata sellest, kas sündmuste ja mängitavate mängude/ringide arvu on muudetud või mitte.
- 20) Ennustuste lahendamine, mis viitavad meeskonna/osaleja kindlatele saavutustele teise või teiste meeskondade/osalejate vastu (nt meeskond, kes skoorib esimesena X matšipäeval) toimub vastavalt määratud ajaperioodile. Näide. Meeskond A mängib laupäeval and lööb oma esimese värava 43. mänguminutil; meeskond B mängib pühapäeval ja lööb esimese värava 5. mänguminutil. Meeskond B kuulutatakse ennustuse võitjaks.
- 21) Hasartmängukorraldaja võib aeg-ajalt avaldada ennustuspakkumisi, mis viitavad üksiku osaleja või meeskonna kindlale sooritusele, või ennustuspakkumisi, mis kombineerivad 2 või enama meeskonna/osaleja sooritused (nt täiustatud topeltennustused), pakkudes tavapärasest kõrgemaid koefitsiente. Hasartmängukorraldaja jätab endale õiguse sellised ennustuspakkumised tagasi võtta, vastavaid koefitsiente muuta ja teha mis tahes muid muudatusi, mis on hasartmängukorraldaja äranägemisel vajalikud.

Selliste ennustuspakkumiste lahendamine toimub järgmistel alustel:

1. Kui ei ole teisiti välja toodud, kehtivad ennustused järgmisele ametlikule matšile/sündmusele/voorule (nagu kohane), millest loetletud osalejad/meeskonnad ajakava alusel osa peaksid võtma.
2. Kõik seotud sündmused peavad olema lõpule viidud sama päeva/sessiooni jooksul (nagu kohane), mis on loetletud ennustuspakkumises. Kui see nii pole, makstakse tagasi kõik ennustuspakkumisega seoses tehtud panused, v.a nende puhul, mille tulemused on otsustatud enne loobumist ja, mis ei saa kuidagi olenevalt tuleviku sündmustest muutuda; need makstakse välja vastavalt otsustatud tulemusele.
3. Selliste ennustuspakkumiste tulemustes arvestatakse ainult juhtumisi, mis leiavad aset tegelikul mänguajal. Tulemusi, mis on põhjustatud loobumisvõidu andmisest jm otsuseid, mis on toodud osa B jaotise 5 punktides 2, 3 ja 4, ei võeta arvesse.
4. Kõik ennustusega seotud kõrvaltingimused peavad olema täielikult ja vaieldamatult täidetud, et ennustust loetakse võitvaks. Seda olenemata mis tahes võimalikest konfliktidest konkreetse spordiala reeglitega või konkreetse spordiala eelnevate või praeguste

ennustuspakkumiste ja hasartmängukorraldaja spordiennustuse keskkonna tavapäraste reeglite mis tahes potentsiaalse tõlgendamisega. Ennustused tunnistatakse kehtetuks, kui võitva tulemuse otsustamine on ka siis võimatu.

Kuigi hasartmängukorraldaja on teinud kõik endast oleneva tagamaks suurepärase kasutajakogemus, tuleb arvestada, et turud võivad kõikuda viisil, mille puhul ei pruugi need anda mis tahes hetkel mingisugust suuremat väärtust võrrelduna sarnaste ennustuspakkumistega, mis on saidil praegu olemas.

4. Süsteempanused

- 1) Matšieelne ennustamine annab võimaluse kombineerida kuni kaksteist (12) erinevat panust ühele kupongile. Olenevalt neist kaheteistkümnest panusest, saavad kliendid valida oma ühekordsete, kahekordsete, kolmekordsete jms panuste arvu.
- 2) Live ennustamise puhul on võimalik kombineerida kuni kaksteist (12) erinevat ennustamisvõimalust kumulatiivennustusena ühele piletile. Kõik kumulatiivennustuses sisalduvad matšid/ennustamisvõimalused peavad olema piletil ja saadaval pole muid kumulatiivennustusi (nt ühekordseid, kahekordseid jms), mis jätavad välja 1 või enama matši/ennustamisvõimaluse.
- 3) Tulemuste sõltuvuse tõttu jätab Unibet endale õiguse, omal äranägemisel, kombinatsioonide arvu jm tegureid piirata, nagu määratletud <Section A, Para 5.4>.
- 4) Üht või mitut matši on võimalik kasutada „pankuritena“, mille puhul lisatakse valitud matšid/sündmused kõigile kupongidele.
- 5) „Trixie“ on kombinatsioon, mis sisaldab ühte kolmekordset ja kolme kahekordset panust kolme matši valikule.
- 6) „Patent“ on kombinatsioon, mis sisaldab ühte kolmekordset, kolme kahekordset ja kolme ühekordset ennustust kolme matši valikule.
- 7) „Yankee“ on kombinatsioon, mis sisaldab ühte neljakordset, nelja kolmekordset ja kuut kahekordset panust nelja matši valikule.
- 8) „Canadian“ (teatakse ka kui „Super Yankee“) on kombinatsioon, mis sisaldab ühte viiekordset, viite neljakordset, kümme kolmekordset ja kümme kahekordset ennustust kolme matši valikule.

- 9) "Heinz" on kombinatsioon, mis sisaldab ühte kuuekordset, kuute viiekordset, viiteteist neljakordset, kahtekümmend kolmekordset ja viiteteist kahekordset ennustust kuue matši valikule.
- 10) "Super Heinz" on kombinatsioon, mis sisaldab ühte seitsmekordset, seitset kuuekordset, kahtekümmend ühte viiekordset, kolmekümmend viite neljakordset, kolmekümmend viite kolmekordset ja kahtekümmend viite kahekordset ennustust seitsme matši valikule.
- 11) "Goliath" on kombinatsioon, mis sisaldab ühte kaheksakordset, kaheksat seitsmekordset, kahtekümmend kaheksat kuuekordset, viitekümmend kuute viiekordset, seitsekümmend neljakordset, viitekümmend kuute kolmekordset ja kahtekümmend kaheksat kahekordset ennustust kaheksa matši valikule.
- 12) Kuvamise eesmärgil on vajadusel koefitsientide teine komakoht näidatud kliendi panuste ajaloos ümardatuna. Olenemata ülal mainitud ümardamisest põhineb väljamakse ikkagi aga tegeliku koefitsiendi ja panuse korrutisel.

5. Tulemuse kinnitamine

- 1) Tulemuste kinnitamisel teeb Unibet kõik võimaliku, et hankida ise kõik asjassepuutuv teave esmaallikast (sündmuse lõppemisel või kohe pärast selle lõppemist) teleülekannete, striimide (veebipõhistest jm allikatest) ja ametlike veebisaitide kaudu. Kui otseülekannet ja/või ametlike allikate teavet pole saadaval ja/või on eelnevalt mainitud allikate teabes ilmne viga, põhineb kinnitatud tulemus teistel avalikel allikatel.
- 2) Panustele lahenduste leidmisel ei arvestata mis tahes muudatusi, mis on tekkinud järgmiste asjaolude tõttu (asjaolud pole piiravad): diskvalifitseerimised, trahvimised, protestid, eeluurimiste tulemused ja/või hilisemad ametliku tulemuse muutmised, mis toimuvad pärast sündmuse lõppemist ja tulemuse väljakuulutamist (k.a esialgse tulemuse). Ennustusi, mis viitavad võistlustele, mis kestavad kauem kui 1 raundi/etapi (nt hooajaennustused) saab parandada ainult selles ulatuses mille lahendamist pole veel otsustatud. Sellistest muudatustest peab katuseorganisatsioon teatama enne viimast graafikujärgset raundi/etappi. Muudatusi, mis on jõustunud pärast seda kuupäeva või viitavad ennustustele mis on juba lahendatud vastavalt sündmustele, mis on toimunud sündmuse/võistluse ajal, ei võeta arvesse.
- 3) Juhtumeid, mida pole matši/sündmuse ametlikud korraldajad (nt valed väravad) lubanud ja/või heaks kiitnud, ei arvestata ennustusele lahenduse leidmisel. Reeglina, kui ennustuspakkumine ei ütle just teisiti, lahendab hasartmängukorraldaja ennustused tuginedes täpsele hetkele, millal mänguvoog katkes/jätkus (nagu kohane) asjakohase juhtumi tõttu (nt pall läks mängust välja korviviskamise või väravalöömise tõttu või pall jõudis üle väravajoone). Konkreetse juhtumise asetleidmise kordadega seotud ennustused (nt nurgalöövide koguarv) ja/või konkreetse tegevuse toimumisega seotud ennustused nõuavad, et vastav juhtumine määratud ajavahemikus ka tegelikult toimuks (nt nurgalöögi löömine). Juhul, kui juhtumine ainult antakse, kuid seda ei toimu, siis seda ennustuste lahendamisel ei arvestata.
- 4) Kõik ennustamisvõimalused, mis on seotud matšide/sündmustega, mis jäävad ära või, mille tulemused saavutatakse ilma mänguta, kuulutatakse kehtetuks.

- 5) Katkestatud sündmuse korral lahendatakse kõik panused, mis otsustati enne sündmuse katkestamist ja, mida tuleviku sündmused ei saa kuidagi muuta, vastavalt otsustatud tulemusele. Kõik ülejäänud ennustamisvõimalused lahendatakse ainult juhul, kui ametlik tulemus kuulutatakse välja 36 tunni jooksul; muudel juhtudel kuulutatakse need kehtetuks.
- 6) Kui sündmus katkestatakse ja selle uus toimumisaeg plaanitakse kuni 36 tunni kaugusele esialgsest toimumisajast, kuulutatakse kehtetuks kõik panused, mis tehti enne esialgset matši, mida ei saanud lahendada vastavalt tulemustele, mis saadi mängu ajal enne selle katkestamist.
- 7) Kui toimumata sündmuse toimumist tõstetakse kuni 3 päeva võrra esialgsest toimumisajast ette- või tahapoole, jäävad kõik panused kehtima ka siis, kui uus toimumisaeg on rohkem kui 36 tunni võrra esialgsest teatatud ajast ees- või tagapool. Juhul, kui toimumata sündmust tõstetakse rohkem kui 3 päeva võrra edasi/tagasi või juhul, kui sündmus on alanud ja ametlikke tulemusi ei saa välja kuulutada enne 36 tunni möödumist, kuulutatakse panused kehtetuks.
- 8) Juhul, kui sündmust pole enne tavapärasest lõppotsust lõpuni mängitud ja tulemuse otsustab assotsiatsioon kuni 36 tunni jooksul alates sündmuse algusest, kasutab Unibet järgmiste ennustamisvõimaluste puhul väljakuulutatud otsust ametliku tulemusena: Matš, viigi korral ei panusta ja kahekordne võimalus. Sellest hoolimata ei muuda väljakuulutatud otsus nimetatud ennustamisvõimaluste tulemusi katkestamise hetkel. Panused makstakse neil juhtudel tagasi. Kõik muud panused, peale nende, mille tulemused on otsustatud enne loobumist ja, mis ei saa kuidagi olenevalt tuleviku sündmustest muutuda ja, mis makstakse välja vastavalt otsustatud tulemusele, kuulutatakse kehtetuks.
- 9) Kõik ennustamisvõimalused, mis on seotud lõpetamata matšide/sündmustega, mille ametlikke korraldajaid pole varem tunnustatud (nt sõprusklubid) loetakse kehtetuks, kui ei mängita vähemalt 90% sätestatud tava-/täisajast; vt <Section B, Para 1.1>. Kui matš/sündmus katkestatakse pärast ajast 90% mängimist, põhineb panuse lahendus matši/sündmuse peatamise hetkel olnud tulemusel.
- 10) Panuste, nagu (pole piirav määratlus) visked, punktid, palli hoidmine, söödud, lauapallid jms, lahendused põhinevad ametliku reguleeriva assotsiatsiooni teatatud statistikal. Kui pole vastuvaidlematuid tõendeid, ei tunnusta Unibet ühtki kaebust, mille aluseks on selliste terminite personaalne tõlgendus.
- 11) „Tulemuse“ või „koha“ ennustamisel ei maksta panuseid tagasi, kui osaleja ei osale või katkestab sündmusel osalemise (nii enne kui ka sündmuse ajal), kui pole teisiti teatatud. Unibet jätab endale õiguse, omal äranägemisel, rakendada Tattersalli 4. reeglit, nagu on kirjeldatud <Section B, Para 6>, ükskõik millise võistluse puhul ja see kehtestatakse korrelatsioonis ennustamisvõimaluse tüübile ja/või asjassepuutuva spordiala põhisele reeglile.
- 12) Panuseid ei maksta tagasi isegi siis, kui matši/sündmuse võitja/võit on osaleja/tulemus, keda/mida pole ennustamiseks loetletud. Kõikide ennustamisvõimaluste puhul on konto hoidjal võimalus küsida loetlemata osaleja/tulemuse ennustamise hinda. Unibet jätab endale õiguse, omal äranägemisel, sellistest panustest keelduda.

- 13) Juhul, kui osaleja diskvalifitseeritakse või takistatakse, keelatakse tal sündmuse/võistluse järgmisest osast/järgust osa võtta, loetakse diskvalifitseerimise toimumise ajaks osaleja sündmuselt kõrvaldamine. Eelnevaid tulemusi ei muudeta, olenemata muutustest, mida on sellised toimingud põhjustatud.
- 14) Kui asjakohast lõppkohta jagavad kaks või enam osalejat ning viigitulemusele pole koefitsiente pakutud, arvutatakse väljamakstav summa jagades panuse vastavat kohta jagavate osalejate arvuga ning ennustus lahendatakse vastavalt. Väljamakse on alati võrdne vähemalt panuse väärtusega, v.a „Head to Heads“ juhtudel; vt osa B punkti 2.5 ja osa B punkti 5.19.
- 15) „Rühma ennustamisel“ (ehk „parim X-i hulgast“) peavad panuste kehtimiseks sündmusel osalema kõik kirja pandud osalejad.
- 16) „Rühma ennustamisel“ (ehk „parim X-i hulgast“) peab vähemalt üks valikuloendi osaleja sündmuse lõpetama, et panused kehtiksid. Kui see nii pole ja reguleeriv assotsiatsioon ei kasuta spetsiaalseid viigi lahendamise kriteeriume, loetakse panused kehtetuks.
- 17) „Head to Head“ ennustuste puhul, kus on kaks või kolm osalejat, peavad kõik loetletud osalejad alustama kindlat raundi/sündmust, millega panus on seotud, et panus loetaks kehtivaks.
- 18) „Head to Head“ ennustuste puhul, kus on kaks osalejat, makstakse kõik panused tagasi, kui mõlemad osalejad jagavad sama kohta/tulemust või lüüakse välja võistluse samas järgus, kui reguleeriv assotsiatsioon ei kasuta spetsiaalset viigi lahendamise protseduuri, mille puhul loetakse kehtivaks nende välja selgitatud tulemus.
- 19) „Head to Head“ ennustuste puhul, kus on kolm osalejat ja rohkem kui üks võitev tulemus, jagatakse võidukohta jagavate osalejate koefitsiendid vahel olenemata sellest, kas puhastulu on madalam kui kliendi panus või mitte.
- 20) „Head to Head“ ennustuste puhul, kus on erinevad raundid/etapid, peavad kõik osalejad võtma osa tulevast raundist/etapist, et panused kehtiksid.
- 21) Kui pole teisiti öeldud, arvestab Unibet liiga lõpptulemuste, edasiliikumise, ümberpaigutuste jms panuste lahendamisel alati kõiki raundide, matšide või matšide seeriade (nt finaaltorniiri mängude, väljamängimiste, hooajajärgsete mängude) tulemusi, mille vajaduse klasside, liiga võitjate, edasiliikumiste/ümberpaigutuste jms määramiseks on otsustanud organiseeriv assotsiatsioon ja, mis järgnevad nn tavalisele hooajale. Näiteks hooajalised ennustused NHL-i võitvale meeskonnale viitavad Stanley karika võitjatele.
- 22) Panused, mis on üksteise suhtes vastandlikud ja seotud kahe või enama üksikisiku/meeskonna tulemustega kindla ajavahemiku/võistluse ajal, lahendatakse ainult vastavalt loetletud osalejate tulemustele, jättes kõrvale kõik teised samal võistlusel/sündmusel osalejad.
- 23) Kui pole eraldi öeldud, ei arvestata ühegi ennustuse puhul, mis viitavad üksiku mängija sooritusele kindlas kohalikus liigas (nt mängija X väravate koguarv liigas Y) või „Head to Head“ ennustuste puhul, kus on kahe mängija tulemused kohalikes liigades, sündmusi, mis toimuvad järgnevate finaaltorniiri mängude / väljamängimiste / hooajajärgsete mängude ajal või mis tahes muid matše (või nende seeriaid), mis toimuvad pärast nn tavahooaega.

- 24) Ennustuste, mis on seotud konkreetse meeskonna juhtumite/sündmuste koguarvuga, kas konkreetse meeskonna tulemusega konkreetsetes kohalikus liigas (nt meeskonna X löödud väravate koguarv), või „Head to Head“ ennustuste, kus on kahe meeskonna tulemused kohalikus liigas (nt kõige enam karistusminuteid liiga X – meeskond Y vs meeskond Z) või kumulatiivne liiga tulemus (nt meeskond, kes saab liigas X kõige rohkem kollaseid kaarte), puhul ei arvestata sündmusi, mis toimuvad järgnevate finaalturniiri mängude / väljamängimiste / hooajajärgsete ajal või mis tahes muid matše (või nende seeriaid), mis toimuvad pärast nn tavahooaega, kui pole teisiti sätestatud.
- 25) Üksiku mängija kindla kohaliku liiga tulemuse (nt mängija X liigas Y löödud väravate koguarv) ennustuste või „Head to Head“ ennustuste puhul, kus on kahe mängija tulemused kohalikes liigades, loetakse panused kehtetuks, kui toimub ükskõik milline järgmistest juhtumitest ükskõik kumma valitud osalejaga: (i) ei võta osa vähemalt 50% määratletud matšidest (jättes kõrvale finaalturniiri mängud / väljamängimised / hooajajärgsed mängud); (ii) ei võta osa vähemalt ühest matšist pärast panuse tegemist; (iii) koguarv on sama, mis teisel mängijal.
- 26) Üksiku mängija kindla sündmuse tulemuse (nt mängija X rahvusvahelisel turniiril löödud väravate koguarv) ennustuste või „Head to Head“ ennustuste puhul, kus on kahe mängija tulemused kindlatel sündmustel, loetakse panused kehtetuks, kui toimub ükskõik milline järgmistest juhtumitest ükskõik kumma valitud osalejaga: (i) ei võta sündmusest üldse osa; (ii) ei võta osa vähemalt ühest matšist pärast panuse tegemist; (iii) koguarv on sama, mis teisel osalejal.
- 27) Kindlaksmääratud sündmuste ajal võib Unibet otsustada pakkuda ennustamisvõimalusi vähendatud osalejate loendiga ja võib ka pakkuda ennustamisvõimalusi nagu „kes iganes teine“, „väljak“ vms. See valik sisaldab kõiki loetlemata osalejaid, v.a neid, keda pole eraldi saadaval olevatena mainitud.
- 28) Ennustused, mis teevad kindla viite osaleja/osalejate tulemusele kindla sündmuse käigus (nt mängija X vs väljak), loetakse kehtetuks, kui mainitud osaleja(d) ei võta võistlusest osa.
- 29) Põhivõistlusele eelnevad mis tahes vormis kvalifikatsioonid loetakse selle võistluse osaks. Seega loetakse, iga osalejat, kes elimineeritakse kvalifikatsiooniringis, kaotajaks igatüüpi suhtes, kes on eelkvalifitseeritud või pääseb kvalifikatsioonidest edasi.
- 30) Panused, mis nõuavad algselt osaleja(te) võistlemist kahel või enamal etapil/matšil, et pääseda edasi järgmisesse faasi/raundi, jäävad kehtima olenemata sellest, kas matšide tegelikke kuupäevi liigutatakse edasi/tagasi eeldusel, et nimetatud matš(id) leiavad tegelikult võistluse raames aset.
- 31) „Kvalifitseerumise“ ennustus, mis nõuab esialgselt ainult ühte etappi/mängu, et määrata võistluse järgmisesse faasi/raundi mineja (sh kõik sündmuste pikendused/lisamatšid, nt kordusmängud) kuulutatakse kehtetuks, kui nimetatud matši võitjat ei selgitata välja 36 tunni jooksul pärast esialgselt väljakuulutatud toimumisaega.
- 32) Olenemata sellest, kas selline teave on toodud ennustamisvõimaluses või mitte, ei anna „neutraalsetel väljakutel“ toimuvatele matšidele tehtud panused ja juhud, kui toimumiskohta/pinnakatet muudetakse põhjust panuste tühistamiseks eeldusel, et asukoht, kus matš toimub, pole matši kummagi meeskonna nn „koduväljak“; mille puhul kuulutatakse kõik panused kehtetuks. Sellised toimumiskohad ei rakendu sündmustele, isegi siis, kui toimumiskohta võib tõlgendada kummagi meeskonna „koduväljakuna“, mille korraldamisel katuseorganisatsiooni poolt võib tõlgendada mitmeti (nt kindlad sündmused või finaali-/lõppetapid, mida peetakse eelnevalt kindlaks määratud kohtades). Sellisel juhul loetakse

sündmus toimumispaik „Neutraalseks“ väljakuks ja ennustused kehtivad sõltumata kuvamise järjekorrast. Teavet, mis on seotud meeskondade sugude, vanusegruppide ja noorte meeskondadega jm erinevad reservmeeskondade definitsioonid (nt B ja C meeskonnad), tuleb võtta täiendava teabena. Sellise teabe olemasolu (või puudumine) ja tõele vastavus pole piisav põhjus kõigi matšiga/sündmusega seotud panuste tühistamiseks eeldusel, et sel juhul pole koefitsiendid selgelt sobimatud.

- 33) Teavet, mis viitab meeskondade soole, vanusegruppidele, ja noottemeeskondadele või reservmeeskonna staatusele (nt meeskond B ja C), käsitletakse lisainformatsioonina. Sellise informatsiooni lisamine (või selle puudumine) ja õigsus ei ole piisavaks aluseks seotud matši/sündmuse panuste kehtetuks kuulutamiseks eeldusel, et ei looda ebatäpsuste jada ennustuspakkumistes.
- 34) Kuigi Unibet rakendab kõiki ettevaatusabinõusid, et tagada kõigi ennustamisvõimaluse komponentide võimalikult tõetruud esitamist, tuleb eeldada, et teatud nimetusi võidakse teatada erinevalt, sest need on tõlgitud muudest keeltest. Sellised keelelised väärtõlgendused pole piisavaks põhjuseks, et kuulutada kehtetuks kõik matši/sündmusega seotud panused, kui see ei põhjusta ebamäärasusi teiste osaliste osas. Sama kehtib nimetustele, mis viitavad sündmustele, meeskonnanimedele, sponsorite nimedele jne.
- 34) Kindlale ajavahemikule viitavate panuste puhul tuleb neid tõlgendada järgmiselt: „esimese 30 minuti jooksul“ tähendab seda, mis toimub kuni ajapunktini 0 tundi 29 minutit ja 59 sekundit; „10 kuni 20 minuti vahel“ tähendab seda, mis juhtub 10 minuti ja 0 sekundi kuni 19 minuti 59 sekundi vahel.
- 35) Kui ennustuspakkumises või spordialapõhistes reeglites pole öeldud teisiti, siis panused, mis viitavad sündmuse/matši kestusele, ja sisaldavad komakohtadega numbreid (nt 88,5 minutit või X,5 raundi), nõuavad võitmiseks sündmuse/matši kestmist minutite või raundi täisarvu võrra. Näiteks: tennisematši panus „üle/alla 88,5 minuti“ lahendatakse „üle“ panuse puhul võiduna ainult siis, kui mängitud on vähemalt 89 mänguminutit.
- 37) Unibet tunnistab, et mõned panused võivad vajada protsentide, ühikute vm kriteeriumite üles ümardamist, mis on panusele lahenduse leidmisel otsustava väärtusega. Sellisel juhul jätab Unibet endale õiguse teha vajalikud muudatused ja leida vastavalt ka lahendus.
- 38) Kõik viited kindlate mängijate löödud väravatele ei loe, kui need on „omaväravad“ (löödud oma meeskonna väravasse), kui pole teisiti öeldud.
- 39) Kõik viited konföderatsioonile, rahvusele vms on toodud vastavalt reguleeriva assotsiatsiooni määratlustele.
- 40) Kõiki meeskonna/rahvuse poolt ühel võistlusel võidetud medaleid loetakse ühe (1) medalina olenemata meeskonnaliikmete arvust.
- 41) Ennustuvõimalustes, mis on seotud kindla mängija sündmuste / sündmustel skoorimiste / punktiarvestusega kindla võistluse üksikmeeskonna sooritusel (nt Mängija X-i poolt löödud väravad kokku meeskonna Y eest), võetakse arvesse ainult sündmuste/skoorimiste/punktiarvestuse koguarvu, mis mängija on määratud võistlusel meeskonna eest teinud. Ennustused loetakse kehtetuks, kui loendatud mängijaga peaks juhtuma mõni järgnevatest sündmustest: (i) ei võta osa vähemalt 50% määratletud matšidest (jättes kõrvale finaaltourniiri mängud / väljamängimised / hooajajärgsed mängud); (ii) ei võta osa vähemalt ühest matšist pärast panuse tegemist.

- 42) Ennustuspakkumised, mis võimaldavad ennustada kindlaksmääratud isikute ametit/tiitlit/töökohta kindlal kuupäeval (nt minister X on kuupäeval Y jätkuvalt minister; mängija/treener on kuupäeval Z jätkuvalt meeskonnas Y) viitavad kõnealusele isiku (alternatiivselt tema määramisele) loendatud positsioonile ennustuse tegemise ja tähtaja vahelisel ajal. Kui isik lahkub mõnel põhjusel positsioonilt enne määratud tähtaega, loetakse sündmus mitte toimunuks. See rakendub ka siis, kui isik määratakse uuesti ametisse / sõlmib uue lepingu samale positsioonile/tiitlile/töökohale asumiseks ning on sellel positsioonil/tiitlil/ametikohal samal kuupäeval, millele ennustus viitab. Ennustuste lahendamisel arvestatakse ka mängijaid, kes mängivad klubides laenulepingute alusel.

6. Tattersalli 4. reegel

- 1) Juhul, kui üks võistleja või osaleja ei osale, vähenevad alles jäävate võistlejate või osalejate koefitsiendid vastavalt nn Tattersalli 4. reeglile.

a. Võidu ennustamine:

- Eemaldatud võistleja kehtivad koefitsiendid / vähendus protsendina puhastulust

1,30 ja vähem	75%	
1,31 kuni 1,40		70%
1,41 kuni 1,53		65%
1,54 kuni 1,62		60%
1,63 kuni 1,80		55%
1,81 kuni 1,95		50%
1,96 kuni 2,20		45%
2,21 kuni 2,50		40%
2,51 kuni 2,75		35%
2,76 kuni 3,25		30%
3,26 kuni 4,00		25%
4,01 kuni 5,00		20%
5,01 kuni 6,50		15%
6,51 kuni 10,00		10%
10,01 kuni 15,00	5%	
15,01 ja kõrgem		Vähendusi ei tehta

b. Koha ennustamine:

- Eemaldatud võistleja kehtivad koefitsiendid / vähendus protsendina puhastulust

1,06 ja vähem	55%	
1,07 kuni 1,14		45%
1,15 kuni 1,25		40%
1,26 kuni 1,52		30%
1,53 kuni 1,85		25%

1,86 kuni 2,40	20%
2,41 kuni 3,15	15%
3,16 kuni 4,00	10%
4,01 kuni 5,00	5%
5,01 ja kõrgem	Vähendusi ei tehta

- 2) Juhul, kui kaks või enam võistlejat või osalejat kõrvaldatakse, ei ületa kogu vähendus 75%.
Sel juhul oleneb vähendus kõrvaldatud võistlejate koefitsientide summalt.

7. Ühisennustamine

- 1) Supertoto täielikud tingimused ja nõuded leiad <siit>.
- 2) Superscore'i täielikud tingimused ja nõuded leiad <siit>.

C. Spordiala/kategooria põhised reeglid

1. Olümpiamängud ja meistrivõistlused

- 1) Kõik käesolevas jaotises toodud tingimused alistavad mis tahes muud reeglid või tingimused.
- 2) Kõik panused kehtivad eeldusel, et sündmus toimub ning võitja leitakse meistrivõistluse ja aasta jooksul, millele ennustamisvõimalus viitab, olenemata sellest, kas toimumiskohta on mis tahes moel muudetud.
 - a. See punkt kehtib ennustamisvõimaluste, mis vastavad põhjendatult ükskõik millisele järgmistest kriteeriumitest:
 - a. Panus viitab sündmustele, mis on plaanitud Olümpiamängude, maailmameistrivõistluste või kontinendi meistrivõistluste lõpliku faasi (finaalmängude) sündmustele.
 - b. Sündmuse lõplik faas (finaalmängud) on ajaliselt piiratud.

2. Ameerika jalgpall

- 1) Kui pole teisiti öeldud, leitakse kõigile ameerika jalgpalliga seotud panustele lahendused vastavalt tulemusele pärast nn lisaega.
- 2) Kõik panused kuulutatakse kehtetuks, kui ei mängita vähemalt 55 minutit; v.a need panused, mille tulemused on otsustatud enne katkestamist ja, mis ei saa kuidagi olenevalt tuleviku sündmustest muutuda – need makstakse välja vastavalt otsustatud tulemusele.
- 3) „Head to Head“ ja „üle/alla“ panused, mis on seotud ühe või mitme mängija tulemustega matšil/sündmusel/turniiril, loetakse kehtivaks, kui kõik loetletud mängijad võtavad vastavast matšist/sündmusest/turniirist mis tahes hetkel osa.

3. Kergejõustik

- 1) Kui pole teisiti öeldud, leitakse kõigile kergejõustikuga seotud panustele lahendused vastavalt tulemusele pärast võistluse viimast osa. Kui ükski loetletud osalejatest ei võta viimasest etapist osa, kuulutatakse kõik panused kehtetuks, kui reguleeriv assotsiatsioon ei rakenda spetsiaalseid viigi lahendamise protseduure; viigi lahendamise ja võitja väljaselgitamise korral kehtivad need ametlikud tulemused.
- 2) Kõikidele panustele leitakse lahendused vastavalt esimestele ametlikele väljakuulutatud tulemustele. Kuid Unibet võtab arvesse ja lahendab panuse uuesti, kui ametlike tulemusi peaks muudatama 24 tunni jooksul pärast sündmuse toimumist. Selle võimaluse arvestamiseks peab protest olema seotud intsidentidega, mis juhtuvad eranditult sündmuse toimumise ajal, nt joonest üleastumine, lükkamine või vale üleandmine teatejooksu ajal vms. Dopingu tarvitamisega seotud juhtumeid ei võeta arvesse. Tulemus, mis on saadaval pärast 24 tunni möödumist, on siduv olenemata mis tahes hilisematest protestidest, ametlike tulemuste muutmistest jms.

- 3) Kui kaks või enam osalejat võtavad osa võistluse erinevatest startidest, kuulutatakse kõik nendevahelised „Head-To-Head“ panused kehtetuks, kui võistlusel pole just hilisemat etappi, millesse neist vähemalt üks kvalifitseerub.
- 4) Osalejat, kes diskvalifitseeritakse valestardi tõttu, arvestatakse võistlusest osa võtnud sportlasena.

4. Austraalia jalgpalli

- 1) Kui ei ole selgelt teisiti väljendatud ning matš või mõni muu selle periood (nt 1. poolaeg, 3. veerandaeg jne) lõpeb viigiga, siis lahendatakse ennustused vastavalt nn „dead-heat“ reeglile. Sellistel juhtudel arvutatakse väljamakse summa järgnevalt: kõigepealt jagatakse, ja seejärel korrutatakse koefitsiendid panuse summaga. Väljamakse netosumma võib olla väiksem konto omaniku panuse suuruselt.
- 2) Kui ei ole öeldud teisiti, lahendatakse matši ennustused vastavalt matši lõpptulemusele 4. veerandaja lõpus (normaalaeg).
- 3) Kõik "Head-to-head", "Üle/Alla" ja mängija sooritusega seotud ennustusvõimalused, k.a need mis hõlmavad ühe või enama mängija sooritust konkreetses matšis/sündmusel, loetakse kehtivaks, kui antud mängija alustab matši algkoosseisust.
- 4) Matši/1. veerandaja esimene väravalööja – panused, mis on tehtud mängijatele, kes ei kuulu alustava 21 mängija hulka, tagastatakse. Esimese väravalööja ennustused kehtivad ka siis, kui esimest väravat ei lööda 1. veerandajal. Kui ettenähtud perioodi jooksul väravaid ei lööda, kuulutatakse kõik panused kehtetuks.
- 5) Esimene väravalööja 2., 3., ja 4. veerandajal – kõik ennustused kehtivad, sõltumata sellest, kas mängija osales matšis ja/või mängis loetletud veerandajal. Kui ettenähtud veerandaja jooksul väravaid ei lööda, kuulutatakse kõik panused kehtetuks.
- 6) "Wire-to-Wire" ennustus viitab meeskonnale (kui on olemas), kes juhib matši iga veerandaja lõpus.
- 7) Kui üldise paremusjärjestuse, liiga võitja vms väljaselgitamiseks on vajalik lisa- või kordusmatš, kasutatakse nende lisa- või kordusmatšide tulemusi ennustusvõimaluste lahendamiseks.
- 8) Grand Finali matšidele tehtud panused kehtivad eesolevale matšile; live-ennustuste korral käimasolevatele matšile. Panused ei kandu üle kordusmatšidele; edasistele matšidele avatakse uued ennustusvõimalused.
- 9) Kahe või enama isiku/meeskonna sooritusega seotud ennustusvõimaluste lahendamisel kokkulepitud ajaperioodi/võistluse raames arvestatakse ennustuste lahendamisel elimineerimise etappe „Finaalide“ raames. Kui kaks meeskonda elimineeritakse samas etapis, loetakse parema positsiooniga meeskonnaks seda, kes oli tavahooaja lõppedes AFL-i tabelis kõrgema asetusega.
- 10) Ennustused kehtivad sõltumata sündmuse toimumiskoha muutusest.

5. Sulgpall

- 1) Kõikjal, kus võimalik, kohalduvad tennise kohta käivad nõuded ja tingimused.

6. Pesapall

- 1) Kui pole teisiti öeldud, lahendatakse pesapalliga seotud panused vastavalt tulemusele, mille kuulutab välja organiseeriv organisatsioon pärast kõiki vajalikke lisavoorusid; voorude arvule pole piiranguid seatud.
- 2) Panus kuulutatakse kehtetuks tühistatud või edasilükatud matši puhul, mis pole veel alanud või juhul, kui tulemust ei kuulutata välja 12 tunni jooksul pärast plaanilist toimumisaega.
- 3) „Matši“ panused kuulutatakse kehtetuks, kui koos kõikide lisavoorudega on tulemuseks viik. Kõik muud panused, mida on võimalik mõistlikult lahendada (nt „üle/alla“, „händikäp“ ja „paaritu/paaris“), lahendatakse vastavalt lisavoorude järel saadud tulemusele.
- 4) „Händikäp“, „Üle/alla“ ja „Paaritu/Paaris“ panused nõuavad kehtimiseks kõikide tavavoorude lõpetamist või vähemalt 8,5 voo ru lõpetamist kodumeeskonna eelise puhul. See kehtib kõigile ennustamisvõimalustele peale nende, mille tulemus on otsustatud enne mängu tühistamist ja, mida tuleviku sündmused ei saa muuta. Need lahendatakse vastavalt otsustatud tulemustele.
- 5) Nn alustava lööja nimi pole panustele lahenduste leidmisel tähtis.
- 6) Lahenduste leidmiseks arvestatakse, et „esimese poolaja“ panused viitavad esimese 5 voo ru tulemusele. Kõik 5 voo ru peavad olema lõpuni mängitud, et panused kehtiks, v.a nende puhul, mille tulemused on otsustatud enne loobumist ja, mis ei saa kuidagi olenevalt tuleviku sündmustest muutuda; need makstakse välja vastavalt otsustatud tulemusele.
- 7) „Head to Head“ ja „üle/alla“ panused, mis on seotud ühe või mitme mängija tulemustega matšil/sündmusel/turniiril, loetakse kehtivaks, kui kõik loetletud mängijad võtavad vastavast matšist/sündmusest/turniirist mis tahes hetkel osa.
- 8) Kõik turniiride koguarvudega seotud panused (nt kodujooksud jms) lahendatakse vastavalt reguleeriva assotsiatsiooni ametlikule statistikale. Kui pole teisiti öeldud, sisalduvad selliste panuste puhul koguarvudes ka kõik mängupikendused (nt lisavoorud).

7. Korvpall

- 1) Korvpalliennustuse panus lahendatakse vastavalt tulemusele pärast nn lisaagea, kui pole teisiti öeldud.
- 2) Panuste puhul, mis viitavad matši tulemusele (ehk „Moneyline“) ja, kus viik lahendatakse kahe või enama kordusmatšiga, kuulutatakse „koos lisaajaga“ panused kehtetuks juhul, kui matš lõpeb viigiga ja selle konkreetse matši puhul edasist mängu ei toimu.

- 3) Mitme matšiga viikide puhul loevad kõik lisaaja jooksul kogutud punktid konkreetse matšiga seotud panuse lahendamisel.
- 4) „Head to Head“ ja „üle/alla“ panused, mis on seotud ühe või mitme mängija tulemustega matšil/sündmusel/turniiril, loetakse kehtivaks, kui kõik loetletud mängijad võtavad vastavast matšist/sündmusest/turniirist mis tahes hetkel osa.
- 5) Kõik turniiride koguaruvedega seotud panused (nt punktid, lauapallid, söödud jms) lahendatakse vastavalt reguleeriva assotsiatsiooni ametlikule statistikale. Kui pole teisiti öeldud, sisalduvad selliste panuste puhul koguaruvedes ka kõik mängupikendused (nt lisa-aeg).

8. Rannavõrkpall

- 1) Kõik panused jäävad kehtima kuni matši mängitakse turniiri raames olenemata mängugraafikute ja -tingimuste muudatustest (enne või matši ajal), kui pole lepitud kokku teisiti.
- 2) „Matši“ panus põhineb turniiril edasiliikumise või turniiri võidu printsiibil olenevalt sellest, millisele võistluse etapile matš vihib. Meeskond, kes pääseb järgmisesse vooru või võidab turniiri, on võitja olenemata sellest, kui kaua matš kestis, kas keegi loobus, kõrvaldati jne. Nende panuste kehtimiseks peab olema mängitud vähemalt üks sett.
- 3) Katkestatud matšidega/sündmustega seotud „üle/alla“ ja „händikäp“ panused, mille lahendus on selgeks tehtud juba enne võistluse katkestamist ja/või juhud, kui edasine võistlus lahendust kuidagi muuta ei saa, lahendatakse vastavalt tulemustele, mis saadi kuni katkestamiseni. Selliste lahenduste arvutamiseks lisatakse vajadusel minimaalne arv juhtumeid, vastavalt plaanitud geimide arvule, mis oleks olnud vajalikud, et panus loomuliku lõpuni viia. Kui sellisel arvutamisel tekib olukord, mille puhul miski panuse tulemust muuta ei saa, lahendatakse see vastavalt. Vt näiteid tennisest.
- 4) „Händikäp“ panuste kehtimiseks peavad olema kõik plaanitud setid lõpetatud, v.a sündmuste korral, mille tulemus on kindlaks tehtud juba enne katkestamist ja/või mis tahes edasine võistlemine ei saa kuidagi tulemust muuta; sellised panused lahendatakse vastavalt. Vt näiteid tennisest.
- 5) Kõik ennustused kategoorias „Õige tulemus“, „Paaritu/Paaris“ ja ennustused, mis viitavad matši kindla perioodi võitjale (nt „Meeskond võidab esimese seti“) nõuavad, et vajalik matši osa oleks lõppenud.

9. Poks

- 1) Kõik panused lahendatakse vastavalt asjassepuutuva reguleeriva assotsiatsiooni ametlikele tulemustele, mis kuulutatakse välja poksikohtunik-teadustaja poolt pärast poksimatši lõppemist.
- 2) Kui matš katkestatakse raundide vahepeal mis tahes põhjusel, nt loobumine enne järgmise raundi algust, diskvalifitseerimine, kellale mitte reageerimine, siis loetakse panuse lahendamiseks poksimatši lõppraundiks eelmine raund.
- 3) Panused poksimatšidele, mille lahenduseks on „võistlust ei toimu muudel põhjustel“ või „tehniline viik“, kuulutatakse kehtetuks; v.a need panused, mille tulemus on teada enne

- selliseid otsuseid ja, mida edasised sündmused ei saa kuidagi mõjutada; need lahendatakse vastavalt otsustatud tulemusele.
- 4) Kui mingil põhjusel muudetakse poksimatši raundide arvu, kuulutatakse raundidega seotud panused, nagu „raundi ennustamine“, „raundide rühm“, „võidu tüüp“ ja „Lähem distantsile“, kehtetuks.
 - 5) Panuse lahendamisel arvestatakse, et raundi või raundide rühma ennustamine viitab sellele, et poksija võidab läbi KO (nokaut), TKO (tehniline nokaut) või diskvalifitseerimise nimetatud raundi või raundide rühma ajal. Kui mingil põhjusel tehakse punktide otsus enne kõigi plaanitud raundide lõpetamist, või poksija diskvalifitseeritakse, lahendatakse panused arvestades raundi, millega poksimatš peatati. „Võidab punktidega“ panused võivad ainult siis, kui poksitakse täisarv raunde.
 - 6) Et matš oleks kuulutatud „punktide järgi otsustatuks“ (nt „otsusest“ erinev definitsioon), peavad olema lõpetatud kõik plaanitud raundid. Kõikide teiste otsuste (nt KO, TKO, loobumine, ettepanek, diskvalifitseerimine, kellale mitte reageerimine, peade kokkulööök, löök alakehasse jms) puhul on lahenduseks see, et poksija võitis matši ilma otsuse vajaduseta, s.o „enne kellalööki“.
 - 7) Ennustused, mis viitavad raundi/võitluse kestusele, on seotud raundi/võitluse reaalse kestusega; see kohaldub vastavalt kavas oleva raundi/võitluse kestusele. Näiteks: kui poksimatšis on tehtud ennustus „Üle 4,5 raundi kokku“, lahendatakse see kohe kui 5. raundi algusest on möödunud poolteist minutit.

10. Kriket

a. Kriketi üldreeglid

- 1) Kui matš/ennustusvõimalus lõpeb viigiga, aga ennustusvõimaluses ei saanud viiki ennustada, arvutatakse väljamakse summa vastavalt nn „dead-heat“ reeglile: kõigepealt koefitsiendid jagatakse ning seejärel korrutatakse panuse summaga. Väljamakse netosumma võib olla väiksem konto omaniku panuse suuruselt. Vastavate ennustusvõimaluste juures on sellekohane märge. Võistlustel, kus pärast viiki mängimist kasutatakse võitja väljaselgitamiseks muid meetodeid („Bowl out“ või „Super over“), lahendatakse ennustused pärast mängupikenduste lõpetamist.
- 2) „Highest opening partnership“ ennustus nõuab, et mõlemad pooled lõpetavad oma avapartnerluse, v.a juhtudel, kui ennustus on juba lahenduse leidnud.
- 3) Head-to-head ennustus „Battimine“ nõuab, et mõlemad mängijad oleksid pallimise ajal battimise crease'is, kuid nad ei pea olema näoga palli poole. Juhul kui kummagi batsmani inningud ei ole lõpetatud, loetakse ennustused kehtetuks, v.a juhtudel, kui ennustus on juba lahenduse leidnud.
- 4) Selleks, et kehtiks head-to-head ennustus „Pallimine“, on vajalik et mõlemad mängijad viskaksid vähemalt 1 palli.
- 5) „Batsmani jooksude“ koguarvu (üle/alla) ennustus nõuab, et inningud oleks lõpetatud. Kui batsmani inningud lõpetatakse ilmastiku- või valgustingimuste tõttu, loetakse kehtetuks kõik ennustused, mille tulemus pole lahendatud. Tulemus on arvesse võetud, kui batsman, kes on

läbinud ennustuses ettenähtud jooksude koguarvu, loetakse mängust väljas olevaks või kuulutatakse välja inning. Nt kui batsmani skooriks on ennustatud „Non-out“ 50 ning mäng või inning lõpetatakse valgustingimuste või vihma tõttu, on kõik 50,5 jooksu ennustused kehtetud. Samas loetakse kõik ennustused „Üle 49,5 jooksu“ võitvateks ja kõik ennustused „Alla 49,5 jooksu“ kaotavateks ennustusteks. Kui batsman lahkuv mängust vigastuse tõttu, arvestatakse tema skoori meeskonna inningute lõpus kehtiva tulemusena.

- 6) Kui ennustuses „Järgmise wicketi võtmine“ lahkuv batsman mängust vigastuse tõttu enne, kui tulemus on kindlaks tehtud, loetakse kõik ennustused kehtetuks. Tulemus on arvesse võetud, kui inningute koguarv on suurem jooksude koguarvust, mille kohta ennustus tehti. Kui meeskond kuulutab inningud lõppenuks või jõuab eesmärgini, on battiva meeskonna kogusumma ennustusvõimaluse tulemus. Kui partnerlust segab ilm, on ennustused kehtivad, v.a juhtudel kui mäng seetõttu lõplikult katkestatakse. Kõik ennustused, mis ei ole sellistel juhtudel lahendust leidnud, kuulutatakse kehtetuks.
- 7) Ennustuses „Järgmine over“ (üle/alla ja paaritu/paaris) arvestatakse ennustuse lahendamisel lisajookse. Kui overid on lõpetamata, loetakse ennustused kehtetuks; v.a juhtudel kui tulemus on juba kindlaks tehtud. Ennustusvõimalustes viidatakse ainult loendatud overeid (nt „5. over“ viitab overile number 5 – over, mis järgneb vahetult peale overit number 4).
- 8) Ennustuses „X jooksu ralli“ peavad mõlemad mängijad alustama battimist, et ennustus kehtiks.
- 9) Ennustuses „Esimene over“ peavad ennustuste kehtimiseks olema overi jooksud lõpetatud, v.a juhul kui ennustatud tulemus on juba saavutatud. Mis tahes lisajookse arvestatakse ennustuse lahendamisel.
- 10) Kui ennustuses „esimene resultatiivne mäng“ skooritakse jookse „no-ballidest“, arvestatakse lisajookse võitva tulemusena.
- 11) Ennustuses „1. overi wicket“ peavad ennustuste kehtimiseks olema overid lõpetatud, v.a juhtudel kui wicketid on juba võetud.
- 12) „Järgmine mees väljas“ ennustused loetakse kehtetuks, kui üks mängijatest lahkuv mängust vigastuse tõttu enne wicketi võtmist või pole rohkem wicketeid ette nähtud. Ennustuste kehtimiseks peavad mõlemad loendatud batsmenid wicketi võtmise ajal battima.
- 13) „Mängust langemise meetodi“ ennustus on kehtetu, kui üks mängijatest lahkuv mängust vigastuse tõttu enne wicketi võtmist või pole rohkem wicketeid ette nähtud. Ennustus „kõik muud“ hõlmab endas järgnevaid batsmani tegevusi: wicketi tabamist, palliga manipuleerimist, palli püüdmise takistamist, hilinemist positsiooni sisse võtmisel, palli teistkordset löömist.
- 14) „Paaritu/paaris“ ennustuse kehtimiseks peab pall olema pallitud.
- 15) Ennustused „Parim batsman“ ja „Parim pallija“, mis on tehtud mängijatele, kes ei alusta algkoosseisus, on kehtetud. Panused, mis on tehtud mängijatele, kes on valitud koosseisu aga ei löö ega viibi väljakul, lahendatakse kaotavate panustena.
- 16) „Wides“ ennustuste lahendamine tugineb „Wides'i“ ajal skooritud „Jooksudele“ ning mitte pallitud „Wides'ide“ arvul.

b. Piiratud overite arv (k.a ühepäevased rahvusvahelised kriketimatšid, Twenty20 ja ühepäevased siseriiklikud kriketimatšid)

- 1) Kui mängu toimumise aeg nihutatakse varupäevale, on ennustused kehtivad.
- 2) „Head-to-head“ ennustused makstakse välja vastavalt ametlikule tulemusele. Viigi korral võidakse rakendada „dead-heat“ reeglit, nagu kirjeldatud kriketi üldreeglite 1. punktis, v.a juhtudel kui võitja selgitamiseks kasutatakse mõnda kiire lõppmängu meetodit (nt super over, bowl-off), nendel juhtudel lahendatakse ennustused selle meetodi tulemuse põhjal. Kui matš kuulutatakse „no-resultiks“, on kõik ennustused kehtetud. Kõik muud matši ennustused (nt high bats, enim kuusi, head-to-head battimine ja pallimine jne) ei hõlma pärast kiiret lõppmängu vaidlustatud tulemusi.
- 3) Ennustuses „Parim batsman/pallija“ peab ühe päeva matšides olema pallitud üle 20 over inningute kohta, v.a juhtudel kui meeskond on All-Out või matš on lõppenud; twenty20-s peab olema pallitud minimaalselt 5 overit inningute kohta, v.a juhtudel kui meeskond on All-Out või matš on lõppenud.
- 4) Ennustused „Meeskonna jookse kokku“ kuulutatakse kehtetuks kui overite arvu vähendatakse tulenevalt ilmast või muudel põhjustel; see kehtib standardsete planeeritud overite kohta Twenty 20-s või mõnes muu piiratud arvuga overitega matšides. Kui selliste ennustuspakkumiste tulemus on otsustatud enne katkestust ning edasine mäng ei mõjutaks ennustuste lõpptulemust, lahendatakse ennustused vastavalt.
- 5) Ennustused „Highest 1st 6/15 Overs“ on kehtetud, kui mõlemad meeskonnad ei mängi ettenähtud arvu overeid, v.a juhtudel kui on jõutud eesmärgini või meeskond on välja pallitud. Viigi korral võidakse rakendada „dead-heat“ reeglit, nagu kirjeldatud kriketi üldreeglite 1. punktis.
- 6) Ennustuses „Enim nelju/kuusi/wide/Run-oute“ kuulutatakse kõik avatud ennustused kehtetuks kui vihmast (või mõnes muust viivitusest) tulenevalt vähendatakse ennustuse vastu võtmise hetkel planeeritud overite arvu eeldusel, et vähendus inningute kohta on 3 overit Twenty 20-s ja 5 või enam overit mõnes teises piiratud overitega matši tüübis. Kui maha arvamine inningute kohta on 2 või vähem overit Twenty 20-s ja 4 või vähem overit mõnes muus piiratud overit formaadis, jäävad ennustused kehtima. Kui selliste ennustuspakkumiste tulemus on otsustatud enne katkestust ning edasine mäng ei mõjutaks ennustuste lõpptulemust, lahendatakse ennustused vastavalt.
- 7) Ennustuses „Nelju/Kuusi/Wide/Run-oute kokku“ kuulutatakse kõik avatud ennustused kehtetuks kui vihmast (või mõnes muust viivitusest) tulenevalt vähendatakse ennustuse vastu võtmise hetkel planeeritud overite arvu eeldusel, et vähendus inningute kohta on 3 overit Twenty 20-s ja 5 või enam overit mõnes teises piiratud overitega matši tüübis. Kui maha arvamine inningute kohta on 2 või vähem overit Twenty 20-s ja 4 või vähem overit mõnes muus piiratud overit formaadis, jäävad ennustused kehtima. Kui selliste ennustuspakkumiste tulemus on otsustatud enne katkestust ning edasine mäng ei mõjutaks ennustuste lõpptulemust, lahendatakse ennustused vastavalt.
- 8) Ennustuses „Skoori vahe“ on tulemus kehtetu, kui kummalegi meeskonnale ettenähtud overite arv on vähenenud.
- 9) Kõrgeima individuaalse skoori ennustused on kehtetud, kui vähendatakse kummagi meeskonna ettenähtud overite arvu, v.a juhtudel kui on skooritud „Century“.
- 10) Kõrgeima individuaalsete skooridega meeskonna ennustuse kehtimiseks peab teada olema ametlik matši tulemus.

- 11) Ennustuses „Parima batsmaniga meeskond“ kuulutatakse kõik avatud ennustused kehtetuks kui vihmast (või mõnes muust viivitusest) tulenevalt vähendatakse ennustuse vastu võtmise hetkel planeeritud overite arvu eeldusel, et vähendus inningute kohta on 3 overit Twenty 20-s ja 5 või enam overit mõnes teises piiratud overitega matši tüübis. Kui maha arvamine inningute kohta on 2 või vähem overit Twenty 20-s ja 4 või vähem overit mõnes muus piiratud overit formaadis, jäävad ennustused kehtima. Kui selliste ennustuspakkumiste tulemus on otsustatud enne katkestust ning edasine mäng ei mõjutaks ennustuste lõpptulemust, lahendatakse ennustused vastavalt. Viigi korral võidakse rakendada „dead-heat“ reeglit, nagu kirjeldatud kriketi üldreeglite 1. punktis.
- 12) Ennustuses „Fifty/Century matšis“ kuulutatakse kõik avatud ennustused „Enim kuusi / Run-out“ kehtetuks kui vihmast (või mõnes muust viivitusest) tulenevalt vähendatakse ennustuse vastu võtmise hetkel planeeritud overite arvu eeldusel, et vähendus inningute kohta on 3 overit Twenty 20-s ja 5 või enam overit mõnes teises piiratud overitega matši tüübis. Kui maha arvamine inningute kohta on 2 või vähem overit Twenty 20-s ja 4 või vähem overit mõnes muus piiratud overit formaadis, jäävad ennustused kehtima. Kui selliste ennustuspakkumiste tulemus on otsustatud enne katkestust ning edasine mäng ei mõjutaks ennustuste lõpptulemust, lahendatakse ennustused vastavalt.

c. Testmatšid / kõrgliiga matšid (k.a siseriiklik kriket, nt Sheffield Shield)

- 1) Kui matš tühistatakse ametlikult (nt ohtlike väljakuulude tõttu), on ennustused kehtetud.
- 2) Viigi korral ennustuses „Matši tulemus“ (kui mõlemad meeskonnad on lõpetanud kaks inningut ja nende skoor on võrdne) võidakse kummagi meeskonna võidule tehtud ennustused lugeda võitvateks ja väljamakse toimub kriketi üldreeglite 1. punktis kirjeldatud „dead-heat“ reegli alusel; viigile tehtud ennustused loetakse kaotavateks ennustusteks.
- 3) „Viiki ei saa ennustada“ tüüpi ennustusvõimalustes on ennustused kehtetud kui matš lõppeb viigiga.
- 4) „Kahekordse võimaluse“ ennustusvõimalustes on ennustused kehtetud kui matš lõppeb viigiga.
- 5) Ennustus „Enim punkte“ lahendatakse vastavalt sellele, kui palju on keegi matšis punkte kogunud (nt Sheffield Shield).
- 6) Ennustusvõimalus „Parim batsman/pallija“ (inningud) nõuab kehtimiseks vähemalt 50 overit lõpetamist, v.a juhtudel kui inningud jõuavad oma loomuliku lõpptulemuseni (k.a inningute lõppenuks kuulutamine).
- 7) Ennustusvõimalus „Parim batsman/pallija“ (matš) nõuab kehtimiseks vähemalt 50 overit lõpetamist, v.a juhtudel kui inningud jõuavad oma loomuliku lõpptulemuseni (k.a inningute lõppenuks kuulutamine).

- 8) Ennustus „Inningu jooksud“ on kehtetu, kui ei pallita 50 overit, v.a juhtudel kui inningud on jõudnud oma loomuliku lõpptulemuseni või üks meeskondadest ei kuuluta oma inningut lõppenuks. Kui üks meeskond kuulutab oma inningu lõppenuks, lahendatakse ennustused vastavalt lõpuhetke kogusummale.
- 9) „Sessiooni jooksude“ ennustus nõuab kehtimiseks vähemalt 20 overit pallimist sessiooni jooksul.
- 10) Kui ennustuses „Testmatši lõpp“ lõppeb matš viigiga, arvestatakse võitja 5 päeva 3 sessiooni seisuga.
- 11) „Kõrgeim opening partnership“ ennustusvõimalused kehtivad ainult esimestele inningutele.
- 12) Ennustus „Esimene juhtiv inning“ nõuab kehtimiseks, et mõlemad meeskonnad oleksid välja pallitud või kuulutaks oma inningu lõppenuks. Viigi korral võidakse rakendada „dead-heat“ reeglit, nagu kirjeldatud kriketi üldreeglite 1. punktis.
- 13) Ennustus „Esimene century inning“ nõuab, et oleks pallitud vähemalt 50 overit, v.a juhtudel, kui tulemus on juba kindlaks tehtud või inningud jõuavad oma loomuliku lõpptulemuseni (k.a inningute lõppenuks kuulutamine).
- 14) „Fifty/Century/Topelt century matši“ ennustused, „Kodu-/Külalismeeskonna 2. inningud“ test või esimese klass matšides, on kehtetud kui nendes matšides pallitud overite arv on väiksem kui 200; v.a juhtudel kui tulemused on juba kindlaks tehtud.
- 15) „Fifty/Century/Topelt century matšis“ ennustustes „Kodu-/Külalismeeskonna 1. inningud“ test või esimese klass matšides on kehtetud, kui nendes inningutes ei jõuta loomuliku lõpptulemuseni (sh inngute väljakuulutamise); v.a juhtudel kui tulemused on juba kindlaks tehtud.
- 16) „Fifty/Century/Topelt century matši“ ennustustes peab test või esimese klass matšide 1. inningutes jõudma loomuliku lõpptulemuseni (sh inningute väljakuulutamiseni), vastasel juhul on ennustused kehtetud; v.a juhtudel kui tulemused on juba kindlaks tehtud.
- 17) „Fifty/Century/Topelt century matšis“ ennustustes „Kodu-/Külalismeeskonna 2. inningud“ test või esimese klass matšides on kehtetud kui nendes inningutes pallitud overite arv on väiksem kui 50; v.a juhtudel kui tulemused on juba kindlaks tehtud.

d. Seeria/Turniiri ennustamine

- 1) Kui „seeria võitja“ ennustusvõimaluses ei pakuta viigi koefitsiente ja seeria mängitakse viiki, kuulutatakse ennustused kehtetuks.
- 2) Kui turniiri ei mängita lõpuni, aga ametlikud korraldajad kuulutavad välja võitja või võitjad, lahendatakse ennustused vastavalt väljakuulutatud võitjale/võitjatele (kohalduda võib „dead-heat“ reegel, nagu kirjeldatud kriketi üldreeglite 1. punktis). Kui võitjat välja ei kuulutata, loetakse kõik panused kehtetuks.
- 3) Kui ei ole teisiti öeldud, hõlmavad kõik turniiriennustused ka finaale.
- 4) Kui mõnel põhjusel muudetakse seeria matšide arvu ja see ei kajastu ennustusvõimaluses „Seeria õige skoor“ ette nähtud arvus, loetakse ennustused kehtetuks.

5) Kui ennustuses „Seeria parim jooksuskoorija / wicketi võtja“ on viigiseis, kohaldub kriketi üldreeglite 1. punktis kirjeldatud „dead-heat“ reegel. Mitteamalevatele mängijale tehtud panuseid ei tagastata. Ennustuste kehtimiseks peab turniiril/seerias olema lõppenud vähemalt üks geim.

6) Ennustustes, mis viitavad kindla mängija/meeskonna sooritusele seeriates/turniiril, ei lähe arvesse soojendusmatšide statistika.

11. Curling

- 1) Kõigi Curlinguga seotud panuste lahendamisel arvestatakse tulemust pärast lisavoorusid, kui pole teisiti öeldud.

12. Rattasport (treki- ja maanteesõit)

- 1) Panuse lahendus põhineb sellele, milline sõitja/meeskond saavutab etapi/sündmuse lõpus kõige kõrgema koha.
- 2) Panuste lahendamisel on otsustavaks teguriks kõrgeim koht konkreetsel sündmusel nagu on välja kuulutanud ametlik organisatsioon poodiumiteremoonia ajal; hilisemaid diskvalifitseerimisi, ametlike tulemuste muudatusi jms ei arvestata.
- 3) Kõik „Head to Head“ ja „üle/alla“ panused, mis on seotud ühe või mitme sõitja tulemusega sündmusel/etapil, kehtivad juhul, kui kõik loetletud sõitjad alustavad asjassepuutuvat sündmust/etappi ja neist vähemalt üks sõidab sündmuse/etapi lõpuni.
- 4) Panused, mis on seotud sündmuse lõpptulemusega, eeldavad, et vastav sündmus lõpetatud ja tulemused välja kuulutatud; vastasel juhul kuulatakse panused kehtetuks, kui just tulemus pole juba selgeks tehtud. Kui kõiki sündmuse etappe pole lõpetatud või korraldaja otsustab eemaldada mõningate etappide tulemused ametlikest tulemustest, jäävad ennustused kehtima eeldusel, et välja jäetud etappide arv ei üle 25% esialgselt planeeritud etappide arvust (v.a proloog).
- 5) Kõik panused kehtivad, kui sündmus või selle etapid, millega panus on seotud, mängitakse läbi sama aasta jooksul, olenemata ajalistest viivitustest, kui pole lepitud kokku muudes tingimustes.
- 6) Ennustused, mis on tehtud sooritusele kindlal etapil kehtivad sõltumata võimalikest muudatustest võistlustrassil. Erandiks on ainult olukord, kus enne etapi algust muudetakse oluliselt etapi trassiprofiili (nt mägietaap vahetatakse aja- või maanteesõiduks) Sellistel juhtudel kuulatakse enne muutmisteadet tehtud ennustused kehtetuks.
- 7) Kui pole täpsustatud teisiti, siis on meeskonna/ratturi soorituse ennustusvõimalus seotud kindla sündmusega (nt „Meeskonna/ratturi X võidetud etappide arv tuuril Y“); „Head to head“ ennustusvõimaluste lahendamisel, mis hõlmavad kahe ratturi/meeskonna sooritust kindlal sündmusel, ei lähe arvesse järgmised nimetajad: proloog, meeskondlik ajasõit.

13. Jalgrattakross

- 1) Kõikjal, kus võimalik, kohalduvad rattaspordi kohta käivad nõuded ja tingimused.

14. Jalgpall

- 1) Esimene väravaskoorija – ennustus viitab kindlale mängijale, kes lööb esimese värava kas sündmuse kindlas ajavahemikus (nt „Matši esimene värav“ või „2. poolaja esimene värav“) või on oma meeskonna esimese värava lööja (nr „Esimene väravalööja – meeskond X“). Panus makstakse tagasi, kui mängija ei võta matšist osa või mängija tuleb väljakule pärast seda kui ennustuses kirjeldatud värav on löödud. Ennustuse lahendamisel ei lähe arvesse omaväravad. Kui lüüakse värav, mis on ennustuse reeglite kohaselt, omavärav loetakse võitjaks mängija, kes lõi värava pärast enne omavärava löömist. Kui rohkem väravaid ei lööda (või puuduvad reeglite kohased varasemad väravad), lahendatakse ennustused kaotavate ennustustena.
- 2) Viimane väravaskoorija – ennustus viitab kindlale mängijale, kes lööb viimase värava kas sündmuse kindlas ajavahemikus (nt „Matši viimane värav“ või „1. poolaja viimane värav“) või on oma meeskonna viimase värava lööja (nr „Viimane väravalööja – meeskond X“). Panus makstakse tagasi, kui mängija ei võta matšist üldse osa. Kõikidel muudel juhtudel jääb panus kehtima, sõltumata mängija sisse-/väljavahetamise ajast. Ennustuse lahendamisel ei lähe arvesse omaväravad. Kui lüüakse värav, mis on ennustuse reeglite kohaselt, omavärav loetakse võitjaks mängija, kes lõi viimasena värava enne omavärava löömist. Kui väravaid ei lööda (või puuduvad reeglite kohased varasemad väravad), lahendatakse ennustused kaotavate ennustustena.
- 3) „Väravaennustus“ ja „Matšiennustus“ on ennustuspakkumised, mis võimaldavad ennustada üheaegselt mitut sama mängu või seotud sündmuse juhtumit (nt „Õige tulemus“). Kui ennustus viitab esimesele või viimasele väravalööjale, kehtivad reeglid nagu kirjeldatud jaotises <Section C, Para 14.1> and <Section C, Para 14.2>. Panus makstakse tagasi, kui mängija ei võta matšist üldse osa. Kõikidel muudel juhtudel jääb panus kehtima, sõltumata mängija sisse-/väljavahetamise ajast. Ennustuse lahendamisel ei lähe arvesse omaväravad.
- 4) Kui pole öeldud teisiti, või viidatud ennustuspakkumises, nõuavad kõik väravaennustustega seotud ennustused, et mängija(d) alustaksid alkoosseisus. Omaväravaid ei loeta kunagi valitud mängija löödud väravate hulka.
- 5) Kõikide kollaste/punaste kaartidega, karistuspunktidega jms seotud panuste lahendamisel arvestatakse ainult kaarte, mida näidatakse väljakul olevatele mängijatele. Kaarte, karistusi, kõrvaldamisi, mis rakendatakse mis tahes muule isikule, kes pole või ei peaks olema karistuse ajal väljakul mängimas ning karistusi, mis määratakse pärast mängu lõppu, ei võeta arvesse.
- 6) Mis tahes karistusega seotud panuse kehtimiseks, mis on seotud isiku(te)ga (nt kollane kaart, punane kaart, vigade arv), on vajalik, et loetletud mängija(d) mängiks alates matši algusest.
- 7) „Karistuspunktid“ arvutatakse vastavalt järgnevale reeglile: Kollane kaart = 10 punkti, punane kaart = 25 punkti. Ühe mängija maksimaalne punktisumma on 35 punkti.
- 8) „Head to Head“ ja „üle/alla“ panused, mis on seotud ühe või mitme mängija tulemusega matši jooksul, kehtivad siis, kui kõik loetletud mängijad alustavad mängimist matši algusest.

- 9) „Head to Head“ ja „üle/alla“ panused, mis on seotud ühe või mitme mängija tulemustega sündmusel/turniiril, loetakse kehtivaks, kui kõik loetletud mängijad võtavad vastavast sündmusest/turniirist mis tahes hetkel osa.
- 10) Kõik turniiride koguarvudega seotud panused (nt väravad, nurgalöögid, kaardid, karistuslöögid jms) lahendatakse vastavalt reguleeriva assotsiatsiooni ametlikule statistikale. Kui pole teisiti öeldud, sisalduvad selliste panuste puhul koguarvudes ka kõik mängupikendused (nt lisaeg), kuid mitte penaltivoorud.
- 11) Kui pole eraldi teisiti öeldud, arvestatakse kindla meeskonna karikate arvu/valiku võitudega seotud panuste puhul järgmisi võistlusi: kohalik liiga, FA Cup ja League Cup, Meistriliiga ning Euroopa liiga. Muud karikad (nt kohalik ja Euroopa superkarikas, Maailma klubide karikas) ei loe.
- 12) „Kohalik kahekordne“ panus on seotud sellega, et meeskond võidab nii vastava kohaliku liiga kui ka FA Cupi.
- 13) Kohtuniku näidatud kaartide arvuga seotud ennustuste lahendamisel loetakse kaartide arvu järgmiselt:
- Kollane kaart = 1
 - Punane kaart = 2
 - Üks kollane ja punane = 3
 - Kaks kollast kaarti ja punane = 3
- Maksimaalselt 3 kaarti ühe mängija kohta. Arvestatakse ainult neid kaarte, mida näidatakse väljakul mängivatele mängijatele, nagu on kirjeldatud osa C punktis 14.5.
- 14) Ennustused, mis käsitlevad olukordi, kus mängija(tel) õnnestub lüüa värav väljaku kindlast kohast (nt väljaspool 'karistusala') lahendatakse vastavalt palli asukohale mängija sooritatud löögi hetkel sõltumata palli trajektoori muutustest pärast löögi sooritamist. Selguse mõttes loetakse väljakumärgiseid, mis määravad 'karistusala', väljaku lahutamatuks osaks. Kui löök sooritatakse sellal, kui pall on joone kohal, joonel või puudutab joon osaliselt, ei loeta löögi toimumiskohaks karistusala väljapoole jäävat väljakuosa.
- 15) Ennustused, kus ennustatakse, kas konkreetne mängija või konkreetsed mängijad suudavad lüüa palli väravalati vastu, väravaposti vastu või väravaraami mis tahes osa vastu, mida loetakse raamidesse löömiseks, klaaritakse võitvatena (mängija teeb vastava ennustatud tegevuse) ainult juhul, kui sellise pealelöögi eest ei anta meeskonnale väravat vahetult pärast seda, kui pall puudutab väravaraami osa. Klaarimisel arvestatakse ainult pealelööke, mis on tehtud väravaraami suunas, mida kaitsevad loetletud mängija(te) meeskonna vastased. Kui mängija peaks tegema löögi, mis puudutab oma selle värava posti, mida kaitseb tema enda meeskond, ei loeta seda vastava ennustatud tegevuse tegemiseks.
- 16) Unibet jätab endale õiguse pakkuda vähendatud osalejate arvuga ennustusvõimalusi (nt „Ükskõik milline meeskonna X mängija“) või kasutada üksikosalejat meeskonna esindajana (nt „Ükskõik millise meeskonna X mängija“). Mõlemal juhul loetakse ennustuse

lahendamisel kõiki loendamata meeskonna liikmeid algkoosseisus alustavateks, sh ka vahetusmängijaid sõltumata sellest, kas nad osalevad matšis või mitte.

- 17) Ennustused, mis on tehtud mängija sooritusele, kes alustavad matši pingilt, on kehtetud kui mängija kuulub algkoosseisu või ei võta matšist üldse osa.
- 18) Järgmise väravalööja, järgmise kaardi saava mängija, järgmise resultatiivse söödu anjda ja matši parima mängija pakkumiste panused makstakse tagasi, kui valitud mängija ei võta matšist üldse osa. Selle pakkumise tulemused hõlmavad mis tahes tulemusi, mis saavutati lisaajal, kuid mitte penaltiseeria ajal.
- 19) Konkreetse värava „järgmise resultatiivse söödu” ennustused tühistatakse, kui reguleeriv assotsiatsioon deklareerib, et nimetatud värav löödi ilma sööduta, nimetatud värav on omavärav ja/või matšil ei lööda rohkem väravaid. Selle pakkumise tulemused hõlmavad mis väravaid, mis löödi lisaajal, kuid mitte penaltiseeria ajal.
- 20) Penaltiseeriale ja/või tulemusele viitavad ennustused klaaritakse vastavalt mänguväljakul aset leidnud tulemusele, vastavalt reeglitele, mis reguleerivad konkreetset stsenaariumi, ja penaltiseeria puhul jäävad need kehtima olenemata vormingust, mida reguleeriv assotsiatsioon penaltiseeria ajal rakendab. Ennustused jäävad kehtima juhul, kui penalt kästakse uuesti lüüa ja need klaaritakse olenevalt tulemusest, mis saavutati penalti uuestilöömisel.

Reeglina põhineb klaarimine põhimõttel, et kui penaltilöök ei põhjusta just väravat (ja vastavalt klaarimist), loetakse võitvaks tulemuseks esimest inimest/objekti/asukohta (nagu asjakohane), mida pall esimesena pärast löömist puudutab, jättes kõrvale mis tahes muud inimesed/objektid, mida pall puudutab edasisel trajektoorigil, mis järgneb mis tahes eelnevale kõrvalekaldele (kui see üldse toimub). Järgnevalt on loetletud näited, millest tuleks reeglina klaarimisel juhinduda:

„Värav” oleks võitev tulemus järgmise penaltiga löödud värava puhul:

- Mis tahes penaltilöök, mille puhul maandub pall väravasse ilma midagi eelnevalt puudutamata.
- Väravaaht puudutab penaltilöögist löödud palli, kuid pall maandub väravasse.
- Penaltilöögist löödud pall puudutab enne väravas maandumist väravaraami.

„Tõrjutud” oleks võitev tulemus järgmise penaltilöögi stsenaariumi puhul, kus väravat ei löödud:

- Väravaaht suunab penaltilöögist löödud palli kõrvale ja see maandub väravaraamist väljaspool.
- Väravaaht suunab penaltilöögist löödud palli kõrvale ja põrkab vastu väravalatti/-posti.

„Väravaraami vastu löömine” oleks võitev tulemus järgmiste penaltilöögi stsenaariumite puhul, kus väravat ei löödud:

1) Penaltilöögist löödud pall pörkab vastu väravaraami enne, kui väravavaht seda puudutab / selle tõrjub.

2) Penaltilöögist löödud pall pörkab vastu väravaraami ja pall maandub väravaraamist väljaspool.

„Mis tahes muu möödalöök” oleks võitev tulemus mis tahes juhul, kui penaltilöögist löödud palli ei suuna kõrvale ei väravavaht ega väravaraam ja pall maandub raamidest väljaspool:

Ülaltoodud stsenaariumite erandiks on penaltiseeriad, kus loetakse olukorda, kus pall puudutab raami, pörkab vastu väravavahti ja maandub väravas, löödud väravaks, kuid juhul, kui see peaks aset leidma matši mis tahes muul hetkel, mis pole penaltiseeria, loetak seda penaltilööjat möödalööjaks ja võitvaks tulemuseks loetak „väravaraami vastu löömist”.

- 21) Videokohtuniku (*Video Assistant Referee – VAR*) mis tahes otsus, mis on vastuolus esialgse otsusega, mille tegid väljakul olevad kohtunikud (sh mitteotsused, nagu mängu jätkamise lubamine enne videokorduse kontrollimist), mis muudavad seega matši tegelikust olukorrast arusaamist ennustuse tegemise hetkel, põhjustab kõikide ennustuste, mis tehti algse intsidendi tegeliku toimumise ja kohtuniku lõpliku otsuse vahelisel perioodil, tühistamise, kui just videokohtuniku (VAR) kasutamine ei mõjuta konkreetsele ennustamisvõimalusele pakutud koefitsientide või videokohtuniku (VAR) kasutamist on juba pakutud koefitsientides arvestatud ennustuse kinnitamise hetkel. Mis tahes muu seotud ennustamisvõimaluse klaarimine, sh nende, mille tulemused otsustatakse algse intsidendi ja videokohtuniku (VAR) ülevaatuse vahelise mängu käigus, mida ei mõjuta/muuda videokohtuniku (VAR) otsus, jäävad kehtima.
- Tulemuse otstarbel loetakse videokohtuniku (VAR) ülevaatamiste toimumisajaks algse intsidendi, millel videokohtuniku (VAR) abi lõpuks kasutatakse isegi juhul, kui mängu kohe ei peatata, toimumise aega. Hasartmängukorraldaja jätab endale õigust, kooskõlas osa A, punktiga 6.2, pöörata tagasi kõik varem klaaritud ennustusvõimalused, kus klaarimine muutub kohtuniku lõpliku otsuse tulemusel valeks eeldusel, et vastav otsus tehakse ja sellest antakse teada enne matši lõppemist ja/või loetletud ajaperioodil.
- Mis tahes kahtluste vältimiseks loeb hasartmängukorraldaja videokohtuniku (VAR) abi kasutamiseks stsenaariume, kui see on arusaadav väljakukohtuniku žestidest (nt käeliigutused, matši peatamine, et ise videokordust vaadata) ja/või videokohtuniku (VAR) abi kasutamist kinnitab matši raport, mille on väljastanud ametlik organisatsioon. Juhul, kui pole selge, kas videokohtuniku (VAR) abi on kasutatud, sest teleülekande pilt puudub ja/või teadaannetes esineb vasturääkivusi, klaarib hasartmängukorraldaja ennustused õiglaselt, lähtudes teleülekande pakkujatelt ja usaldusväärsetest internetiallikatest saadud teabest.
- 22) Klaarimise otstarbel loetakse ennustusturgudel, kus viidatakse meeskonnale järgmise kaardi näitamisele ja/või „kaartide koguarvule”, punast kaarti alati 2 kaardi näitamise juhtumina, ning need klaaritakse vastavalt. Järgnevalt on loetletud näited, millest tuleks juhinduda:
- Esimene matšil näidatud kaart on punane kaart. Meeskond, millele kaart antakse, klaaritakse võitva valikuna järgmiste ennustusvõimaluste puhul: Kaardid 1 ja 2.
 - Esimene matšil näidatav kaart on kollane kaart, millele järgneb kohe punane kaart samale mängijale ilma vahepeal teist kollast kaarti näitamata. Meeskond, millele kaardid antakse, klaaritakse võitva valikuna järgmiste ennustusvõimaluste puhul: Kaardid 1, 2 ja 3.

• Esimene matšil näidatav kaart on kollane kaart, millele järgneb kollane kaart samale mängijale, millele järgneb punane kaart samale mängijale. Meeskond, millele kaardid antakse, klaaritakse võitva valikuna järgmiste ennustusvõimaluste puhul: Kaardid 1, 2 ja 3.

- 23) Ennustusturud, kus viidatakse sellele, milline konkreetne järgmine mängija saab kaardi, klaaritakse vastavalt järjestusele, milles iga konkreetne mängija kohtuniku korraldusel kaardi saab / väljakult minema saadetakse, ja neist tuleb selliselt aru saada. Kohtuniku näidatud kaardi värvi ei arvestata selle ennustamisvõimaluse klaarimisel ja otsustavaks kriteeriumiks on alati järjestus, milles konkreetne mängija kohtuniku märkmikusse loeti märgituks. Klaarimise otstarbel on võimalik, et konkreetne mängija on loetletud „järgmise kaardi saava mängijana” kaks korda, sest mõlemad kaardisaamised võivad toimuda erinevate mängukatkestuste ajal. Kui samal mängukatkestusel saavad kaardi 2 või enam mängijat, tühistatakse sellised ennustused.
- 24) Kõikidel „vabalöökidele” viitamistel (nii konkreetse tulemuse vormis kui ka asetleidmise vormis) arvestatakse ka neid, mis antakse suluseisu ja mis tahes muu rikkumise eest, v.a need, mille eest karistatakse penaltiga.

15. Golf

- 1) Kõik panused kehtivad, kui turniir või rada, millega panus on seotud, mängitakse läbi sama aasta jooksul, olenemata ajalistest viivitustest, kui pole lepitud kokku muudes tingimustes.
- 2) Kõik panused, mis on seotud turniiri tulemusega (võitja, koht, rühma ennustamine, parim rahvus, üksik lõppkoht jms), kehtivad juhul, kui nõuetele vastavad mängijad mängivad läbi 36 rada ja organisatsioon kuulutab välja ametlikud tulemused.
- 3) Panuseid loetakse kehtivaks ka siis, kui need on lahendatud juba siis, kui kõiki 36 rada pole veel läbi mängitud ja/või ametlikku tulemust organisatsiooni poolt välja kuulutatud.
- 4) Kõiki tulemusi, mis saadakse ametlikult korraldatud finaaltorniiri mängudega, arvestatakse panuse lahendamisel.
- 5) Panused, mis on seotud mängijatega, kes alustavad turniiri, kuid loobuvad vabatahtlikult või diskvalifitseeritakse, lahendatakse kaotustena, kui panuse lahendus pole enne mängust lahkumist juba otsustatud.
- 6) Kõik võidu/koha panused, mis on seotud võistluse võitjaga ja rahvuste edetabelitega ja, mis tehakse turniiri nädalal, esmaspäeval, pärast kella 00.00 CET, ning on seotud osalejatega, kes ei võistle üldse, makstakse tagasi. Kõik ülejäänud võidu/koha panused kehtivad.
- 7) Piiratud valikuga tulemuste panustel, nagu parim riik, rühma ennustamine jms, jätab Unibet endale õiguse kohaldada mittealustavate mängijate puhul Tattersalli 4. reeglit. Viigi reeglid kohalduvad, kui kohti ei selgitata välja finaaltorniiri mängudega.
- 8) Kõik „Head to Head“ panused nõuavad, et sündmusel/rajal, millele panus viitab, mängiks kõik osalejad.

- 9) „Head to Head“ panuste puhul, mis on seotud ainult kahe mängijaga, makstakse panused tagasi, kui mõlemad osalejad saavad sama koha ja viigi valikut pole pakutud. „Head to Head“ panuste puhul, mis on seotud kolme mängijaga ja, kus vähemalt kaks mängijat saavad sama koha, jagatakse panused nagu kirjeldatud <Section B, Para 5.19>.
- 10) „Head to Head“ panuste, mis on seotud kahe või enama mängija tulemusega (nt parim koht turniiril), lahendamisel arvestatakse parimat kohta / väikseimat löökide arvu (vastavalt sellele, mis kohaldub), mis saavutatakse sündmusel/rajal, millele panus viitab.
- 11) Kõik turniiril „cuti“ läbimise/mitteläbimisega seotud panused nõuavad kehtimiseks, et turniiri organiseerija oleks teinud ametliku sellekohase otsuse. Turniiride puhul, kus mängijaid kõrvaldatakse rohkem kui ühes ringis, põhineb lahendus sellel, kas mängija pärast esimest „cuti“ kvalifitseerus või ei.
- 12) Kui mängija diskvalifitseeritakse/loobub enne „cuti“ tegemist, on panuse lahenduseks kaotus ja tulemuseks loetakse „cuti“ mitteläbimist. Pärast cuti toimunud diskvalifitseerimine/loobumine pole „läbib cuti“ panuse esialgse lahenduse osas oluline.
- 13) „Head to Heads“ panuste puhul, mis on seotud turniiri parima kohaga, loetakse juhul, kui üks mängija cuti ei läbi, võitjaks teist mängijat. Kui kumbki osaleja „cuti“ ei läbi, loetakse võitjaks mängijat, kellel oli „cuti“ ajal kõige väiksem löökide arv. Kui mõlemad mängijad ei läbi „cuti“ sama löökide arvuga, kuulutatakse panus kehtetuks. Kui mängija diskvalifitseeritakse pärast „cuti“ tegemist, on ta mängija suhtes, kes „cuti“ ei läbinud, ikkagi võitja.
- 14) „Suurturniir“ viitab mängule, mille käigus saab PGA punkte, olenemata toimumiskoha, kuupäeva vm muutmisest.

16. Käsipall

- 1) „Head to Head“ ja „üle/alla“ panused, mis on seotud ühe või mitme mängija tulemustega matšil/sündmusel/turniiril, loetakse kehtivaks, kui kõik loetletud mängijad võtavad vastavast matšist/sündmusest/turniirist mis tahes hetkel osa.
- 2) Kõik turniiride koguaruvedega seotud panused lahendatakse vastavalt reguleeriva assotsiatsiooni ametlikule statistikale. Kui pole teisiti öeldud, sisalduvad selliste panuste puhul koguaruvedes ka kõik mängupikendused (nt lisa-aeg), kuid mitte penaltivoorud.
- 3) Kui pole öeldud teisiti, siis lahendatakse mängija kindla matšiga seotud ennustused 2. poolaja lõpuseisuga (normaalaeg).

17. Hobuste võiduajamine (hipodroom ja traav)

- 1) „Head-to-Head“ panus, mille puhul lõpetab võiduajamise vähemalt üks hobune, lahendatakse reguleeriva assotsiatsiooni ametlike tulemuste põhjal.
- 2) „Head-to-Head“ panus, mille puhul ei saa ametlikku tulemust kumbki hobune, kuulutatakse kehtetuks.

- 3) „Head-to-Head“ panus, mille puhul saavad mõlemad hobused kirja sama ametliku aja, lahendatakse vastavalt sellele, kumb hobune on ametlikest tulemustes teisest ees; kui pole võimalik selgeks teha, kumb hobune oli tulemuste järgi ees, kuulutatakse panus kehtetuks.
- 4) *Head-to-Head* ja/või *Triple Head* ennustus kuulutatakse kehtetuks järgmistel juhtudel:
 - a. Ükski osalev hobune ei lõpeta võiduajamist; ja/või
 - b. Ükski osalev hobune ei saa auhinnaraha. „Auhinnaraha“ all mõeldakse raha, mille summa oleneb osaleja tulemusest konkreetsel võiduajamisel. Klaarimisel ei loeta „auhinnaraha“ hulka ühtki rahasummat, mis makstakse osalejatele millegi muu kui tema koha alusel paremusjärjestuses (nt osavõtu eest makstav raha).
- 5) Teabega seotud trükivigade puhul, nagu (pole piirav määratlus) võiduajamise numbrid ja stardikohad, võiduajamiste nimed, stardimeetodid ja vahemaad, loetakse panust ikkagi kehtivaks, kui samast võiduajamisest võtavad osa kõik loetletud hobused.
- 6) Kõik ennustused viitavad loendatud kohtumisele/võidusõidule. Kui võidusõit/kohtumine pole peetud/lõpetatud kindlaks määratud kuupäeval, loetakse kõik ennustused, mis on tehtud hiljem kui 00:00 (Kesk-Euroopa aja järgi) kindlaks määratud päeval, kehtetuks. Ennustused, mis on tehtud enne kella 00:00 (Kesk-Euroopa aja järgi) jäävad kehtima eeldusel, et võidusõit/kohtumine peetakse kindlaks määratud aastal.

18. Jäähoki

- 1) Kõik mängijaga seotud ja meeskonna võistlusel/turniiril koguarvudega seotud ennustused (nt väravad, söödud, punktid, karistusminutid jms) klaaritakse vastavalt reguleeriva assotsiatsiooni ametlikule statistikale. Kui pole teisiti öeldud, sisalduvad selliste ennustuse puhul koguarvudes ka kõik mängupikendused (nt lisa-aeg), kuid mitte penaltiseeriad. Põhineb tulemusel pärast võimalikku üle-/lisa-aega, kuid mitte penaltiseeriat, kui pole just teisiti välja toodud.
- 2) „Head to Head“ ja „üle/alla“ panused, mis on seotud ühe või mitme mängija tulemustega matšil/sündmusel/turniiril, loetakse kehtivaks, kui kõik loetletud mängijad võtavad vastavast matšist/sündmusest/turniirist mis tahes hetkel osa.
- 3) Kui pole öeldud teisiti, siis lahendatakse mängija kindla matšiga seotud ennustused 3. perioodi lõpuseisuga (normaal-aeg).
- 4) Ennustuses „Üle/Alla“, mis viitab löödud väravate koguarvule matšis, arvestatakse lisaajal ja penaltiseerias löödud väravad ainult „1“ väravana kummagi meeskonna kasuks. Mõistmisel võib olla abi järgmistest näidetest:
 - Näide 1 – Üle/Alla (normaal-aeg): 3. perioodi lõppedes on matši seisuks 2–2. Koguväravad lahendatakse vastavalt tulemusele 2–2 (kokku 4 väravat).

- Näide 2 – Üle/Alla (sh lisa-aeg ja penaltiseeria): 3. perioodi lõppedes on matši seisuks 2–2 ja lisaajal skoorib meeskond A. Koguväravad lahendatakse vastavalt tulemusele 3–2 (kokku 5 väravat).
- Näide 3 – Üle/Alla (sh lisa-aeg ja penaltiseeria): 3. perioodi lõppedes on matši seisuks 2–2. Lisa-aeg lõpeb seisuga 0–0; penaltiseerias skoorib meeskond A 1 ja meeskond B 2 punkti. Koguväravad lahendatakse vastavalt tulemusele 2-3 (kokku 5 väravat).

19. Mootorisport

- 1) See lõik kehtib kõigile järgmistele mootorisportiga seotud spordialadele, nagu: Vormel 1, A1 GP, kardisõidud, Indy Car, Nascar, ringrada, Touring sõidud, DTM, Endurance sõit, ralli, rallikross, mootorrattasõidud, Superbike.
- 2) Panused lahendatakse vastavalt live aegadele ja kohtadele nagu näidatud televisioonis poodiumitseremoonia ajal või pärast võistluse/võidusõidu/sündmuse lõppemist (vastavalt sellele, kuidas kohaldub). Kui panuse lahendamiseks pole piisavalt teavet (see on puudu / seda ei kuvata ja/või on ebatäielik), loetakse siduvaks esimest ametlikku teavet, mis avaldatakse ametlikult veebisaidil olenemata järgnevatest kohtade muutmistest, kaebustest ja/või karistustest, mis rakendatakse pärast seotud võistluse/võidusõidu lõppemist.
- 3) Sündmuseid, mis lõpetatakse varakult ilmastikuolude tõttu või muudel põhjustel, kuid loetakse ametlikuks reguleeriva assotsiatsiooni poolt, lahendatakse vastavalt tulemustele olenemata muudatustest, mida assotsiatsioon võib võidusõidu katkestamise tõttu teha.
- 4) Kui sündmus/võidusõitu/ringi/soojendust korraldatakse algusest, jäävad panused kehtima ja need lahendatakse vastavalt uuesti toimunud sündmuse/võidusõidu/ringi/soojenduse tulemustele; v.a juhtudel, kui panus on juba lahenduse leidnud.
- 5) Lahenduse leidmiseks arvestatakse juhti, kes võttis osa ametlikult korraldatud harjutusest või kvalifikatsioonist, sündmusest osavõtnud võistlejana olenemata sellest, kas ta tegelikult võidusõidust osa võttis.
- 6) „Head to Head“ panuste puhul peavad panuse kehtimiseks võtma seotud võistlusest osa kõik osalejad olenemata sellest, kas juht sõidab ametliku aja või mitte.
- 7) „Tulemuse“ või „koha“ panuse puhul ei maksta panuseid tagasi, kui seotud osaleja ei võta mis tahes põhjusel osa panusega seotud võistlusest/sündmusest/meistrivõistlusest.
- 8) Kõigi „võidusõidu lõpuni sõitmine“ panuste lahendamisel arvestatakse ametlikke reegleid, mis on kehtestatud reguleeriva assotsiatsiooni poolt.
- 9) „Head to Head“ panus, mille puhul ei lõpeta võidusõitu kumbki juht, lahendatakse vastavalt sellele, kumb sõitja läbis enne katkestamist kõige rohkem ringe. Juhul, kui osalejad võidusõitu lõpuni ei sõida ja neile saab kirja sama arv ringe, kuulutatakse panus kehtetuks; v.a ralli puhul, mille puhul peab sündmuse lõpetama vähemalt üks loetletud osaleja.
- 10) Reguleeriva assotsiatsiooni poolt kvalifikatsioonide ajal määratud ajalisi karistusi arvestatakse. Muid tabelis tehtud kohtade muutusi ei arvestata.

- 11) Võidusõidu stardiks loetakse soojendusringi algust (kui on olemas); seega loetakse startivatena kõiki juhte, kes võtavad osa soojendusringist. Juhul, kui osaleja, kes stardib viivitusega, peab startima boksist, arvestatakse teda osavõtva võistlejana.
- 12) Hooajapanuse lahendamisel arvestatakse kohta, mis antakse välja kohe pärast hooaja viimase võidusõidu lõpetamist koos kõigi organiseeriva assotsiatsiooni poolsete otsustega, mis tehakse hooaja ajal eeldusel, et sellised otsused tehakse enne hooaja viimase võidusõidu toimumist. Ühtki otsust (ka kaebuste puhul), mis tehakse pärast viimast võidusõitu, ei arvestata.
- 13) Kõik panused, mis on seotud meeskondade tulemustega, jäävad kehtima ka siis, kui juhte vahetatakse.
- 14) Panused jäävad kehtima olenemata sellest, kas ajakava/asukohta/ringrada on muudetud, kui võidusõit/sündmus toimub samal aastal/hooajal; ajalisi viivitusi, toimumisjärjestusi jms ei arvestata; ainsaks erandiks on panused, mis on tehtud võidusõidu/sündmuse nädala esmaspäeval pärast kella 00.00 CET; need makstakse tagasi, kui panusega seotud võidusõit/sündmus/võistlus ei toimu 7 päeva jooksul alates panuse tegemisest.
- 15) Panuste, mis on seotud kindla meeskonna tulemusega kindlal võidusõidul, kehtimiseks on vajalik, et iga meeskonna kõik sõidukid stardiksid; vastasel juhul kuulutatakse panused kehtetuks (nt Formula 1 puhul peavad startima iga meeskonna mõlemad autod).
- 16) Ennustustes, milles viidatakse „Turvaautole“, ei võeta arvesse olukordi, kus võidusõit algab turvaauto tagant.
- 17) Ennustuste, mis käsitlevad esimest katkestajat, lahendamine toimub vastavalt täpsele ringile, mil sõitja loobub võistlemisest. Kui ühel ringil katkestab kaks või enam võidusõitjat, lahendatakse ennustused vastavalt jaotisele <Section B, Para 5, Clause 14>.
- 18) Ennustused, mis viitavad võidusõidu esimesena/järgmisena katkestavale juhile, hõlmavad ainult tulemusi, mis toimuvad pärast võidusõidu ametlikku algust. Klarimisel ei arvestata ühtki katkestamist/loobumist, mis leiavad aset enne GP tegelikku starti (sh need, mis leiavad aset soojendusringi ajal).

20. Netball

- 1) Kui pole teisiti öeldud, lahendatakse kõik ennustused vastavalt tulemusele pärast nn lisaega (üleaega).
- 2) Ennustusvõimalused „Värvate vahe“ ja „Poolaeg/Normaalaeg“ lahendatakse vastavalt tulemustele pärast 80-minutilist mänguaega.
- 3) Ennustuste kehtimiseks peab matš olema lõpetatud, v.a juhtudel kui tulemus on selgunud juba enne matši katkestamist ning tulevased sündmused seda ei muudaks, sellistel juhtudel toimub lahendamine vastavalt otsustatud lõpptulemusele
- 4) Kõik mängija sooritusega seotud ennustused loetakse kehtivaks, kui loendatud mängija osaleb vastavas mängus/sündmusel.

21. Pesäpallo (Soome pesapall)

- 1) Kõik Pesäpallo panused lahendatakse esimese kahe vooru (inningu) järgi. Kui pole teisiti öeldud, ei arvestata punkte, mis saadakse lisaperioodidega (nt Supervuoropari).

22. Rugby League

- 1) Kui pole teisiti öeldud, lahendatakse kõik ragbi liiga ennustused vastavalt tulemusele pärast nn lisaega (üleaega) või vastavalt kuldse punkti reeglile (Golden Point Rule).
- 2) Ennustusvõimalused „Värvate vahe“ ja „Poolaeg/Normaalaeg“ lahendatakse vastavalt tulemustele pärast 80-minutilist mänguaega.
- 3) Seoses teatud võistluste/üritustega võib olla ennustusvõimalusi, mis on seotud konkreetse perioodi/matšiga, mis võib lõppeda viigiga – seda pärast 80-minutilist normaalaega või isegi pärast seda määratud lisaega (üleaega). Sellistel juhtudel arvutatakse väljamakse summa vastavalt nn „dead-heat“ reeglile: kõigepealt koefitsiendid jagatakse ning seejärel korrutatakse panuse summaga. Väljamakse netosumma võib olla väiksem kliendi panuse suuruselt. Vastavate ennustusvõimaluste juures on sellekohane märge.
- 4) Try'de skoorijad (esimene/viimane/meeskondlik / millal iganes) – kõik ennustused hõlmavad võimalikku lisaega (üleaeg). Kõik muud ennustused, mis on tehtud matšipäeval alustavale 17 mängijale, sõltumata sellest kas nad mängivad, kehtivad. Ennustused, mis on tehtud mängijatele, kes ei ole matšipäeval 17 alustava mängija seas, tagastatakse.
- 5) Kui pole teisiti öeldud, on ühe või enama mängija tulemusega seotud ennustuse kehtimiseks vajalik, et loetletud osaleja(d) mängiks matši algusest.
- 6) Ennustused, mis on seotud mängija tulemusega matšil/sündmusel/turniiril lahendatakse vastavalt tulemusele pärast võimalikku lisaega, kui pole teisiti öeldud.
- 7) Ennustused kehtivad sõltumata sündmuse toimumiskoha muutusest.

23. Rugby Union

- 1) Kui pole teisiti piiritletud, lahendatakse kõik ennustused seoses matši, meeskonna soorituse vms kooskõlas teise poolaja lõpptulemusega (pärast 80-minutilist mänguaega).
- 2) Seoses teatud võistluste/üritustega võib olla ennustusvõimalusi, mis on seotud konkreetse perioodi/matšiga, mis võib lõppeda viigiga – seda pärast 80-minutilist normaalaega või isegi pärast seda määratud lisaega (üleaega). Sellistel juhtudel arvutatakse väljamakse summa vastavalt nn „dead-heat“ reeglile: kõigepealt koefitsiendid jagatakse ning seejärel korrutatakse panuse summaga. Väljamakse netosumma võib olla väiksem kliendi panuse suuruselt. Vastavate ennustusvõimaluste juures on sellekohane märge.
- 3) Try'de skoorijad (esimene/viimane/meeskondlik / millal iganes) – kõik ennustused hõlmavad võimalikku lisaega (üleaeg). Kõik muud ennustused, mis on tehtud matšipäeval alustavale 22 mängijale, sõltumata sellest kas nad mängivad, kehtivad. Ennustused, mis on tehtud mängijatele kes ei ole matšipäeval 22 alustava mängija seas, tagastatakse.

- 4) Kui pole teisiti öeldud, on ühe või enama mängija tulemusega seotud ennustuse kehtimiseks vajalik, et loetletud osaleja(d) mängiks matši algusest.
- 5) Ennustused, mis on seotud mängija tulemusega matšil/sündmusel/turniiril lahendatakse vastavalt tulemusele pärast võimalikku lisaaga, kui pole teisiti öeldud.
- 6) Ennustused kehtivad sõltumata sündmuse toimumiskoha muutusest.

24. Squash

- 1) Kõikjal, kus võimalik, kohalduvad tennise kohta käivad nõuded ja tingimused.

25. Speedway

- 1) Kõik panused lahendatakse vastavalt reguleeriva assotsiatsiooni välja kuulutatud ametlikele tulemustele pärast viimase plaanitud sõidu lõpetamist. Panuse lahendamisel ei arvestata hilisemaid kohtade muutmisi, kaebusi ja/või karistusi, mis rakendatakse pärast sündmuse lõpetamist.
- 2) „Matši“ panused, mis on seotud kahe meeskonna/sõitjaga, lahendatakse vastavalt ametlikele tulemustele olenemata lõpetatud sõitudest.
- 3) Katkestatud matšidega/sündmustega seotud „üle/alla“ panused, mille lahendus on selgeks tehtud juba enne võistluse katkestamist ja/või juhud, kui edasine võistlus lahendust kuidagi muuta ei saa, lahendatakse vastavalt tulemustele, mis saadi kuni katkestamiseni. Selliste lahenduste arvutamiseks lisatakse vajadusel minimaalne arv juhtumeid, vastavalt plaanitud geimide arvule, mis oleks olnud vajalikud, et panus loomuliku lõpuni viia. Kui sellisel arvutamisel tekib olukord, mille puhul miski panuse tulemust muuta ei saa, lahendatakse see vastavalt. Vt näiteid tennise lõigust.
- 4) „Händikäp“ panuste kehtimiseks peavad olema kõik plaanitud sõidud lõpetatud, v.a sündmuste korral, mille tulemus on kindlaks tehtud juba enne katkestamist ja/või mis tahes edasine võistlemine ei saa kuidagi tulemust muuta; sellised panused lahendatakse vastavalt. Vt näiteid tennise lõigust.
- 5) Kõik „Head to Head“ ja „üle/alla“ panused, mis on seotud ühe või mitme sõitja tulemusega sündmusel/sõidul, kehtivad juhul, kui kõik loetletud sõitjad võtavad osa vähemalt ühest sõidust.
- 6) Kindla sõiduga seotud panuste kehtimiseks peab asjassepuutuv sõit olema lõpuni sõidetud ja sellest peavad osa võtma kõik loetletud osalejad.

26. Surfamine

- 1) Eeldusel, et sündmus toimub korraldajate määratud ametliku ajaperioodi jooksul, on kõik panused kehtivad, sõltumata edasilükkamistest, toimumispaiga muutustest jne.

- 2) Vastasseisud, mis viitavad ühe või enama surfari sooritusele, loetakse kehtivaks kui loendatud surfarid alustavad loendatud sõitu/üritust.
- 3) Seoses teatud võistluste/üritustega võib olla ennustusvõimalusi, mis on seotud ürituse edenemisega, kus kaks või enam loendatud surfarit langeb välja samas võistlusetapis. Sellistel juhtudel arvutatakse väljamakse summa vastavalt nn „dead-heat“ reeglile: kõigepealt koefitsiendid jagatakse ning seejärel korrutatakse panuse summaga. Väljamakse netosumma võib olla väiksem konto omaniku panuse suurusel. Vastavate ennustusvõimaluste juures on sellekohane märge.

27. Ujumine

- 1) Kui pole teisiti öeldud, leitakse kõigile ujumisega seotud panustele lahendused vastavalt tulemusele pärast võistluse viimast osa. Kui ükski loetletud osalejatest ei võta viimasest etapist osa, kuulutatakse kõik panused kehtetuks, kui reguleeriv assotsiatsioon ei rakenda spetsiaalseid viigi lahendamise protseduure; viigi lahendamise ja võitja väljaselgitamise korral kehtivad need ametlikud tulemused.
- 2) Kõikidele panustele leitakse lahendused vastavalt esimestele ametlikele väljakuulutatud tulemustele. Kuid Unibet võtab arvesse ja lahendab panuse uuesti, kui ametlike tulemusi peaks muudetama 24 tunni jooksul pärast sündmuse toimumist. Selle võimaluse arvestamiseks peab protest olema seotud intsidentidega, mis juhtuvad eranditult sündmuse toimumise ajal, nt rajalt kõrvalekaldumine või valestart vms. Dopingu tarvitamisega seotud juhtumeid ei võeta arvesse. Tulemus, mis on saadaval pärast 24 tunni möödumist, on siduv olenemata mis tahes hilisematest protestidest, ametlike tulemuste muutmistest jms.
- 3) Kui kaks või enam osalejat võtavad osa võistluse erinevatest startidest, kuulutatakse kõik nendevahelised „Head-To-Head“ panused kehtetuks, kui võistlusel pole just hilisemat etappi, millesse neist vähemalt üks kvalifitseerub.
- 4) Osalejat, kes diskvalifitseeritakse valestarti tõttu, arvestatakse võistlusest osa võtnud sportlasena.

28. Tennis ja reketialad (bädminton, rackleton, squash ja lauatennis)

- 1) Kõik panused jäävad kehtima kuni matši mängitakse turniiri raames olenemata tingimuste (sise-, välitingimused) ja/või väljaku katte muudatustest (enne või matši ajal), kui pole lepitud kokku teisiti.
- 2) „Matši“ panus põhineb turniiril edasiliikumise või turniiri võidu printsiibil olenevalt sellest, millisele võistluse etapile matš vihib. Mängija/meeskond, kes pääseb järgmisesse vooru või võidab turniiri, on võitja olenemata sellest, kui kaua matš kestis, kas keegi loobus, kõrvaldati jne. Nende panuste kehtimiseks peab olema mängitud vähemalt üks sett.
- 3) Katkestatud matšidega seotud „üle/alla“ ja „händikäp“ panused, mille lahendus on selgeks tehtud juba enne mängu katkestamist ja/või juhud, kui edasine mäng lahendust kuidagi muuta ei saa, lahendatakse vastavalt tulemustele, mis saadi kuni katkestamiseni. Selliste lahenduste arvutamiseks lisatakse vajadusel minimaalne arv juhtumeid, vastavalt plaanitud geimide arvule, mis oleks olnud vajalikud, et panus loomuliku lõpuni viia. Kui sellisel arvutamisel

tekib olukord, mille puhul miski panuse tulemust muuta ei saa, lahendatakse see vastavalt. Mõistmisel võib olla abi järgmistest näidetest:

- Näide 1 – üle/alla: Loobumisvõit 3-setilise matšil tulemusega 7-6, 4-4. Panused: „Geimide koguarv sett 2 – 9,5“ (või mis tahes read, mis on sellest madalamad) ja „matši jooksul mängitud geimide koguarv – 22,5“ (või mis tahes read, mis on sellest madalamad) lahendatakse „üle“ panuse puhul võitvatena ja „alla“ panuste puhul kaotavatena. Panused kõrgematele ridadele kuulutatakse kehtetuks.
 - Näide 2 – händikäp: Loobumisvõit 5-setilise matši 3. seti alguses tulemusega 1-1. Panused +2,5/-2,5 settidele lahendatakse vastavalt võitvate ja kaotavatena. Panused madalamatele ridadele kuulutatakse kehtetuks.
- 4) Kõik „õige tulemuse“ (nt seti ennustamine ja geimi ennustamine), „paaritu/paaris“ panused ja panused, mis on seotud matši kindla perioodi võitjaga (nt „Kumb mängija võidab esimese seti?“ ja „sett 2 – geim 6: Võitja“ nõuavad, et vastav matši osa oleks lõpuni mängitud.
 - 5) Kõik panused, mida pole ülal kirjutatud, vajavad kehtimiseks vähemalt ühe geimi lõpetamist; v.a need, mille tulemus on tehtud kindlaks enne mängu katkestamist ja edasine mängimine ei saa kuidagi tulemust muuta.
 - 6) Paarismängude puhul kuulutatakse kõik panused kehtetuks, kui mõni mängija ümber vahetatakse.
 - 7) „Grand Slam“ viitab mängule, mille käigus saab ITF punkte, olenemata toimumiskoha, kuupäeva vm muutmisest.
 - 8) Kui pole teisiti öeldud, kuulutatakse kõik Davis Cup matšide panused kehtetuks juhul, kui on otsustatud, et matši mängitakse muus vormis kui „viiesetiline matš“ (nt „kolmesetiline mäng“).
 - 9) Davis Cupi ennustamisvõimalused on pakutud eeldusel, et konkreetne matš loob paarid järgmiseks üksikmängu võistluseks, mis koosneb tavaliselt kahes üksikmängust võistluse kohta. Kõik panused tühistatakse, kui matš on mõeldud esimese või teise võistluspaari määramiseks (tavaliselt reedeseid üksikmängud), mille puhul on loetletud osavõtjaid muudetud; olenemata faktist, et sama kohtumine võiks tegelikult muude sama ringi kohtumiste jooksul toimuda.
 - 10) „Pro set“ ennustuse tulemused peavad vastama järgnevatele kriteeriumitele: „Matš“, „Seti händikäp“, „Seti ennustamine“ ja „Sette kokku“. Kõik muud ennustused loetakse kehtetuks, v.a ennustused mille tulemus on juba kindlaks tehtud.
 - 11) Kui korraldustoimkond/föderatsioon kasutab „Matši kiiret lõppmängu“ otsustava faktorina lõpptulemuse selgitamiseks, kohaldub „Matši kiire lõppmäng“, „1“ geimina. (Näide: Matš järgnevate skooriga: 6-4 (1. sett), 2-6 (2. sett) ja 10-8 (Matši kiire lõppmäng); osaleja / meeskond A võidab 9 geimi (6+2+1) ja osaleja / meeskond B võidab 10 geimi (4+6+0).

29. Võrkpall

- 1) Punktid, mis on skooritud „Kuldse seti“ ajal ei lähe arvesse selle matši ennustuse lahendamisel, v.a kui ennustused on seotud turniiri edenemise ja turniiri koguarvudega.

Panused, mis on seotud mängija tulemusega matšil/sündmusel/turniiril lahendatakse vastavalt tulemusele pärast võimalikku lisaaega, kui pole teisiti öeldud.

- 2) Matšis/Sündmusel/Turniiril osaleva mängijaga seotud ennustused lahendatakse vastavalt tulemusele pärast võimaliku lisaaega (lisaaeg kui pole öeldud teisiti) lõppu.
- 3) „Head to Head“ ja „üle/alla“ panused, mis on seotud ühe või mitme mängija tulemustega matšil/sündmusel/turniiril, loetakse kehtivaks, kui kõik loetletud mängijad võtavad vastavast matšist/sündmusest/turniirist mis tahes hetkel osa.
- 4) Katkestatud matšidega seotud „üle/alla“ ja „händikäp“ panused, mille lahendus on selgeks tehtud juba enne mängu katkestamist ja/või juhud, kui edasine mäng lahendust kuidagi muuta ei saa, lahendatakse vastavalt tulemustele, mis saadi kuni katkestamiseni. Selliste lahenduste arvutamiseks lisatakse vajadusel minimaalne arv juhtumeid, vastavalt plaanitud geimide arvule, mis oleks olnud vajalikud, et panus loomuliku lõpuni viia. Kui sellisel arvutamisel tekib olukord, mille puhul miski panuse tulemust muuta ei saa, lahendatakse see vastavalt. Vt näiteid tenniselõigust.
- 5) Kõik „õige tulemuse“, „paaritu/paaris“ panused ja panused, mis viitavad kindla matši võitjale kindla perioodi/ajavahemiku raames. Näide: „Milline meeskond võidab 1. geimi?“ ja „geim 2 – võidujooks 15 punkti“ nõuavad, et ainult osa matšist oleks lõpetatud.
- 6) Kõik panused, mida pole ülal kirjutatud, vajavad kehtimiseks vähemalt ühe geimi lõpetamist; v.a need, mille tulemus on tehtud kindlaks enne mängu katkestamist ja edasine mängimine ei saa kuidagi tulemust muuta.

30. Talisport

- 1) See lõik kehtib järgmistele spordialadele: mägisuusatamine, laskesuusatamine, murdmaasuusatamine, vabastiil, kahevõistlus, lühirajaisutamine, suusahüpped, lumelaud ja kiiruisutamine.
- 2) Võistluse tulemused loetakse kehtivaks, kui võistlus on deklareeritud vastava kategooria kehtivaks võistluseks spordiala reguleeriva assotsiatsiooni poolt. See kehtib juhul, kui sündmust lühendatakse, nt kahe sõidu/hüppe asemel ainult üks või korraldatakse sündmus muus toimumiskohas.
- 3) Tühistatud/katkestatud sündmuste puhul kehtivad need panused, mille tulemus on juba selgeks määratud enne võistluse katkestamist ja edasised võistlused ei saa selle tulemust muuta; panused lahendatakse vastavalt sellele kindlaks tehtud tulemusele.
- 4) Kõik panused kuulutatakse kehtetuks, kui sündmuse esialgset / välja kuulutatud vormi muudetakse täielikult, nt hüppemäe kõrgus suusahüpete puhul, stiil murdmaasuusatamise puhul jne.
- 5) Unibet jätab endale õiguse kohaldada „rühma ennustamisel“ (ehk „parim X-i hulgast“) Tattersalli 4. reeglit, kui mõni osaleja ei stardi.
- 6) Talisportialade ennustusvõimalused (v.a ennustused mis viitavad üldarvestusele, Olümpiale, maailma- ja kontinentaalvõistlustele) on tehtud eeldusega, et ennustusvõimaluses määratud sündmus peetakse järgmisena. Kui määratud sündmus lükatakse ükskõik millisel põhjusel edasi ja sarnane sündmus samal spordialal peetakse samas asukohas 72 tunni

jooksul, jäävad ennustused järgmiseks sündmuseks kehtima. Näiteks: kui kaks eraldi võistlust samal spordialal on planeeritud reedeks ja laupäevaks aga reedene võistlus lükatakse edasi laupäevale või pühapäevale, lahendatakse reedesele võistlusele tehtud ennustused vastavalt järgmise graafikujärgse võistluse tulemusele; sellisel juhul läheb arvesse laupäevane võistlus. Kui graafikujärgselt peaks sellel spordialal toimuma ainult 1 võistlus ja toimumine lükkub edasi vähem kui 72 tundi, jäävad ennustused kehtima ja lahendatakse asjakohaselt. Kui võistlust ei toimu 72 tunni jooksul pärast selle esialgset aega, kuulutatakse ennustused kehtetuks.

- 7) „Head to Head“ ennustuste puhul, kus on kaks või kolm osalejat, peab vähemalt üks osaleja lõpetama kindla lõpetas sõidu/etapi/hüppe, millega panus on seotud, et panus loetakse kehtivaks. See ei laiene murdmaasuusatamise sprindivõistlustele ja suusahüpetele, kus on erinevad väljalangemisetapid. Sellisel juhul lahendatakse ennustus vastavalt ametlikule paremusjärjestusele, sõltumata sellest kas osaleja lõpetas sõidu/etapi/hüppe.

31. Muu (mitte-sport / eriennustused)

- 1) Käesolevas lõigus toodud tingimused viitavad kõigile ennustustele, mida poleks mõistlik klassifitseerida erinevate spordikategooriate alla (nt telesaated, poliitika, auhinnad ja võidud, iludusvõistlused, meelelahutus jms). Kui kohaldatav, ja pole lõigus või ennustamisvõimaluse juures teisiti öeldud, toimub selliste ennustamisvõimaluste lahendamine vastavalt hasartmängukorraldaja Unibet reeglitele, nagu toodud <Section B, Para 5>.
- 2) Kui pole järgnevalt, või seoses ennustamisvõimalusega, teisiti piiritletud, kehtivad kõik selle lõigu panused kuni tulemuse ametliku teatamiseni olenemata sellest, kas tulemuse väljakuulutamisel on olnud mis tahes viivitusi või toimunud täiendavaid hääletusvoore vms, mis on vajalikud tulemuse väljakuulutamiseks.
- 3) Kõik avatud ennustused, mis on seotud osalejatega, kes on telesaadetest lahkunud (kas vabatahtlikult või organiseerija otsuse tõttu), loetakse kaotatuks. Kui sama osaleja peaks hilisemal kuupäeval uuesti samal võistlusel osalema hakkama, loetakse teda uueks võistlejaks; seega loetakse eelmisi panuseid kaotatuks.
- 4) Panused, mis on seotud osaleja lahkumisega, kehtivad ainult järgneva plaanilise telesaate kohta. Kui toimub mis tahes muudatus lahkuva osaleja määramises, sama telesaate käigus kõrvaldatavate osalejate järjestuses ja/või arvus või ilmnevad muud ootamatud tegurid, muudetakse „järgmine väljalangeja“ või „järgmine kaotaja“ tüüpi ennustused kehtetuks.
- 5) Juhul, kui telesaade lõpetatakse enne ametliku võitja väljakuulutamist, loetakse kõik kõrvaldamata võistlejad ja seotud panused viiki. Juba kõrvaldatud võistlejatega seotud võidu või koha ennustused loetakse kaotatuks.

32. Spordialapõhised piirangud

- 1) Nagu toodud <Section A, Para 4. I> jätab Unibet endale õiguse piirata väljamakse netosummat (väljamakse summa pärast panuse mahaarvamist) mis tahes panuse või panuste kombinatsiooni puhul, mille on teinud konto omanik või koos tegutsev konto omanike rühm.

- 2) Kui pole eelnevalt teisiti kokku lepitud, jäetakse kõrvale kõik võidud, mis ületavad allpool toodud limiite.
- 3) Limiidid olenevad spordialast, võistluse tüübist ja ennustamisvõimaluse tüübist. Kui panus sisaldab erinevate spordialade/kategooriate/matšide ja/või ennustamisvõimaluste tüüpide kombinatsiooni, piiratakse väljamakset vastavalt kombinatsiooni kõige madalamale tasemele nagu kirjeldatud allpool.

1. Jalgpall:

a. Limiit summas €250 000 kohaldub kõigile järgmiste kategooriate võistluste/matšidega seotud ennustamisvõimalustele:

- (i) Olümpia, maailma- ja kontinentaaltourniirid, mida reguleerib FIFA või UEFA, k.a kvalifikatsioonid.
- (ii) rahvusvahelised klubide turniirid meestele, mida juhivad FIFA või UEFA, kaasaarvatud kvalifikatsioonide faas;
- (iii) iga siseriiklik kõrgliiga meestele järgnevates riikides: Taani, Inglismaa, Prantsusmaa, Saksamaa, Itaalia, Holland, Norra, Rootsi & Hispaania;
- (iv) iga peamine siseriiklik karikaturniir meestele järgnevates riikides: Taani, Inglismaa, Prantsusmaa, Saksamaa, Itaalia, Holland, Norra, Rootsi & Hispaania.

35

Limiit summas €100 000 kohaldub kõigile järgmiste kategooriate võistluste/matšidega seotud ennustamisvõimalustele:

- (v) kõik muud rahvusvahelised turniirid;
- (vi) kõik muud rahvusvahelised klubide turniirid;
- (vii) siseriiklikud kõrgliigad kõikides teistes riikides;
- (viii) peamised siseriiklikud karikaturniirid kõikides teistes riikides;
- (ix) iga siseriiklik liiga 2. astme tasemel meestele järgnevates riikides: Taani, Inglismaa, Prantsusmaa, Saksamaa, Itaalia, Holland, Norra, Rootsi ja Hispaania;
- (x) kõik FIFA reguleeritud rahvusvahelised sõpruskohtumised.

Limiit summas €50 000 kohaldub kõigile teistele võistluste/matšidega seotud ennustamisvõimalustele jalgpallis, v.a rannajalgpall ja saaljalgpall.

b. Kõik panused mis on seotud mängijatega (k.a kollased/punased kaardid), üleminekute, mänedžeride, distsiplinaarkaristuste, nurgalöövide, löökidega väravale ja teised panused mis ei otsusta võistluse/matši lõpptulemust, koheldakse kui PR- ja mälestuspanuseid ning need alluvad samadele limiitidele.

2. Korvpall

a. Limiit summas €100 000 kohaldub kõigile järgmiste kategooriate võistluste/matšidega seotud ennustamisvõimalustele:

- (i) FIBA egiidi all korraldatud NBA, Euroliiga, Olümpiavõistlused, maailma- ja kontinentaaltourniirid meestele.

b. Limiit summas €50 000 kohaldub kõigile teistele korvpallivõistluste/-matšidega seotud ennustamisvõimalustele.

c. Kõiki mängijatega, meeskonnavahetustega, mänedžeridega, karistustega seotud panuseid ja muid ennustamisvõimalusi, mis pole võistluse/matši/turniiri tulemuse suhtes otsustavad, koheldakse PR-

ja mälestuspanustena ja neile kehtivad samad limiidid.

3. Jäähoki

a. Limiit summas €100 000 kohaldub kõigile järgmiste kategooriate võistluste/matšidega seotud ennustamisvõimalustele:

- (i) IIHF-i egiidi all korraldatud NHL, Olümpiavõistlused, maailma- ja kontinentaalturniirid
- (iii) iga siseriiklik kõrgliiga meestele järgnevatel riikides: Soome ja Rootsi.

b. Limiit summas €50 000 kohaldub kõigile teistele jäähokivõistluste/-matšidega seotud ennustamisvõimalustele.

c. Kõiki mängijatega, meeskonnavahetustega, mänedžeridega, karistustega seotud panuseid ja muid ennustamisvõimalusi, mis pole võistluse/matši/turniiri tulemuse suhtes otsustavad, koheldakse PR- ja mälestuspanustena ja neile kehtivad samad limiidid.

4. Käsipall

a. Limiit summas €100 000 kohaldub kõigile järgmiste kategooriate võistluste/matšidega seotud ennustamisvõimalustele:

- (i) IHF-i egiidi all korraldatud Olümpiavõistlused, maailma- ja kontinentaalturniirid meestele.

b. Limiit summas €25 000 kohaldub kõigile teistele käsipallivõistluste/-matšidega seotud ennustamisvõimalustele.

c. Kõiki mängijatega, meeskonnavahetustega, mänedžeridega, karistustega seotud panuseid ja muid ennustamisvõimalusi, mis pole võistluse/matši/turniiri tulemuse suhtes otsustavad, koheldakse PR- ja mälestuspanustena ja neile kehtivad samad limiidid.

5. Võrkpall

a. Limiit summas €100 000 kohaldub kõigile järgmiste kategooriate võistluste/matšidega seotud ennustamisvõimalustele:

- (i) FIVB-i egiidi all korraldatud Olümpiavõistlused, maailma- ja kontinentaalturniirid meestele.

b. Limiit summas €25 000 kohaldub kõigile teistele võrkpallivõistluste/-matšidega seotud ennustamisvõimalustele.

c. Kõiki mängijatega, meeskonnavahetustega, mänedžeridega, karistustega seotud panuseid ja muid ennustamisvõimalusi, mis pole võistluse/matši/turniiri tulemuse suhtes otsustavad koheldakse PR- ja mälestuspanustena ja neile kehtivad samad limiidid.

6. Tennis

a. Limiit summas €150 000 kohaldub kõigile järgmiste kategooriate võistluste/matšidega seotud ennustamisvõimalustele:

- (i) Grand Slami turniiri 3. ring ja sellele järgnevad kohtumised.

b. Limiit summas €75 000 kohaldub kõigile järgmiste kategooriate võistluste/matšidega seotud ennustamisvõimalustele:

- (ii) ATP ja WTA turniirid alates veerandfinaalidest ja sellele järgnevad kohtumised.

c. Limiit €40 000 kehtib kõigile teistele võistluste/matšidega seotud ennustamisvõimalustele.

7. Ameerika jalgpall ja pesapall

a. Limiit summas €50 000 kohaldub kõigile järgmiste kategooriate võistluste/matšidega seotud ennustamisvõimalustele:

(i) NFL ja MLB.

b. Limiit summas €25 000 kohaldub kõigile teistele Ameerika jalgpalli ja pesapalliga seotud ennustamisvõimalustele.

c. Kõiki mängijatega, meeskonnavahetustega, mänedžeridega, karistustega seotud panuseid ja muid ennustamisvõimalusi, mis pole võistluse/matši/turniiri tulemuse suhtes otsustavad, koheldakse PR- ja mälestuspanustena ja neile kehtivad samad limiidid.

8. Austraalia jalgpall

a. Limiit summas €100 000 kohaldub kõigile järgmiste kategooriate võistluste/matšidega seotud ennustamisvõimalustele:

(i) AFL.

b. Limiit summas €25 000 kohaldub kõigile teistele Austraalia jalgpalliga seotud ennustamisvõimalustele.

c. Kõiki mängijatega, meeskonnavahetustega, mänedžeridega, karistustega seotud panuseid ja muid ennustamisvõimalusi, mis pole võistluse/matši/turniiri tulemuse suhtes otsustavad, koheldakse PR- ja mälestuspanustena ja neile kehtivad samad limiidid.

9. Kriket

a. Limiit summas €100 000 kohaldub kõigile järgmiste kategooriate võistluste/matšidega seotud ennustamisvõimalustele:

(i) rahvusvahelised matšid ja siseriiklikud kõrgliigid.

b. Limiit summas €50 000 kohaldub kõigile teistele kriketiga seotud ennustamisvõimalustele.

c. Kõiki mängijatega, meeskonnavahetustega, mänedžeridega, karistustega seotud panuseid ja muid ennustamisvõimalusi, mis pole võistluse/matši/turniiri tulemuse suhtes otsustavad, koheldakse PR- ja mälestuspanustena ja neile kehtivad samad limiidid.

10. Darts

a. Limiit summas €100 000 kohaldub kõigile järgmiste kategooriate võistluste/matšidega seotud ennustamisvõimalustele:

(i) kõik sündmused, mida kantakse üle ÜK televisioonikanalites.

b. Limiit summas €50 000 kohaldub kõigile teistele noolemänguga seotud ennustamisvõimalustele.

c. Kõiki mängijatega, meeskonnavahetustega, mänedžeridega, karistustega seotud panuseid ja muid ennustamisvõimalusi, mis pole võistluse/matši/turniiri tulemuse suhtes otsustavad, koheldakse PR- ja mälestuspanustena ja neile kehtivad samad limiidid.

11. Golf

a. Limiit summas €100 000 kohaldub kõigile järgmiste kategooriate võistluste/matšidega seotud ennustamisvõimalustele:

(i) suurturniirid, WGC, PGA, Euroopa ja LPGA Touri sündmused, Ryder ja Solheim Cup.

b. Limiit summas €25 000 kohaldub kõigile teistele golfiga seotud ennustamisvõimalustele.

c. Kõiki mängijatega, meeskonnavahetustega, mänedžeridega, karistustega seotud panuseid ja muid ennustamisvõimalusi, mis pole võistluse/matši/turniiri tulemuse suhtes otsustavad, koheldakse PR- ja mälestuspanustena ja neile kehtivad samad limiidid.

12. Ragbi Liiga

a. Limiit summas €100 000 kohaldub kõigile järgmiste kategooriate võistluste/matšidega seotud ennustamisvõimalustele:

(i) RLIF-i egiidi all korraldatavad ÜK siseliigad, NRL ja rahvusvahelised turniirid meestele.

b. Limiit summas €50 000 kohaldub kõigile teistele Ragbi Liigaga seotud ennustamisvõimalustele.

c. Kõiki mängijatega, meeskonnavahetustega, mänedžeridega, karistustega seotud panuseid ja muid ennustamisvõimalusi, mis pole võistluse/matši/turniiri tulemuse suhtes otsustavad, koheldakse PR- ja mälestuspanustena ja neile kehtivad samad limiidid.

13. Ragbi Liit

a. Limiit summas €100 000 kohaldub kõigile järgmiste kategooriate võistluste/matšidega seotud ennustamisvõimalustele:

(i) IRB-i egiidi all korraldatavad ÜK, Austraalia ja Uus-Meremaa kõrgliigad ja rahvusvahelised turniirid meestele.

b. Limiit summas €50 000 kohaldub kõigile teistele Ragbi Liiduga seotud ennustamisvõimalustele.

c. Kõiki mängijatega, meeskonnavahetustega, mänedžeridega, karistustega seotud panuseid ja muid ennustamisvõimalusi, mis pole võistluse/matši/turniiri tulemuse suhtes otsustavad, koheldakse PR- ja mälestuspanustena ja neile kehtivad samad limiidid.

14. Snuuker

a. Limiit summas €100 000 kohaldub kõigile järgmiste kategooriate võistluste/matšidega seotud ennustamisvõimalustele:

(i) kõik sündmused, mida kantakse üle ÜK televisioonikanalites.

b. Limiit summas €50 000 kohaldub kõigile teistele snookriga seotud ennustamisvõimalustele.

c. Kõiki mängijatega, meeskonnavahetustega, mänedžeridega, karistustega seotud panuseid ja muid ennustamisvõimalusi, mis pole võistluse/matši/turniiri tulemuse suhtes otsustavad, koheldakse PR- ja mälestuspanustena ja neile kehtivad samad limiidid.

15. Mootorisport

a. Limiit summas €50 000 kohaldub kõigile järgmiste kategooriate võistluste/matšidega seotud ennustamisvõimalustele:

(i) Vormel 1, MotoGP, Moto2 ja Moto3.

b. Limiit summas €25 000 kohaldub kõigile teistele mootorisportiga seotud ennustamisvõimalustele.

c. Kõiki mängijatega, meeskonnavahetustega, mänedžeridega, karistustega seotud panuseid ja muid ennustamisvõimalusi, mis pole võistluse/matši/turniiri tulemuse suhtes otsustavad, koheldakse PR- ja mälestuspanustena ja neile kehtivad samad limiidid.

16. Teised spordialad

a. Limiit summas €45 000 kohaldub kõigile järgmiste spordialade võistluste/matšidega seotud ennustamisvõimalustele: kergejõustik, E-sport, saalibändi, poks, rattasõit, traavimine ja talisport.

b. Limiit summas €25 000 kohaldub kõigile teistele spordialade võistluste/matšidega seotud ennustamisvõimalustele.

c. Kõiki mängijatega, meeskonnavahetustega, mänedžeridega, karistustega seotud panuseid ja muid

ennustamisvõimalusi, mis pole võistluse/matši/turniiri tulemuse suhtes otsustavad, koheldakse PR- ja mälestuspanustena ja neile kehtivad samad limiidid.

17. Mitte-sport, pokker, PR- ja mälestuspanused

a. Limiit summas €10 000 kohaldub kõigile ennustamisvõimalustele neis kategooriates. Sh ka spordiga seotud ennustamisvõimalustele, nagu mängijate meeskonnavahetused, järgmine peatreener jne.

33. Võitluskunstimid

- 1) Kõikjal, kus võimalik, kohalduvad poksimise kohta käivad nõuded ja tingimused.

34. Snuuker

- 1) Kõik panused jäävad kehtima kuni matši mängitakse turniiri raames olenemata mängugraafikute muudatustest (enne või matši ajal), kui pole lepitud kokku teisiti.
- 2) „Matši“ panus põhineb turniiril edasilikumise või turniiri võidu printsiibil olenevalt sellest, millisele võistluse etapile matš vihjab. 3) Mängija, kes pääseb järgmisesse vooru või võidab turniiri, on võitja olenemata sellest, kui kaua matš kestis, kas keegi loobus, kõrvaldati jne. Nende panuste kehtimiseks peab olema mängitud vähemalt üks freim.
- 3) Katkestatud matšidega/sündmustega seotud „üle/alla“ ja „händikäp“ panused, mille lahendus on selgeks tehtud juba enne võistluse katkestamist ja/või juhud, kui edasine võistlus lahendust kuidagi muuta ei saa, lahendatakse vastavalt tulemustele, mis saadi kuni katkestamiseni. Selliste lahenduste arvutamiseks lisatakse vajadusel minimaalne arv juhtumeid, vastavalt plaanitud freimide arvule, mis oleks olnud vajalikud, et panus loomuliku lõpuni viia. Kui sellisel arvutamisel tekib olukord, mille puhul miski panuse tulemust muuta ei saa, lahendatakse see vastavalt. Vt näiteid tennise jaotisest.
- 4) „Händikäp“ panuste kehtimiseks peavad olema kõik plaanitud freimid lõpetatud, v.a sündmuste korral, mille tulemus on kindlaks tehtud juba enne katkestamist ja/või mis tahes edasine võistlemine ei saa kuidagi tulemust muuta; sellised panused lahendatakse vastavalt. Vt näiteid tennise jaotisest.
- 5) Kõik ennustused kategoorias „Õige tulemus“, „Paaritu/Paaris“ ja ennustused, mis viitavad matši kindla perioodi võitjale (nt „Mängija võidab esimese seti“ või „Esimene mängija, kes jõuab freimini X“) nõuavad, et vajalik matši osa oleks lõppenud.
- 6) Panused, mida pole ülal kirjeldatud, vajavad kehtimiseks vähemalt ühe freimi lõpetamist; v.a need, mille tulemus on tehtud kindlaks enne mängu katkestamist ja edasine mängimine ei saa kuidagi tulemust muuta.

35. Darts

- 1) Kõik panused jäävad kehtima kuni matši mängitakse turniiri raames olenemata mängugraafikute muudatustest (enne või matši ajal), kui pole lepitud kokku teisiti.
- 2) „Matši“ panus põhineb turniiril edasiliikumise või turniiri võidu printsiibil olenevalt sellest, millisele võistluse etapile matš vihjab. 3) Mängija, kes pääseb järgmisesse vooru või võidab turniiri, on võitja olenemata sellest, kui kaua matš kestis, kas keegi loobus, kõrvaldati jne.
- 3) Katkestatud matšidega/sündmustega seotud „üle/alla“ ja „händikäp“ panused, mille lahendus on selgeks tehtud juba enne võistluse katkestamist ja/või juhud, kui edasine võistlus lahendust kuidagi muuta ei saa, lahendatakse vastavalt tulemustele, mis saadi kuni katkestamiseni. Selliste lahenduste arutamiseks lisatakse vajadusel minimaalne arv juhtumeid, vastavalt plaanitud etappide arvule, mis oleks olnud vajalikud, et panus loomuliku lõpuni viia. Kui sellisel arutamisel tekib olukord, mille puhul miski panuse tulemust muuta ei saa, lahendatakse see vastavalt. Vt näiteid tennisest jaotisest.
- 4) „Händikäp“ panuste kehtimiseks peavad olema kõik plaanitud setid lõpetatud, v.a sündmuste korral, mille tulemus on kindlaks tehtud juba enne katkestamist ja/või mis tahes edasine võistlemine ei saa kuidagi tulemust muuta; sellised panused lahendatakse vastavalt. Vt näiteid tennisest jaotisest.
- 5) Kõik ennustused kategoorias „Õige tulemus“, „Paaritu/Paaris“ ja ennustused, mis viitavad matši kindla perioodi võitjale (nt „Mängija võidab esimese seti“ või „Esimene mängija, kes jõuab setini X“) nõuavad, et vajalik matši osa oleks lõppenud.
- 6) Kõik panused, mida pole ülal kirjeldatud, vajavad kehtimiseks vähemalt ühe geimi lõpetamist; v.a need, mille tulemus on tehtud kindlaks enne mängu katkestamist ja edasine mängimine ei saa kuidagi tulemust muuta.

D. Võiduajamine

1. Hobuste võiduajamine

a. Hobuste võiduajamise üldreeglid

- 1) Kõik käesolevas jaotises toodud tingimused kehtivad hobuste võiduajamisele ja alistavad mis tahes muud reeglid või tingimused.
- 2) Kõikidele ennustustele kehtivad Tattersalli ennustusreeglid (Tattersalli Rules of Betting) nagu kirjeldatud aadressil <http://www.tattersallsccommittee.co.uk/>. Kui ennustuste lahendamisel ilmneb asjaolusid, mis ei ole kaetud käesolevate reeglitega, lahendatakse ennustused vastavalt nende reeglitele.
- 3) Ennustused lahendatakse vastavalt ametlikele tulemustele, mis avaldatakse pärast 'kontrollkaalumist'. Pärast nende tulemuste teatavakstegemist toimunud muudatusi ei võeta arvesse.
- 4) Kui võiduajamine tühistatakse või kuulutatakse kehtetuks, on kõik ennustused kehtetud, välja arvatud „Tulevikuennustused“. Kui võiduajamine lükatakse edasi mõnele teisele päevale, aga 'stardiprotokoll'

jääb kehtivaks, kehtivad ennustused eeldusel, et kõnealuse võiduajamise toimumiskoht ei muutu. Viimastel juhtudel kuulutatakse ennustused kehtetuks.

- 5) Kõik algusajad, mis on avaldatud koos ennustusvõimalusega, viitavad ametlikule võiduajamise algusajale kohaliku aja järgi. Kui hobuste võiduajamise reeglites pole sätestatud teisiti, kehtivad ennustused sõltumata sündmuse algusaja muutumisest.
- 6) Kui toimub valestart või mõni muu sündmus, mille tõttu toimub kordusjooks, ei käsitleta võiduajamist kui sündmust, mis on olnud 'stardimärguande ootuses'. Sellistel juhtudel tagastatakse ennustused, mis on tehtud valikutele, kes kordusjooksus ei osale. Kõik järelejäänud valikutele tehtavad tagasimaksud lahendatakse vastavalt Tattersalli 4. reeglile. Kordusjooksus osalevate osalejate arv toimub vastavalt 'koha' tingimustele. Tulevikuennustustele kehtivad tulevikuennustuste reeglid.
- 7) Kui võiduajamine kuulutatakse „mittetoimunuks“ ja korraldatakse kordusjooks, kehtivad ennustused kõikidele kordusjooksus osalevatele hobustele. Pakutud võidusummad kehtivad „mittetoimumise“ kordusjooksu korral, v.a kui jooksja jooksus ei osale; sellisel juhul lahendatakse kõik ennustused vastavalt Tattersalli 4. reeglile.
- 8) Ennustuste, mis on tehtud hobustele, kes keelduvad väljumast stardiboksist või keelduvad startimast takistusjooksul, lahendamine toimub vastavalt ametliku teadustaja edastatud informatsioonile. Kui ametlik teadustaja arvestab hobuse startijate hulka, lahendatakse ennustused kaotavate ennustustena.
- 9) Võiduajamine loetakse 'Seljavõiduks' kui seal osaleb ainult üks hobune.
- 10) 'Seljavõidud' ja kehtetud võiduajamised lähevad arvesse võiduajamisena, kõiki valikuid koheldakse kui mitteosalenuid.

b. Võidu ennustamine ja mitmikennustus

- 1) „Võit“ on üksikpanus märgitud valikule, mida käsitletakse võiduna ainult siis, kui märgitud hobune võidab võiduajamise.
- 2) „Mitmikennustus“ (ME) viitab ennustusele, kus peab valima kas võidu või koha vastavalt väljamaksete tingimusele. Ennustus jaotatakse võrdses osas kaheks osaks („võit“ ja „koht“): seega on ühe € ME maksumus on €2.
- 3) Kõiki „mitmikennustusi“ hallatakse vastavalt stardihinna (SH) koha tingimustele. Koha tingimused (1/4, 1/5 ja makstavate kohtade arv) otsustatakse hobuste arvu järgi, kes tulevad 'Starti', mitte ennustuse tegemise ajal välja kuulutatud osalejate arvu järgi.
- 4) „Mitmikennustuses“ kasutatakse järgnevat terminoloogiat:

1. Händikäpiga võiduajamised:

2–4 jooksjat = ainult võitja

5–7 jooksjat = 1/4 koefitsientidest 1, 2

8–11 jooksjat = 1/5 koefitsientidest 1, 2, 3,

12–15 jooksjat = 1/4 koefitsientidest 1, 2, 3,

16 või enam jooksjat = 1/4 koefitsientidest 1, 2, 3, 4

2. Ilma händikäpita võiduajamised:

2–4 jooksjat = ainult võitja

5–7 jooksjat = 1/4 koefitsientidest 1, 2

8 või enam jooksjat = 1/4 koefitsientidest 1, 2, 3

- 5) Kõik mitmikennustuse topeltennustused, kolmekordsed ennustused jne lahendatakse vastavalt võidule ja kohale.
- 6) „Ennustamine väljaarvamisega“ viitab võimalusele ennustada määratud hobuse täpset lõppkohta (võit või koht) juhul, kui loendatud hobune arvestatakse välja ametlikest tulemustest.
- 7) ‘Mitmikennustuse’ tingimused pakkumistele kategoorias „ennustamiseks väljaarvamisega“ põhinevad jooksjate arvul võiduajamisel pärast loendatud hobuste mahaarvamist jooksjate arvust.
- 8) Mahaarvamisi reguleeriv Tattersalli 4. reegel rakendub, kui „ennustamiseks väljaarvamisega“ pakkumiste seas on jooksus mitteosalevaid hobuseid.

c. Hinnad – varajased, ootel ja start

- 1) Võimalik on valida kahe (2) hinnavaliku vahel: hind ennustuse tegemise ajal või stardihind (SH). SH viitab koefitsientidele mis kehtivad võiduajamise stardi ajal. Kui ennustamine on võimalik võiduajamise ajal, arvestatakse SH hinda viimaste saadaolevate koefitsientide põhjal. Pane tähele, et SH pole saadaval tulevikuennustustele (TE).
- 2) Varajased hinnad (VH) on koefitsiendipakkumised võistluspäeval. Neid pakutakse tavaliselt võistluspäeval kella 8–10 vahel, ning pakkumine lõppeb 15 minutit enne võiduajamise starti. Mõningatel juhtudel (nt laupäevased võiduajamised ja suurvõistlused), kui stardiprotokoll on teada, pakutakse VH-d ülaltoodust erinevate ajaperioodide ajal.
- 3) Alternatiive stardihindadele (SH), ootehindadele (OH) ja sektorihindadele (SH) näidatakse tavaliselt 15. minutit enne võiduajamise algust.
- 4) Muud ennustused peale SH, lahendatakse vastavalt ennustuse tegemise hetkel kehtinud hindadele ning teistele siin jaotises toodud reeglitele.
- 5) Panused, mis on tehtud kasutades VH-d ja OH-d, makstakse tagasi kui hobuse staatuseks on „ei osale stardis“. Samas võiduajamises osalevate hobuste koefitsiendid lähevad vajadusel Tattersalli mahaarvamise reegli nr 4(c) alla.
- 6) Loobumise korral luuakse uus ennustuspakkumine. Kõik VH ja OH ennustused, mis on tehtud enne uue ennustuspakkumise loomist, alluvad Tattersalli 4(c). reeglile.
- 7) Ennustusi võetakse vastu võiduajamistele, milles osaleb kaks (2) või enam jooksjat, tuginedes nimelistele valikutele vastavalt „oote-/ülevaatushindadele“, mis edastatakse meie süsteemi läbi ametliku teabesüsteemi (PA).

- 8) Kui edastatud hind on vale, kuulutatakse kõik valede koefitsientidega ennustused kehtetuks ja panused makstakse tagasi.
- 9) Kui hobuse loobumisega kohaldub Tattersalli 4. reegel, ei võeta enne uue ennustusvõimaluse loomist vastu ennustusi „oote-/ülevaatushindadega“.
- 10) Hobused, kelle ennustusvõimalused on kirjeldatud kui „hinnaüllatus“, „elimineerimine“ jne, ning kes võiduajamisel ei osale, alluvad samuti mahaarvamise 4. reeglile.
- 11) Kõiki viiteid ajavahemikele, hindadele jne loetakse informatiivseks ja mitte siduvateks. Unibet jätab endale õiguse muuta oma parema äranägemise järgi ajavahemikke ja hindu, ning eemaldada võistlusi ja ennustuspakkumisi.

d. Nimetamata favoriidi ennustamine

„Nimetama favoriit“ (fav) ja „nimetamata teine favoriit“ (2fav) viitavad valikutele, mis tuginevad järgneval.

- 1) Hobust, kes on SH märgitud madalaima koefitsiendiga, loetakse „nimetamata favoriidiks“.
- 2) Kui kahe hobuse SH on madalaima koefitsiendiga, loetakse väiksema stardinumbriga hobust „nimetamata favoriidiks“.
- 3) Kui hobuse osalemine tühistatakse ja olekuks määratakse ‘ei osale stardis’, aga tema SH on ikka madalaim, loetakse hobune mitteosalevaks.
- 4) ‘Seljavõidu’ toimumise korral kuulutatakse kõik ennustused pärast ennustuspakkumiste kuvamist kehtetuks.

e. Tattersalli 4. reegel

- 1) Tattersalli 4. reegel kehtib juhtudel, kus hobune ei osale ning ei tule starti või osaleja teatab ametlikul oma mitteosalemisest.
- 2) Tattersalli 4. reegel määrab võitvatest ennustustest tehtavad mahaarvamised, millega kompenseeritakse hobuse loobumisest määratud võiduajamisel. Mahaarvamise suurus määratakse kindlaks vastavalt koefitsientidele (varajane või oote-/ülevaatushind), mis kehtisid osalemise tühistamise hetkel.
- 3) Ülejäänud hobuste pealt tehtud mahaarvamised toimuvad järgmiselt:

<u>Komakohaga koefitsiendid</u>	<u>Murdudega koefitsiendid</u>	<u>Mahaarvamine neto</u>
1,12 või madalam	1/9 või lühem	90%
1,13 - 1,19	1/8 - 2/11	85%

1,20 - 1,27	1/5 - 1/4	80%
1,28 - 1,33	7/25 - 8/25	75%
1,34 - 1,44	1/3 - 11/25	70%
1,45 - 1,57	4/9 - 14/25	65%
1,58 - 1,66	4/7 - 13/20	60%
1,67 - 1,83	4/6 - 4/5	55%
1,84 - 1,99	5/6 - 49 - 50	50%
2,00 - 2,24	Paaris - 31/25	45%
2,25 - 2,59	5/4 - 39/25	40%
2,60 - 2,79	8/5 - 7/4	35%
2,80 - 3,39	9/5 - 23/10	30%
3,40 - 4,19	12/5 - 3/1	25%
4,20 - 5,40	16/5 - 22/5	20%
5,50 - 6,99	9/2 - 23/4	15%
7,00 - 10,99	6/1 - 9/1	10%
11,00 ja kõrgem	10/1 ja kõrgem	Mahaarvamist pole

- 4) Ülaltoodud tabelid sisaldavad koefitsiente, mis on murdarvu formaadis ja komakohaga. Kui komakohaga koefitsiendil puudub murdarvuga koefitsiendi vaste, jätab Unibet endale õiguse rakendada mahaarvamisi vastavalt asjakohasele tabelile ning tuginedes Tattersalli 4. reeglile.
- 5) Tattersalli 4. reegel rakendub osalemisest loobunud hobuse SH-le vastavalt panuse tegemise hetkel kehtinud hinnale, sõltumata hobuse loobumise hetkel kehtinud koefitsientidest.
- 6) Jooksud, mis sisaldavad rohkem kui ühte loobumist, kuuluvad mahaarvamisele kuni 90c ulatuses iga € kohta.
- 7) Kui ennustuspakkumise mahaarvamine on kokku 5p €kohta ning ainult üks hobune on osalemisest loobunud, loobutakse mahaarvamise tegemisest. Kui võistlemisest loobub kaks või enam hobust, tehakse kumulatiivne mahaarvamine vastavalt 4. reeglile.

f. Tulevikuennustus (Ante Post bet)

- 1) Selleks, et ennustust koheldaks kui tulevikuennustust (TE), peab see olema tehtud ööl enne stardiprotokollide avaldamist. Tavaliselt avaldatakse stardiprotokollid 48 tundi enne galopijooksu algust ja 24 tundi enne takistusjooksu algust.
- 2) Kui pole määratud teisiti, siis TE panuseid, mis on tehtud hobustele, kes jooksus ei osale, ei maksta tagasi ning neile ei kohaldu Tattersalli 4. reegel.
- 3) Kui toimub vähemalt üks järgnevatest sündmustest, kuulutatakse TE-d kehtetuks:

- i. jooks tühistatakse;
 - ii. jooks kuulatakse ametlikult kehtetuks;
 - iii. jooksu tingimusi muudetakse pärast ennustuste tegemist (nagu kirjeldatud Tattersalli reeglites);
 - iv. hobune hääletatakse välja vastavalt Džokide Ühenduse Võiduajamisreeglitele (The Jockey Club Rules of Racing);
 - v. võiduajamise kohta või pinnakatet muudetakse (nt mururajast mullarajaks / kõik ilmastikutingimused või vastupidi);
 - vi. võiduajamisele registreerimine avatakse uuesti.
- 4) Kõik TE-ennustused, mille erandeid pole kirjeldatud selles seksioonis, on kehtetud kui neid ei peeta 14 päeva jooksul pärast graafikujärgset toimumist; seda eeldusel, et võistlustingimused ei muutu. Nendes tingimustes on ette nähtud, et ümberajastatud võiduajamine toimub samal rajal, samal distantsil ja osalejate nimekirja ei avata. Kui ümberajastatud võiduajamine ei vasta ülaltoodud nõuetele, kuulatakse kõik TE-ennustused kehtetuks.
- 5) TE-d lahendatakse vastavalt auhinna ja koha terminitele, mis kehtisid ennustuse vastuvõtmise ajal. Kui ennustus võetakse vastu valede koefitsientide või koha terminitega, jätab Unibet endale õiguse kuulutada ennustused kehtetuks oma parema äranägemise järgi – sellisel juhul ennustused tagastatakse.

g. Cast-tüüpi ennustused

1. Forecasti ja tricasti ennustus – Üldreeglid

- a. Forecasti ennustus tehakse kättesaadavaks ja panuseid võetakse vastu kui võidujooksus on 3 või enam osalejat.
- b. Tricasti ennustusi võetakse vastu jooksudes, kus on teatatud, et väljamaksete arvestus toimub Tricasti arvutiprogrammi järgi.
- c. Kui väljamakseid ei kuulutata välja, loetakse ennustused arvutatuks straight forecasti järgi, kus valikuteks arvestatakse esimene ja teine koht ning kolmas koht arvestatakse maha.
- d. Forecasti ennustused lahendatakse vastavalt SH straight forecasti võiduvõimalustele. Kui mõnel põhjusel ei anta forecasti SH võiduvõimalust, loetakse ennustused kehtetuks.
- e. Forecasti ennustused peavad alati kandma nime. Vastu ei võeta ennustusi, mis on tehtud nimetamata osalejale; kogemata tehtud vigadega ennustused kuulatakse kehtetuks.
- f. Kui forecasti või tricasti ennustuses on loetletud mitte-osaleja, makstakse ennustused tagasi.

2. Straight forecast

Straight forecast on ennustuse tüüp, kus on võimalik ennustada esimese ja teise koha saanud hobust.

3. Reverse forecast

Tagurpidi forecasti kombinatsioon on ennustuse tüüp, kus on võimalik ennustada esimese, teise ja kolmanda koha hobust sõltumata lõppjärjestusest. Ennustuse hind on kahekordne straight forecasti hind, kuna seda ennustust võib käsitleda kui 2 erinevat straight forecasti ennustust.

4. Forecasti kombinatsioon

Forecasti kombinatsioonis on võimalik valida 3 või enam valikut kindlas jooksus. Ennustuse positiivseks lahendamiseks peab 2 valitud hobust lõpetama jooksu esimesel ja teisel kohal, seda sõltumata jooksu lõpetamise järjekorrast.

5. Tricast

Tricast on ennustuse tüüp, kus on võimalik ennustada esimese, teise ja kolmanda koha saanud hobuste täpset järjestust.

6. Tricasti kombinatsioon

Tricasti kombinatsioon on ennustuse tüüp, kus on võimalik ennustada esimese, teise ja kolmanda koha hobust sõltumata lõppjärjestusest.

h. Ennustus 'ainult koht'

Unibet jätab endale õiguse pakkuda ennustusvõimalust 'ainult koht' vastavalt oma paremale äranägemisele kindlatel võiduajamistel. Sellised ennustused lahendatakse nagu ennustus 'koht', mis kuulub „mitmikennustuse“ alla.

- 1) Kui hobuse osalemine tühistatakse ja olekuks määratakse 'ei osale stardis', makstakse panused tagasi. Rakenduvad mahaarvamised vastavalt all toodud tabelile kooskõlas 4. reegluga. Need mahaarvamised põhinevad ennustusvõimaluse 'ainult koht' hinnal, mis kehtis loobumise hetkel ning rakenduvad 'ainult koht' ennustustele.
- 2) Makstavate kohtade arv otsustatakse vastavalt võistluspäeval avaldatavale stardiprotokollile. Kui kohtade arvu vähendatakse tulenevalt osalejate arvust, jääb 'ainult koht' ennustuse väljamakstavate kohtade arv samaks. Kui jooksjate arv on võrdne või väiksem kui ennustuses pakutavate kohtade arv, kuulutatakse ennustused kehtetuks ja panused makstakse tagasi.

3) Ülejäänud hobuste pealt tehtud mahaarvamised toimuvad järgmiselt:

<i>Komakohaga koefitsiendid</i>	<i>Murdudega koefitsiendid</i>	<i>2. koha mahaarvamised netoväärtusena</i>	<i>3. koha mahaarvamised netoväärtusena</i>	<i>4. koha (või rohkema) mahaarvamised netoväärtusena</i>
1,12 või madalam	1/9 või lühem	45%	30%	20%
1,13 - 1,19	1/8 - 2/11	40%	30%	20%
1,20 - 1,27	1/5 - 1/4	40%	25%	20%
1,28 - 1,33	7/25 - 8/25	35%	25%	20%
1,34 - 1,44	1/3 - 11/25	35%	25%	15%
1,45 - 1,57	4/9 - 14/25	30%	20%	15%
1,58 - 1,66	4/7 - 13/20	30%	20%	15%
1,67 - 1,83	4/6 - 4/5	25%	20%	15%
1,84 - 1,99	5/6 - 49/50	25%	15%	10%
2,00 - 2,24	Paaris – 31/25	20%	15%	10%
2,25 - 2,59	5/4 - 39/25	20%	15%	10%
2,60 - 2,79	8/5 - 7/4	15%	10%	10%
2,80 - 3,39	9/5 - 23/10	15%	10%	0%
3,40 - 4,19	12/5 - 3/1	10%	10%	0%
4,20 - 5,19	16/5 - 4/1	10%	0%	0%
5,20 ja kõrgem	21/5 ja kõrgem	Mahaarvamist pole	Mahaarvamist pole	Mahaarvamist pole

4) Ülaltoodud tabelid sisaldavad koefitsiente, mis on murdarvu formaadis ja komakohaga. Kui komakohaga koefitsiendil puudub murdarvuga koefitsiendi vaste, jätab Unibet endale õiguse rakendada mahaarvamisi vastavalt asjakohasele tabelile tuginedes 4 mahaarvamist.

i. Eriennustused

1. Džoki eriennustused

Džoki eriennustused on ennustused, kus on võimalik panustada nimetatud džokile, kes ratsutavad võitvate hobustega või saavutavad kindla kohtade arvu määratud võistlustel.

a. Kui on ette nähtud, et džoki osaleb 3 või vähemas sõidus, aga ta jätab osalemata ühes võiduajamises, siis on džoki koguennustused kehtetud. Selliste ennustusvõimaluste juures on asjakohane märge, välja arvatud juhtudel kui ennustust saab lahendada vastupidiselt

mitteosalejaga võiduajamise lõpptulemusele. Nendel juhtudel lahendatakse ennustused vastavalt otsustatud lõpptulemusele.

b. Kui džoki koguennustustes on ette nähtud, et džoki osaleb vähemalt 4 võiduajamises, jäävad ennustused kehtima, välja arvatud juhul kui džoki ei osale 2 või enamas võiduajamises. Sellisel juhul kuulutatakse sellised ennustusvõimalused kehtetuks. Selliste ennustusvõimaluste juures on asjakohane märge, välja arvatud juhtudel kui ennustust saab lahendada vastupidiselt mitteosalejaga võiduajamise lõpptulemusele. Nendel juhtudel lahendatakse ennustused vastavalt otsustatud lõpptulemusele.

c. „Koha“ ennustused lahendatakse kooskõlas iga võiduajamise koha tingimustega.

d. Teiste džoki eriennustuste koefitsiendid, välja arvatud 'džoki koguennustused' nõuavad, et džoki võidaks (või saavutaks määratud koha) kõikidel loetletud võiduajamistel.

e. Kui džoki eriennustuse raames sportlane ei osale määratud sõidul, loetakse ennustused kehtetuks.

f. Džoki eriennustused põhinevad ainult jockey registreeritud võiduajamistel. Kui džoki osaleb ka võiduajamise muudel võistlustel, EI LÄHE need ennustuse lahendamisel arvesse.

2. Džoki cross-card eriennustused

Džoki cross-card eriennustused on ennustused, kus on võimalik panustada nimetatud džokidele, kes sõidavad võitvate hobustega või saavutavad kindlad kohad määratud võistlustel.

a. Juhul kui 1 või rohkem üritustest ei lõpetata, tunnistatakse ennustused kehtetuks. Selliste ennustusvõimaluste juures on asjakohane märge, see ei kehti juhtudel kui ennustused on lahendatud enne tühistamisotsust ja mis ei saa kuidagi olenevalt tuleviku sündmustest muutuda ning millest tulenevalt on nende ennustuste lahendamine võimalik. Nendel juhtudel lahendatakse ennustused vastavalt otsustatud lõpptulemusele.

b. Kehtivad džoki eriennustuse reeglid.

3. Treeneri eriennustused

Treeneri eriennustused on ennustused, kus on võimalik panustada nimetatud treenerile, kelle hobused kas võidavad või saavutavad kindla koha määratud võistlustel.

a. Kehtivad džoki eriennustuse reeglid.

4. Distsantsi ennustamine – Üldreeglid (rakenduvad kõikidele distantsiennustustele)

a. Võitva distantsi ennustused lahendatakse vastavalt ametlikult välja kuulutatud, võistluse lõpetanud, esimese ja teise koha saanud hobuse vahele, eeldusel et järgitud on õiget trajektoori ja kaalu.

b. 'Distsantsiennustustele' rakendub järgnev terminoloogia:

- o „Koon (Nose)“ = 0,05 pikkusest
- o „Lühike pea (Short head)“ = 0,1 pikkusest
- o „Pea (Head)“ = 0,2 pikkusest
- o „Kael (Neck)“ = 0,3 pikkusest
- o 'Pool pikkust (Half a length)' = 0,5 pikkusest
- o „Kolmveerand (Three quarters)“ = 0,75 pikkusest

c. Galopivõiduajamise maksimaalne 'pikkuste' arv on 12; takistussõidul 30 pikkust.

5. 'Võistluse võitva' distantsi ennustus

a. 'Võistluse võitva' distantsi ennustus on ennustus, kus on võimalik ennustada võidudistsantsi, mis on määratud võistluste suurim.

b. Kui toimub 'seljavõit' või ametlikke tulemusi ei kuulutata välja (näide: ükski hobune ei lõpeta), lisatakse kogupikkustele järgnevad pikkused: 5 pikkust galopis ja 12 pikkust takistusjooksus.

c. Kui võistluste 1 või enam jooksudest tühistatakse või kuulutatakse kehtetuks, loetakse kõik ennustused kehtetuks. Selliste ennustusvõimaluste juures on asjakohane märge, see ei kehti juhtudel kui ennustused on lahendatud enne tühistamisotsust ja mis ei saa kuidagi olenevalt

tuleviku sündmustest muutuda ning millest tulenevalt on nende ennustuste lahendamine võimalik. Nendel juhtudel lahendatakse ennustused vastavalt otsustatud lõpptulemusele.

d. Unibet jätab oma paremal äranägemisel endale õiguse pakkuda ennustusvõimalusi, mis on seotud kindla arvu võistlustega loendatud päeval/ajaperioodil. Kui 1 või enam võistluste jooksudest tühistatakse või kuulutatakse kehtetuks, loetakse kõik ennustused kehtetuks. Selliste ennustusvõimaluste juures on asjakohane märge, see ei kehti juhtudel kui ennustused on lahendatud enne tühistamisotsust ja mis ei saa kuidagi olenevalt tuleviku sündmustest muutuda ning millest tulenevalt on nende ennustuste lahendamine võimalik. Nendel juhtudel lahendatakse ennustused vastavalt otsustatud lõpptulemusele.

6. 'Jooksu võidu' distantsiennustus

- a. 'Jooksu võidu' distantsiennustus on ennustus, kus on võimalik ennustada distantsi, millega võidetakse määratud jooks.
- b. Kui toimub 'seljavõit' või ametlikke tulemusi ei kuulutata välja (näide: ükski hobune ei lõpeta), kuulutatakse kõik ennustused kehtetuks.

7. 'Võitva hobuse' distantsiennustus

- a. 'Võitva hobuse' distantsiennustus on ennustus, kus on võimalik ennustada määratud hobuse võitu ja võidudistantsi loendatud võidujooksul.
- b. Kui toimub 'seljavõit' või määratud hobune kuulutatakse mitteosalevaks, kuulutatakse kõik selle ennustusvõimaluse ennustused kehtetuks.
- c. Kui valitud hobune ei võida jooksu, lahendatakse kõik ennustused kaotavate ennustustena.

8. Hobuste võiduajamise kombineerimine teiste spordialadega

- a. Vastavalt paremale äranägemisele võib [the Operator's] pakkuda hobuste võiduajamise ja muude spordialade kombinatsiooni eelloodud ennustusvõimalusi.
- b. Kui pole täpsustatud teisiti, hõlmavad kombinatsioonid hobust, kes võidab kindla võiduajamise koos meeskonna/sportlasega (sportlastega), kes võidavad kindla matši.
- c. Juhul kui mõni valitud hobustest ei osale, kuulutatakse ennustused kehtetuks ja panused tagastatakse.
- d. Kui pole täpsustatud teisiti, lahendatakse tühistatud/edasilükatud spordisündmuste (ratsaspordiga mitteseotud) ennustused vastavalt reeglitele <Section B, Para 5>.

9. Televisiooni eriennustused

- a. Kõik televisiooni eriennustused viitavad võiduajamistele, mida näidatakse otsepildis ÜK maapealses telepildis.
- b. Kui pole täpsustatud teisiti koos ennustuspakkumisega, kehtivad tavalised hobuste võiduajamiste reeglid.

10. Tulevikuennustuste eriennustused

- a. Tulenevalt oma paremast äranägemisest jätab Unibet endale õiguse pakkuda „Päeva eriennustusele“ sarnaseid ennustusi, mis põhinevad tulevikuennustuste võiduajamistel.
- b. Kui pole täpsustatud teisiti koos ennustuspakkumisega, kehtivad tulevikuennustustele tavalised hobuste võiduajamiste reeglid.

11. 'Matši' ennustused

- a. Ennustusvõimalus viitab ennustusele, kus peab määrama, missugune loendatud hobune on pärast võiduajamist või selle eelmääratud etappi parimal kohal.
- b. Kõik ennustused lahendatakse vastavalt ametlikele tulemustele.
- c. Kui ükski loendatud hobune ei lõpeta võiduajamist, kuulutatakse kõik ennustused kehtetuks.
- d. Kui vähemalt üks (1) loendatud hobune loetakse mitteosalevaks, on kõik ennustused kehtetud.

12. 'Päeva favoriidi' ennustused

- a. Päeva favoriit viitab kindla favoriidi numbriga ennustusvõimalusele, kes võidab või saavutab koha loendatud võistlusel.
- b. Ennustusvõimaluses viidatud favoriidi „koht“ lahendatakse vastavalt võistluse võiduajamise „koha“ tingimustele.
- c. Kui 1 või enam hobuse SH on madalaima koefitsiendiga, loetakse väiksema stardinumbriga hobust „favoriidiks“. Kui välja kuulutatud „favoriit“ loobub võiduajamisel osalemisest ning ei looda uue ennustusvõimalust, loetakse „favoriidiks“ väikseima stardinumbriga hobust.
- d. Kui võiduajamises on 4 või vähem jooksjat, peab „favoriit“ koha arvesse minemiseks võiduajamise võitma.
- e. Kui ühte või enam võistlust ei lõpetata, loetakse ennustused kehtetuks. Selliste ennustusvõimaluste juures on asjakohane märge, see ei kehti juhtudel kui ennustused on lahendatud enne tühistamisotsust ja mis ei saa kuidagi olenevalt tuleviku sündmustest muutuda ning millest tulenevalt on nende ennustuste lahendamine võimalik. Nendel juhtudel lahendatakse ennustused vastavalt otsustatud lõpptulemusele.

13. 'Päeva koguennustused'

- a. Päeva koguennustused viitavad ennustusvõimalusele, kus nimetatud hobune/favoriit võidab või saavutab määratud võistlusel vastava koha.
- b. Koha koguennustused lahendatakse vastavalt võistluse võiduajamise „koha“ tingimustele.
- c. Juhul kui mõni valikutest ei osale, kuulutatakse kõik ennustused kehtetuks ja panused tagastatakse.

j. Reservid

- 1) Võiduajamises, kus teatatakse, et reservid asendavad mittejooksjaid, jätab Unibet endale õiguse oma parema äranägemise järgi määrata reservhobuste ennustuse varajasi hindu.
- 2) Võiduajamises osalevate reservide koefitsientide kasutatakse Tattersalli 4. reeglina tehtavate mahaarvamiste kompenseerimiseks, mis muidu kehtiksid mittejooksvale hobusele.
- 3) Tattersalli 4. reeglina ette nähtud mahaarvamisi ei tehta reservidele, millele on juba määratud varajane hind ja kes lõpuks jooksus ei osale. Sellised meetmed ei rakendu pärast raja stardiprotokolliga teatavaks tegemist (45 minutit enne graafiku järgset algust); reservhobune võtab loobunud hobuse koha ja on seega ametlik osaleja. Tuginedes eelmainitud tähtajale rakendub Tattersalli 4. reegel siis, kui 'reservhobune' loobub.

k. Maksimaalsed võidud

- 1) Mõningatel juhtudel võib võimalik väljamakse ületada lubatud võidusummade maksimaalse limiidi, sellistel juhtudel jääb netoväljamakse siiski loendatud limiitide piiridesse.
- 2) Järgnevad limiidid rakenduvad kõikidele valikutele, mis on kaetud ametliku infoteenusega (nt: PA):

- a. limiit summas €100 000 rakendub kõikidele võiduajamistele, mis toimuvad Suurbritannias ja Iirimaal;
 - b. limiit summas €100 000 rakendub kõikidele 1. grupi võiduajamistele, mis ei toimu Suurbritannias ja Iirimaal;
 - c. limiit summas €25 000 rakendub kõikidele võiduajamistele, mis toimuvad teistes riikides;
 - d. limiit summas €25 000 rakendub kõikidele ennustustele, mis on loendatud punktis „i“ (eriennustused).
- 3) All toodud summad on maksimaalsed netosummad, mida on võimalik võita ühe päeva jooksul. Täpsustame, et jooksude mõistes on päeva ajavahemik 00:00 Kesk-Euroopa aja järgi (CET) kuni 23:59 Kesk-Euroopa aja järgi (CET).
- 4) Kui ennustus sisaldab kombinatsiooni, kuhu on kaasatud sündmused, mis toimuvad erinevates riikides/kategooriates või on kombineeritud muude spordialadega, mis ei ole loendatud selles jaotises, loetakse rakenduvaks limiidiks alati madalaimat võimalikku limiiti. Unibet spordialapõhiste limiitide loendi nägemiseks klõpsake <siia>.

l. Rahvusvahelised võiduajamised

- 1) See jaotis kohaldub võiduajamistele, mis peetake väljaspool Suurbritanniat ja Iirimaad. Juhul kui reeglid on ebaselged / takistavad otsustamist, lahendatakse ennustused vastavalt hobuste võiduajamise jaotise reeglitele.
- 2) Kõikide võiduajamiste ametlikud tulemused kuulutatakse välja vastavalt kohaliku hobuste võiduajamise katuseorganisatsiooni reeglitele võistluspäeval, sh ka muudatused mis on jõustunud pärast uurimisi ja proteste. Lahendamine võtab arvesse ka asjassepuutuva kohaliku võimu / organiseeriva üksuse lisareeglid.
- 3) Kui saadaval on stardihind (SH), lahendatakse ennustused kooskõlas selle hinnaga, erandiks on ennustused, mis on tehtud varase hinnaga (VH). Sellistel juhtudel lahendatakse ennustused VH-ga. Kui SH pole saadaval, lahendatakse ennustused kasutades Pari-Mutuel/Tote koefitsiente.

m. USA võiduajamised

- 1) See jaotis kohaldub võiduajamistele, mis peetake USA-s. Juhul kui reeglid on ebaselged / takistavad otsustamist, lahendatakse ennustused vastavalt hobuste võiduajamise jaotise reeglitele.
- 2) Kõik võiduajamised klaaritakse kohaliku hobuste võiduajamist reguleeriva organisatsiooni ametlike tulemuste alusel, mis avaldati võiduajamise toimumise päeval, arvestades kõiki parandusi, mis jõustati pärast korraldajatele esitatud päringuid ja proteste. Ametlike tulemuste hilisemaid parandusi, sh tulemuste mis tahes muudatusi, mis tehakse pärast seda päeva, klaarimisel ei arvestata.
- 3) Stardihinnaga (SP) tehtud ennustused klaaritakse valdkonna stardihinnaga (SP). Varase hinnaga (EP) tehtud ennustused klaaritakse vastavad valitud varase hinnaga (EP). Juhul, kui valdkonna stardihind (SP) pole saadaval, klaaritakse stardihinnaga (SP) ennustused
- 4) Kui valdkonna stardihindu (SP) pole, varaseid hindu (EP) pole võetud ja/või USA totalisaator pole ühtki dividendi deklareerinud, ennustus tühistatakse.
- 5) Kõik USA võiduajamiste ennustused klaaritakse ainult vastavalt hobuse nimele ja asendushobuseid (coupled runners) klaarimisel ei arvestata. Seega, kui sama numbriga jookseb mitu hobust, loetakse iga ennustust konkreetsele hobusele ainult ennustust

konkreetses nimega hobusele ja selline ennustus ei kehti ühelegi muule hobusele, kes võib kanda sama numbrit.

- 6) Each-Way ennustused klaaritakse, kasutades samu Each-Way tingimusi, mida kasutatakse UK ja Iirimaa võiduajamistel, rakendades neid asjakohasele stardihinnale (SP) või varasele hinnale (EP).
- 7) Vajadusel rakendatakse reeglit 4 ja kõiki vähendusi rakendatakse samade tingimuste alusel, mis kehtivad UK ja Iirimaa võiduajamistele.

8) Ennustused jäävad kehtima, kui võiduajamised ei toimu mururajal ja/või juhul, kui võiduajamised peaks toimuma murul, kuid tõstetakse ümber liiva- või sünteetilisele rajale.
- 9) Forecast- ja Tricast-ennustused klaaritakse vastavalt valdkonna dividendidele. Kui valdkonna dividende ei deklareerita, klaaritakse Forecast- ja Tricast-ennustused vastavalt kohaliku USA totalisaatori dividendidele.

2. Hurdad

a. Hurtade võidujooksu üldreeglid

- 1) Kõik käesolevas jaotises toodud tingimused kehtivad hurtade võiduajamisele ja alistavad mis tahes muud reeglid või tingimused.
- 2) Unibet avaldab tavaliselt kõikide sündmuste koefitsiendid, mis on kaetud BAGS-i poolt, aadressil: <http://www.bagsracing.com/>. Unibet jätab endale õiguse muuta selliseid ennustuspakkumisi, lisades või eemaldades sündmusi, olenemata sellest, kas lisatud/eemaldatud võidujooksud on kaetud BAGS-iga või mitte.
- 3) Ennustused lahendatakse vastavalt kohtunike kinnitatud ametlikele tulemustele. Pärast nende tulemuste teatavakstegemist toimunud muudatusi ei võeta arvesse.
- 4) Kui võiduajamine tühistatakse või kuulutatakse kehtetuks, on kõik ennustused kehtetud, välja arvatud „Tulevikuennustused“.
- 5) Kõik algusajad, mis on avaldatud koos ennustusvõimalusega, viitavad ametlikule võiduajamise algusajale kohaliku aja järgi. Kui hurtade võidujooksu reeglites pole sätestatud teisiti, kehtivad ennustused sõltumata sündmuse algusaja muutumisest.
- 6) Kui võiduajamine kuulutatakse „mittetoimunuks“ ja korraldatakse kordusjooks, kehtivad ennustused kõikidele kordusjooksus osalevatele hurtadele. Pakutud võidusummad kehtivad „mittetoimumise“ kordusjooksu korral, v.a kui jooksja jooksus ei osale; sellisel juhul lahendatakse kõik ennustused vastavalt Tattersalli 4. reeglile.

b. Võidu ennustamine ja mitmikennustus

- 1) „Võit“ on üksikpanus märgitud valikule, mida käsitletakse võiduna ainult siis, kui märgitud hurt võidab võiduajamise.
- 2) „Mitmikennustus“ (ME) viitab ennustusele, kus peab valima kas võidu või koha vastavalt väljamaksete tingimusele. Ennustus jaotatakse võrdses osas kaheks osaks („võit“ ja „koht“). Seega on ühe € ME maksumus on €2.
- 3) Kõiki „mitmikennustusi“ hallatakse vastavalt stardihinna (SH) koha tingimustele. Koha tingimused (1/4, 1/5 ja makstavate kohtade arv) otsustatakse hurtade arvu järgi, kes jooksus edukalt stardivad, mitte ennustuse tegemise ajal välja kuulutatud osalejate arvu järgi.
- 4) „Mitmikennustuses“ kasutatakse järgnevat terminoloogiat:
 - 2–4 jooksjat = ainult võitja
 - 5–6 jooksjat = 1/4 koefitsientidest 1, 2
- 5) Kõik ennustused, mis on tehtud mitte lõpetavale osalejale, loetakse kaotanuks.
- 6) Kui jooksu lõpetavate hurtade arv on väiksem eelnevalt loetletud koha tingimustest, määratakse koht ainult määratud hurtadele ning neid koheldakse kui võitvaid valikuid.
- 7) Kõik mitmikennustuse topeltnustused, kolmekordsed ennustused jne lahendatakse vastavalt võidule ja kohale.
- 8) Nimetamata favoriitide ennustamisel võetakse vastu ka mitmikennustusi.
- 9) „Ennustamine väljaarvamisega“ viitab võimalusele ennustada määratud hurda kõrgeimat lõppkohta (võit või koht) aga loendatud hurda arvestatakse välja ametlikest tulemustest.
- 10) ‘Mitmikennustuse’ tingimused pakkumistele kategoorias „ennustamiseks väljaarvamisega“ põhinevad jooksjate arvul võiduajamisel pärast loendatud hurtade mahaarvamist jooksjate arvust.
- 11) Mahaarvamisi reguleeriv Tattersalli 4. reegel rakendub, kui „ennustamiseks väljaarvamisega“ pakkumiste seas on jooksus mitteosalevaid hobuseid.
- 12) Kui hurt loobub osalemast pärast live-tutvustust rajal, kuulutatakse valikule tehtud ennustused kehtetuks. Ülejäänud jooksjatele tehtud ennustused alluvad 4. reegli mahaarvamistele.

c. Hinnad – ootel ja start

- 1) Võimalik on valida kahe (2) hinnavaliku vahel: hind ennustuse tegemise ajal või stardihind (SH). SH viitab koefitsientidele mis kehtivad võiduajamise stardi ajal. Kui ennustamine on võimalik võiduajamise ajal, arvestatakse SH hinda viimaste saadaolevate koefitsientide põhjal. Pane tähele, et SH pole saadaval tulevikuennustustele (TE).

- 2) Alternatiive stardihindadele (SH), ootehindadele (OH) ja sektorihindadele (SH) näidatakse tavaliselt 5. minutit enne võiduajamise algust. OH või SH tehtud ennustused lahendatakse vastavalt ennustuse tegemise hetkel kehtinud hindadele ning teistele siin jaotises toodud reeglitele.
- 3) Ennustusi võetakse vastu võiduajamistele, milles osaleb kaks (2) või enam jooksjat, tuginedes nimelistele valikutele vastavalt „oote-/ülevaatushindadele“, mis edastatakse meie süsteemi läbi ametliku teabesüsteemi (PA).
- 4) Kui edastatud hind on vale, kuulutatakse kõik valede koefitsientidega ennustused kehtetuks ja panused makstakse tagasi.
- 5) Kõiki viiteid ajavahemikele, hindadele jne loetakse informatiivseks ja mitte siduvateks. Unibet jätab endale õiguse muuta oma parema äranägemise järgi ajavahemikke ja hindu, ning eemaldada võistlusi ja ennustuspakkumisi.

d. Nimetamata favoriidi ennustamine

- 1) Vastu võetakse ainult „nimetamata favoriidi“ kohta tehtud ennustusi. „Nimetama favoriit“ (fav) viitab valikule, mis tugineb järgneval.
 - a. Hurta, kelle SH märgitud madalaima koefitsiendiga, loetakse „nimetamata favoriidiks“.
 - b. Kui kahe hurda SH on madalaima koefitsiendiga, loetakse väiksema stardinumbriga hurta „nimetamata favoriidiks“.
- 2) Juhul kui võistlusareenil toimub päeva jooksul rohkem kui üks võistlus, ning pole teisiti täpsustatud, viitab ennustus järgmisele võistlusele pärast ennustuse vastuvõtmist.

e. Tattersalli 4. reegel

- 1) Tattersalli 4. reegel kehtib juhtudel, kus hurt ei osale, ei tule starti või teatatakse osaleja loobumisest.
- 2) Tattersalli 4. reegel määrab võitvatest ennustustest tehtavad mahaarvamised, millega kompenseeritakse hobuse loobumisest määratud võiduajamisel. Mahaarvamise suurus määratakse kindlaks vastavalt koefitsientidele (varajane või oote-/ülevaatushind), mis kehtisid osalemise tühistamise hetkel.

3) Ülejäänud hurtade pealt tehtud mahaarvamised toimuvad järgmiselt:

<u>Komakohaga koefitsiendid</u>	<u>Murdudega koefitsiendid</u>	<u>Mahaarvamine neto</u>
1,12 või madalam	1/9 või lühem	90%
1,13 - 1,19	1/8 - 2/11	85%
1,20 - 1,27	1/5 - 1/4	80%
1,28 - 1,33	7/25 - 8/25	75%
1,34 - 1,44	1/3 - 11/25	70%
1,45 - 1,57	4/9 - 14/25	65%
1,58 - 1,66	4/7 - 13/20	60%
1,67 - 1,83	4/6 - 4/5	55%
1,84 - 1,99	5/6 - 49 - 50	50%
2,00 - 2,24	Paaris - 31/25	45%
2,25 - 2,59	5/4 - 39/25	40%
2,60 - 2,79	8/5 - 7/4	35%
2,80 - 3,39	9/5 - 23/10	30%
3,40 - 4,19	12/5 - 3/1	25%
4,20 - 5,40	16/5 - 22/5	20%
5,50 - 6,99	9/2 - 23/4	15%
7,00 - 10,99	6/1 - 9/1	10%
11,00 ja kõrgem	10/1 ja kõrgem	Mahaarvamist pole

- 4) Ülaltoodud tabelid sisaldavad koefitsiente, mis on murdarvu formaadis ja komakohaga. Kui komakohaga koefitsiendil puudub murdarvuga koefitsiendi vaste, jätab Unibet endale õiguse rakendada mahaarvamisi vastavalt asjakohasele tabelile ning tuginedes Tattersalli 4. reeglile.
- 5) Jooksud, mis sisaldavad rohkem kui ühte loobumist, kuuluvad mahaarvamisele kuni 90c ulatuses iga € kohta.

f. Tulevikuennustus (Ante Post bet)

- 1) Selleks, et ennustust koheldaks kui tulevikuennustust (TE), peab see olema tehtud enne jooksu stardiprotokolli avaldamist.
- 2) Kui pole määratud teisiti, siis TE panused, mis on tehtud hurtadele, kes jooksus ei osale, ei maksta tagasi ning neile ei kohaldu Tattersalli 4. reegel.
- 3) Kui toimub vähemalt üks järgnevatest sündmustest, kuulutatakse TE-d kehtetuks:

- a. jooks tühistatakse;
 - b. jooks kuulutatakse ametlikult kehtetuks;
 - c. jooksu tingimusi muudetakse pärast ennustuste tegemist (nagu kirjeldatud Tattersalli reeglites).
- 4) Kui jätta kõrvale ülaltoodud erandjuhud, kehtivad kõik TE-d juhul kui ennustuses viidatud jooks toimub 14 päeva jooksul alates selle ajagraafikusse lisamisest, välja arvatud juhtudel kui kokku on lepitud teistes asjakohastest muudatustes.
- 5) TE-d lahendatakse vastavalt auhinna ja koha terminitele, mis kehtisid ennustuse vastuvõtmise ajal. Kui ennustus võetakse vastu valede koefitsientide või koha terminitega, jätab Unibet endale õiguse kuulutada ennustused kehtetuks oma parema äranägemise järgi – sellisel juhul ennustused tagastatakse.

g. Cast-tüüpi ennustused

1. Forecasti ja tricasti ennustus – Üldreeglid

- a. Forecasti ennustus tehakse kättesaadavaks ja panuseid võetakse vastu kui võidujooksus on 3 või enam osalejat. Kui ennustused on tehtud jooksule, kus osaleb vähem jooksjaid, kuulutatakse need kehtetuks.
- b. Tricasti ennustusi võetakse vastu jooksudes, kus on teatatud, et väljamaksete arvestus toimub Tricasti arvutiprogrammi järgi.
- c. Kui väljamakseid ei kuulutata välja, loetakse ennustused arvutatuks straight forecasti järgi, kus valikuteks arvestatakse esimene ja teine koht ning kolmas koht arvestatakse maha.
- d. Forecasti ennustused lahendatakse vastavalt SH straight forecasti võiduvõimalustele. Kui mõnel põhjusel ei anta forecasti SH võiduvõimalust, loetakse ennustused kehtetuks.
- e. Forecasti ennustused peavad alati kandma nime. Vastu ei võeta ennustusi, mis on tehtud nimetamata osalejale; kogemata tehtud vigadega ennustused kuulutatakse kehtetuks.
- f. Kui forecasti või tricasti ennustuses on loetletud mitte-osaleja, makstakse ennustused tagasi.

2. Straight forecast

Straight forecast on ennustuse tüüp, kus on võimalik ennustada esimese ja teise koha saanud hurta.

3. Reverse forecast

Tagurpidi forecasti kombinatsioon on ennustuse tüüp, kus on võimalik ennustada esimese, teise ja kolmanda koha hurta sõltumata lõppjärjestusest. Ennustuse hind on kahekordne straight forecasti hind, kuna seda ennustust võib käsitleda kui 2 erinevat straight forecasti ennustust.

4. Forecasti kombinatsioon

Forecasti kombinatsioonis on võimalik valida 3 või enam valikut kindlas jooksus. Ennustuse positiivseks lahendamiseks peab 2 valitud hurta lõpetama jooksu esimesel ja teisel kohal, seda sõltumata jooksu lõpetamise järjekorrast.

5. Tricast

Tricast on ennustuse tüüp, kus on võimalik ennustada esimese, teise ja kolmanda koha saanud hurtade täpset järjestust.

6. Tricasti kombinatsioon

Tricasti kombinatsioon on ennustuse tüüp, kus on võimalik ennustada esimese, teise ja kolmanda koha hurta sõltumata lõppjärjestusest.

h. Distanti ennustamine

1. Üldreeglid (rakenduvad kõikidele distantsiennustustele)

a. Võitva distantsi ennustused lahendatakse vastavalt ametlikult välja kuulutatud, võistluse lõpetanud, esimese ja teise koha saanud hurda vahele.

b. 'Distantiennustustele' rakendub järgnev terminoloogia:

- o „Koon (Nose)“ = 0,05 pikkusest
- o „Lühike pea (Short head)“ = 0,1 pikkusest
- o „Pea (Head)“ = 0,2 pikkusest
- o „Kael (Neck)“ = 0,3 pikkusest
- o 'Pool pikkust (Half a length)' = 0,5 pikkusest
- o „Kolmveerand (Three quarters)“ = 0,75 pikkusest

c. Kõikide jooksude maksimaalne 'võidupikkus' saab olla 12 pikkust.

2. 'Võistluse võitva' distantsi ennustus

a. 'Võistluse võitva' distantsi ennustus on ennustus, kus on võimalik ennustada võidudistanti, mis on määratud võistluste suurim.

Kui võistluste 1 või enam jooksudest tühistatakse või kuulutatakse kehtetuks, loetakse kõik ennustused kehtetuks. Selliste ennustusvõimaluste juures on asjakohane märge, see ei kehti juhtudel kui ennustused on lahendatud enne tühistamisotsust ja mis ei saa kuidagi olenevalt tuleviku sündmustest muutuda ning millest tulenevalt on nende ennustuste lahendamine võimalik. Nendel juhtudel lahendatakse ennustused vastavalt otsustatud lõpptulemusele.

d. Unibet jätab oma paremal äranägemisel endale õiguse pakkuda ennustusvõimalusi, mis on seotud kindla arvu võistlustega loendatud päeval/ajaperioodil. Kui 1 või enam võistluste jooksudest tühistatakse või kuulutatakse kehtetuks, loetakse kõik ennustused kehtetuks. Selliste ennustusvõimaluste juures on asjakohane märge, see ei kehti juhtudel kui ennustused on lahendatud enne tühistamisotsust ja mis ei saa kuidagi olenevalt tuleviku sündmustest muutuda ning millest tulenevalt on nende ennustuste lahendamine võimalik. Nendel juhtudel lahendatakse ennustused vastavalt otsustatud lõpptulemusele.

3. 'Jooksu võidu' distantsiennustus

a. 'Jooksu võidu' distantsiennustus on ennustus, kus on võimalik ennustada distantsi, millega võidetakse määratud jooks.

b. Kui sündmuse ametlikku tulemust välja ei kuulutata, loetakse ennustused kehtetuks.

4. 'Võitva hurda' distantsiennustus

a. 'Võitva hurda' distantsiennustus on ennustus, kus on võimalik ennustada määratud hurda võitu ja võidudistanti loendatud võidujooksul.

b. Kui sündmuse ametlikku tulemust välja ei kuulutata, loetakse ennustused kehtetuks.

c. Kui valitud hurt ei võida jooksu, lahendatakse kõik ennustused kaotavate ennustustena.

i. Maksimaalsed võidud

- 1) Mõningatel juhtudel võib võimalik väljamakse ületada lubatud võidusummade maksimaalse limiidi, sellistel juhtudel jääb netoväljamakse siiski loendatud limiitide piiridesse.

- 2) Limiit summas €25 000 rakendub kõikidele jooksudele, mis on kaetud ametliku infoteenusega (nt: PA).
- 3) Ülaltoodud summad on maksimaalsed netosummad, mida on võimalik võita ühe päeva jooksul. Täpsustame, et jooksude mõistes on päeva ajavahemik 00:00 Kesk-Euroopa aja järgi (CET) kuni 23:59 Kesk-Euroopa aja järgi (CET).

j. Trap challenge

- 1) „Trap Challenge“ on võimaldab ennustada, et millisest boksidest startivad hurdad võidavad kõige rohkem jookse loendatud võistlustel ja/või võidujooksudel.
- 2) Kõik „Trap Challenge“ ennustused kehtivad sõltumata bokside kasutamisest või mittekasutamisest, 'reservidest' või kehtetutest võidujooksudest, seda eeldusel, et vähemalt pooled määratud võidujooksudest on lõpetatud ja tulemused ametlikult teatavaks tehtud.
- 3) Kui kaks või enam hurta kuulutatakse võidujooksul 1. koha saanuks, loetakse "Trap Challenge'i" ennustamise lahendamisel kõik määratud jooksul 1. koha saanud hurdad võitvateks.
- 4) Kui lõppkohta peaks jagama kaks või enam boksi, lahendatakse ennustus vastavalt jaotises <Section B, Para 5.14> kirjeldatud „dead heat“ reeglile.

E. E-sport

1. Lepingutingimused

A. Sissejuhatus

- 1) E-spordi ennustusi tuleb mõista kui ennustusi, mis hõlmavad üksik- või mitmikmängudega videomänguvõistlusi, mis võivad toimuda arvutivõrku ühendatult ja/või arvutivõrku ühendamata seadmetega. Mängud, mida käesolev jaotis hõlmab, on toodud käesolevate sätete ja tingimuste <osas 2>.
- 2) Unibetjätab endale õiguse kaasata e-spordi hulka ja käsitleda e-spordina ennustamisvõimalusi sündmustel, mis on seotud mängudega, mida pole eelnevalt nimetatud punktis nimetatud, kuid mis vastavad põhjendatult siin toodud kirjeldusele. Sama sarja moodustavate mängude varasemaid või hilisemaid iteratsioone käsitletakse vastava mänguga seotud reeglite kohaselt, mis on toodud käesolevates sätetes ja tingimustes, olenemata mis tahes erinevatest versiooninimetustest ja/või -numbritest. Kui peaks juhtuma, et mäng, sündmus ja/või sellega seotud ennustamisvõimalus pole käesolevates sätetes ja tingimustes eraldi loetletud, põhineb selliste ennustamisvõimaluste klaarimine neis sätetes ja tingimustes toodud üldprintsipiidel.
- 3) Kui konto omanik teeb Unibetjuures ennustuse, nõustub ta sellega, et on käesolevas osas toodud sätted ja tingimused ning mis tahes muud sätted ja tingimused, mis reguleerivad Unibetveebisaidi kasutamist, läbi lugenud ning neist aru saanud ja lubab neid järgida.

- 4) Kui käesolevas osas pole just eraldi teisiti välja toodud, kehtivad Unibetüldised sätted ja tingimused. Vasturääkivuste korral on prioriteetsus järgmine:
 - i. reeglid ja tingimused, mis on avaldatud koos konkreetse ennustamisvõimaluse ja/või kampaaniaga;
 - ii. e-spordi mänguspetsiifilised reeglid;
 - iii. e-spordi üldised tulemuse kinnitamise reeglid;
 - iv. Unibetüldised sätted ja tingimused.
- 5) Juhtudel, kui miski eeltoodust ei anna lõplikku lahendust, jätab Unibetendale õiguse, omal äranägemisel, klaarida ennustamisvõimalused ükshaaval, õiglasel alusel, järgides heakskiidetud ennustamisega seotud norme, tavaid ja määratlusi.

B. Üldised tulemuse kinnitamise reeglid

- 1) Unibetteeb tulemuste kinnitamisel kõik endast oleneva, et hankida teave otsesest allikast (sündmuse ajal või kohe pärast sündmuse lõppu) organiseerivalt assotsiatsioonilt mängu ülekandest (ja mis tahes asjakohastest statistikast, mida seal võidakse kuvada), mängu API-liidest ja ametlikult veebisaidilt. Otsese allika vaatlemisest ja ametlikest allikatest pärit teabega seotud vasturääkivuste, vaidlustamiste, ja/või andmete puudumiste korral ja/või eelnimetatud allikatest saadud teabe ilmselgete vigade korral põhineb ennustamisvõimaluse klaarimine muudel avalikel allikatel.
- 2) Ennustuste klarimisel ei arvestata mis tahes muudatusi, mis on tekkinud järgmiste asjaolude tõttu (kuid mitte ainult): diskvalifitseerimised, trahvimised, protestid, eeluurimiste tulemused ja/või hilisemad ametliku tulemuse muutmised, mis toimuvad pärast sündmuse lõppemist ja tulemuse väljakuulutamist (k.a esialgse tulemuse). Rohkem kui 1 vooru/etapi kestvate ennustuste (nt turniiriennustused) puhul arvestatakse ainult parandusi, mis mõjutavad ennustusi, mille klarimise tulemust pole veel otsustatud. Järgnevalt on toodud üldine näide selle kohta, kuidas tuleks juhinduda selliste ennustuste käitlemisel võrreldavates olukordades: Ennustusturniiri poolfinaali jõudvale meeskonnale loetakse võitvaks, kui organiseeriv assotsiatsioon selle välja kuulutab, isegi kui sama meeskond turniiri hilisemas osas mis tahes põhjusel diskvalifitseeritakse.
- 3) Kõik viited sõnadele/objektidele, mis on ainsuses, kehtivad ka mitmuses. Seega tuleb käsitleda mõisteid „osaleja”, „konkurent” vms nii konkreetse üksikisikuna kui ka kindlat olemit esindava meeskonnana.
- 4) Kuigi oleme teinud kõik endast oleneva, et esindada sündmust võimalikult täpselt, lähtudes reguleerivalt assotsiatsioonilt saadud teabest, on kõik viited osalejate osalemisjärjestusele, sündmuse toimumiskohale jm toodud informatiivsel otstarbel. Kodu-/külalisvõistlejate ja varem välja kuulutatud toimumisekoha vahetamine ei ole piisav põhjus, et tehtud ennustus tühistada.
- 5) Unibetvõib enne sündmust/matši või sündmuse/matši ajal otsustada näidata praeguseid ja eelmisi punktisummasid, loendureid ja muud ennustamisvõimalusega seotud statistikat. Tuleb arvestada, et Unibetpakub selliseid andmeid ainult informatiivsel otstarbel ning ei tunnusta mingisuguseid nõudeid ega võta mingisugust vastutust seoses selliste andmete täpsusega. Kõiki selles osas esitatud andmeid tuleb käsitleda mitteametlikena ja mis tahes ebatäpsused pole piisavaks põhjuseks, et tehtud ennustused tühistada.
- 6) Kui mis tahes osaleja/sündmuse/mängu nimes on kirjavigu ja/või nimi on muutunud, jäävad ennustused kehtima, kuni on mõistlikult selge ja usaldusväärsetest allikatest saab välja selgitada, et objekt, millega ennustus on seotud, on sama kui soovitud osaleja/sündmus/mäng.
- 7) Veebisaidil näidatud tähtaeg (lõppaeg) on mõeldud ainult teavitaval eesmärgil kasutamiseks. Unibetjätab endale õiguse, omal äranägemisel, kui peab vajalikuks, ennustamisvõimaluse suvalisel hetkel osaliselt või täielikult peatada.
- 8) Olenemata algusaegadest, mis on toodud veebisaidil, rakenduvad need tehtud ja/või aktsepteeritud ennustusi puudutavad reeglid, mis on toodud Unibetspordiennustuste üldtingimustes, eriti need, mis on toodud <osa A, lõikudes 2 kuni 6 > ja puudutavad kehtivust või kehtetust.
- 9) Ilma eeltoodud tingimust piiramata jätab Unibetendale õiguse, omal äranägemisel, ennustusi tühistada, kui peaks esinema mõni mis tahes järgmistest situatsioonidest:

- i. Unibetsaab andme-/videovoo viivitusega ükskõik millisest/milliselt oma allikast/teenusepakkujalt, mille põhjusel ei peegelda Unibetpakutavad koefitsiendid ennustuse praegust hetkeolukorda;
 - ii. on mõistlikult ilmselge, et on tehtud ennustusi kontodelt, millel on juurdepääs andme-/videovoogudele, mis polnud sel ajal saadaval Unibet;
 - iii. ennustused on tehtud pärast seda, kui mis tahes osaleja on saanud mis tahes eelise, mis muudab ennustamisvõimaluse koefitsiente, isegi kui see on teoreetiline, ilma et selliseid koefitsiente oleks kohandatud, et peegeldada ennustuse praegust olekut.
- 10) Kui matš peaks algama ajal, mis erineb veebisaidil toodust, pole see piisav põhjus ennustuste tühistamiseks eeldusel, et sama matš on järgmine matš, kus mõlemad meeskonnad samal turniiril osalevad ja see on kehtiv seoses voo/etapiga, milleks see oli esialgu mõeldud.
- 11) Kui pole just selgesõnaliselt teisiti toodud, arvestab Unibetalati lisamatšide/lisavoorude/lisaaaja tulemusi nimetatud matši/klassifikatsiooniga seotud ennustuste klaarimisel, kui organiseeriv assotsiatsioon leiab, et klassifikatsiooni ja/või matši tulemuse otsustamiseks tuleb kasutada mis tahes vajalikke lisavoore/lisaaega, kvalifitseerimismatše või matšide seeriaid.
- 12) Kõik ennustamisvõimalused, mis on seotud matšidega (või nende osadega), mis jäävad ära või, mille tulemused saavutatakse ilma mänguta, tühistatakse. Klarimisel loetakse matši (või selle osa) ajal kindel mängutoiming toimunuks, kui see toimub pärast mängukella algust või juhul, kui osaleja teeb matšiga (või selle osaga) seotud mängutoimingut (kumb iganes juhtub enne).
- 13) Mis tahes põhjusel katkestatud matšidega (või nende osadega), mille tulemust ei kuuluta ametlik organisatsioon välja 36 tunni jooksul alates matši tegelikust algusest, seotud ennustamisvõimaluste need panused, mille tulemust pole veel otsustatud, panused makstakse tagasi. Kõik ennustused, mis otsustati enne sündmuse katkestamist ja, mida tuleviku sündmused ei saa kuidagi muuta, klaaritakse vastavalt otsustatud tulemusele.
- 14) Kui otsustatakse, et katkestatud sündmus (või selle osa) jätkub 36 tunni jooksul alates esialgsest algusajast, jäävad kõik esialgse matšiga seotud ennustused kehtima ja need klaaritakse vastavalt tulemustele, mis saadakse mängu jätkamisel.
- 15) Kui otsustatakse, et katkestatud sündmus (või selle osa) algab otsast peale 36 tunni jooksul alates esialgsest algusajast, tühistatakse kõik esialgse matšiga seotud ennustused, mida polnud võimalik klaarida enne mängu katkestamist saadud tulemuste alusel.
- 16) Kui peaks juhtuma, et ükskõik kumb osaleja võtab osa sama turniiri matšist, kus katkestamise hetke ja mängu jätkamise hetke vastased erinevad, tühistatakse kõik esialgse matšiga seotud lahenduse ootel ennustused olenemata tulemustest, mis saavutatakse matši jätkamisel.
- 17) Kui pole teisiti toodud, jäävad ennustamisvõimalused, mis viitavad turniiri tulemusele ja/või matšidele/sündmustele, mis kestavad 2 või enam päeva järjest, kehtima eeldusel, et nimetatud sündmust loetakse lõpule viiduks ja ametlik organisatsioon kuulutab välja ametliku tulemuse nimetatud aasta jooksul, olenemata eelnevalt välja kuulutatud osaleja praegusest/tulevikus osalemisest (või mitteosalemisest).
- 18) Selliste matšide, mida pole veel lõpule viidud enne nende loomulikku lõppu ja juhul, kui avaldatakse assotsiatsiooni otsusel tehtud tulemus mitte hiljem kui 36 tunni jooksul alates sündmuse tegelikust algusest ilma, et mängu oleks pärast katkestamist jätkatud, puhul kasutab Unibetavaldatud otsust ametliku tulemusena ennustamisvõimaluste, mis on seotud matši ja/või turniiril edasiliikumise (nt matši koefitsiendid ja osaleja liikumine järgmisel voo) tulemusega, klaarimiseks eeldusel, et avaldatud otsus ei muuda nimetatud ennustamisvõimaluste tulemust katkestamise hetkel. Panused makstakse neil juhtudel tagasi. (Nt meeskond A juhib 2 kaardiga nulli vastu 5 kaardist parimal matšil ja meeskond B annab alla: assotsiatsioon kuulutab meeskonna A matši võitjaks = ennustused jäävad kehtima. Kui aga sama 5 kaardist parim matš katkestatakse punktisega 1-1 ja assotsiatsioon kuulutab ükskõik kumma poole võitjaks, ennustus tühistatakse). Kõik muud ennustused, peale nende, mille tulemused on

otsustatud enne loobumist ja, mis ei saa kuidagi olenevalt tuleviku sündmustest muutuda ja, mis makstakse välja vastavalt otsustatud tulemusele, tühistatakse.

- 19) Loenduritega (nt tapmiste koguarv) ja mis tahes muu spetsiifilise terminoloogiaga seotud ennustamisvõimalused klairitakse definitsiooni kohaselt ja ametliku reguleeriva asutuse avaldatud statistika alusel. Kui pole vastuvaidlematuid tõendeid, ei tunnusta Unibetühki kaebust, mille aluseks on selliste terminite personaalne tõlgendus.
- 20) „Võistluse lõpptulemuse“ või „esikohtade“ ennustamisel ei maksta panuseid tagasi, kui osaleja ei osale, osaleja diskvalifitseeritakse ja/või osaleja katkestab sündmusel osalemise (nii enne kui ka selle ajal) mis tahes põhjusel, kui pole teisiti teatatud. Unibetjätab endale õiguse, omal äranägemisel, rakendada Tattersalli 4. reeglit, nagu on kirjeldatud Unibetspordiennustuste üldtingimustes <osa B, lõigus 6>, ükskõik millise võistluse puhul ja see on toodud korrelatsioonis ennustamisvõimaluse tüübiga.
- 21) Ennustamisvõimalused, mis viitavad kindla osaleja sooritusele kindlal sündmusel/ajavahemikul (nt meeskonna X edasiliikumine turniiril) nõuavad, et loetletud osaleja mängiks aktiivset osa vähemalt ühes asjakohase sündmuse/ajavahemiku järgnevas etapis pärast ennustuse tegemist ja/või aktsepteerimist.
- 22) Panuseid ei maksta tagasi isegi siis, kui matši/sündmuse võitja/võit on osaleja/tulemus, keda/mida pole ennustamiseks loetletud. Kõikide ennustamisvõimaluste puhul on konto omanikul võimalus küsida loetlemata osaleja/tulemuse ennustamise hinda. Unibetjätab endale õiguse, omal äranägemisel, sellistest päringutest keelduda.
- 23) Ennustamisvõimalused, mis on teineteise suhtes vastandlikud ja seotud kahe või enama osaleja tulemustega kindla ajavahemiku/võistluse ajal, klairitakse ainult vastavalt loetletud osalejate tulemustele, jättes kõrvale kõik teised samal võistlusel/sündmusel osalejad.
- 24) Juhul, kui osaleja diskvalifitseeritakse või takistatakse, keelatakse tal mis tahes põhjusel (k.a vabatahtliku loobumise tõttu) sündmuse/võistluse järgmisest osast/järgust osa võtta, loetakse diskvalifitseerimise toimumise ajaks ametliku teadaande avaldamise hetke. Eelnevaid tulemusi ei muudeta, olenemata muutustest, mida on sellised toimingud põhjustatud.
- 25) Kui „võistluse lõpptulemuse“ või „esikohtade“ ennustusel saavad kaks või enam osalejat sama tulemuse ja organiseeriv assotsiatsioon ei erista nende klassifikatsiooni, rakendub „dead-heat“ reegel, nagu on kirjeldatud Unibetspordiennustuse üldtingimuste <osa B, lõigu 5, punktis 14>.
- 26) Unibetmaksab tagasi pakkumised, mis on seotud ennustamisvõimalustega, mis võrdlevad kahe osaleja saavutusi/sooritusi kindlal ajavahemikul (nt turniiri parim lõpptulemus, matši võitja, kaardi X võitja), kui on mis tahes järgmistest tingimustest:
 - i. Ennustamisvõimaluses polnud ühtki koefitsienti „viigi“ tulemusele ja organiseeriv assotsiatsioon ei kasuta ühtki võitja väljaselgitamise protseduuri/lisaaega/lisavoore, mis võimaldaks matšil/ennustamisvõimalusel sama tulemuse saanud osalejaid hulgast võitja välja selgitada (neid klassifitseerida).
 - ii. Kes tahes loetletud osalejatest ei mängi mingisugust edasist rolli seotud sündmuse (selle osa) mis tahes järgnevas etapis pärast ennustuse tegemist ja/või aktsepteerimist.
 - iii. Ükski loetletud osalejatest ei sisaldu asjakohases klassifikatsioonis.
 - iv. Ükski loetletud osalejatest ei loeta kindlaid nõudmisi saavutanuks pärast ennustuse tegemist ja/või aktsepteerimist ning sellise tulemuse jaoks ennustamisvõimaluses koefitsiente polnud.
- 27) Ennustamisvõimalusi, mis võrdlevad kolme osaleja saavutusi/sooritusi, käideldakse eelneva punkti alusel, v.a olukordades, kus kaks või enam osalejat jagavad sama asjakohast lõpptulemust, sel juhul kohaldub „dead-heat“ reegel, nagu toodud Unibetspordiennustuste üldtingimuste <osa B, lõigu 5, punktis 14>.

- 28) „Võistluse lõpptulemuse” ja „esikohtade” ennustuste reeglid kehtivad ennustamisvõimalustele, mis võrdlevad nelja või enama osaleja saavutusi/sooritusi, v.a juhtudel, kui sellised ennustamisvõimalused on loetletud spetsiifiliselt „rühmaennustustena”. Sellistel juhtudel makstakse panused tagasi, kui vähemalt üks loetletud osaleja ei võta enam aktiivselt osa mis tahes põhjusel pärast ennustuse tegemist ja/või aktsepteerimist.
- 29) Kui ennustamisvõimaluse tulemus ei ole just juba otsustatud enne mis tahes muudatuse väljakuulutamist, tühistatakse ennustused, mis viitavad võidujooksule kindla juhtumise / kindlate juhtumiste koguarvu suunas (nt esimene osaleja, kes võidab X vooru, üle/alla kaarte mängitud) või osalejate vahelisele lõpetatud juhtumisele (nt kaardi händikäp, matši täpne kaardi punktisumma), kui matši vormi muudetakse viisil, mis mõjutaks selliste juhtumiste esinemiskordi ja vastavaid koefitsiente, sealhulgas, kuid mitte ainult, juhtudel, kui plaanitud kaartide arvu muudetakse eelnevalt väljakuulutatud paaritult kaartide arvult (nt 1/3/5 parim) paaris kaartide arvule (nt 2/4/6 parim) või vastupidi. Ennustused jäävad kehtima ja klaaritakse asjakohaselt nende ennustamisvõimaluste puhul, kus välja kuulutatud muudatus pole asjakohane (nt matši koefitsiendid jäävad kehtima, kui plaanitud kaartide arv muudetakse varasemalt 3 kaardilt 5 kaardile) või ennustamisvõimaluse tulemus on juba otsustatud enne mis tahes muudatuse väljakuulutamist. Järgnevalt on toodud üldine näide selle kohta, kuidas tuleks juhendada selliste ennustuste käitlemisel võrreldavates olukordades: „Võidab 1. kaardi” ennustus jääb kehtima, kui matši muudetakse 3 kaardilt 5 kaardile, kuid sarnases stsenaariumis tühistatakse matši kaartide koguarvule viitavad üle/alla ennustused.
- 30) Kui Unibet peaks loetlema ennustamisvõimaluses ekslikult koefitsiente ja piirarve, mis põhinevad õigest plaanitud kaartide/mängude/voorude arvust, tühistatakse ennustused, mis viitavad võidujooksule kindla juhtumise / kindlate juhtumiste koguarvu suunas (nt esimene osaleja, kes võidab X vooru, üle/alla kaarte mängitud) või osalejate vahelisele lõpetatud juhtumisele (nt kaardi händikäp, matši täpne kaardi punktisumma), kui matši vormi muudetakse viisil, mis mõjutaks selliste juhtumiste esinemiskordi ja vastavaid koefitsiente, sealhulgas, kuid mitte ainult, juhtudel, kui plaanitud kaartide arvu muudetakse eelnevalt väljakuulutatud paaritult kaartide arvult (nt 1/3/5 parim) paaris kaartide arvule (nt 2/4/6 parim) või vastupidi. Ennustused jäävad kehtima ja klaaritakse asjakohaselt nende ennustamisvõimaluste puhul, kus muudatuse põhjustatud erinevus pole asjakohane (nt matši koefitsiendid jäävad kehtima, kui plaanitud kaartide arv muudetakse varasemalt 3 kaardilt 5 kaardile) või ennustamisvõimaluse tulemus on juba otsustatud enne mis tahes muudatuse väljakuulutamist. Järgnevalt on toodud üldine näide selle kohta, kuidas tuleks juhendada selliste ennustuste käitlemisel võrreldavates olukordades: „Võidab 1. kaardi” ennustus jääb kehtima, kui matši muudetakse 3 kaardilt 5 kaardile, kuid sarnases stsenaariumis tühistatakse matši kaartide koguarvule viitavad üle/alla ennustused.
- 31) Erisündmuste ajal võib Unibet otsustada pakkuda ennustamisvõimalusi vähendatud osalejate loendiga ja võib ka pakkuda ennustamisvõimalusi nagu „kes tahes muu”, „väljak“ vms. See valik sisaldab kõiki loetlemata osalejaid, v.a neid, keda pole eraldi saadaval olevatena mainitud. Unibet jätab endale õiguse loetleda / lisada hiljem rohkem osalejaid. Kui need uued osalejad peaksid olema võitvad tulemused, loetakse neid mittelootletuteks, kuni nad tegelikkuses loetelusse lisati, ja ennustused klaaritakse vastavalt.
- 32) Ennustamisvõimalused, mis viitavad kindla osaleja sooritusele kindlal sündmusel/ajavahemikul (nt meeskond X vs väljak või võitja ilma meeskonnata X), tühistatakse juhul, kui nimetatud osalejad ei mängi aktiivset osa vähemalt ühes asjakohase sündmuse/ajavahemiku järgnevas etapis pärast ennustuse tegemist ja/või aktsepteerimist.
- 33) Kui matš peaks algama mängijate arvuga, mis erineb sündmuse määruste omast (nt kumbki meeskond alustab 4 mängijaga, mitte plaanitud 5 mängijaga), tühistatakse kõik ennustused. Juhul, kui ükskõik kumb meeskond kaotab ajutiselt ja/või püsivalt matšilt mis tahes arvu mängijaid pärast seda, kui matš on alanud sündmuse määrustele vastava osalejate arvuga, jäävad ennustused kehtima.
- 34) Ennustused matšidele/sündmustele, mille osalejad kasutavad erinevat/vale ekraaninime või nõ „libakontot” (ingl „*smurf account*”), jäävad kehtima eeldusel, et ei muutu mõistlikult ilmselgeks, et

konkreetsel ekraaninime kasutatav osaleja pole see, kelleks teda peetakse. Sellistel juhtudel ennustused tühistatakse.

- 35) Meeskonnale viitavad ennustused jäävad kehtima olenemata sellest, kes on meeskonna heaks mängivad osalejad. Kui organiseeriv assotsiatsioon peaks lubama meeskonnal mängida asendusosalejaga või asendumängijaga, jäävad kõik ennustused kehtima eeldusel, et avaldatakse ametlik tulemus.
- 36) Põhiturniirile eelnevaid mis tahes vormis kvalifikatsioone (kui see on asjakohane) loetakse vastava võistluse osaks. Seega loetakse, iga osalejat, kes elimineeritakse kvalifikatsiooniringis, kaotajaks igatüüpi suhtes, kes on eelkvalifitseeritud või pääseb kvalifikatsioonidest edasi.
- 37) Kindlale ajavahemikule viitavate ennustuste puhul tuleb neid tõlgendada järgmiselt: „esimese 30 minuti jooksul” tähendab seda, mis toimub kuni ajapunktini 0 tundi 29 minutit ja 59 sekundit; „10 kuni 20 minuti vahel” tähendab seda, mis juhtub 10 minuti ja 0 sekundi kuni 19 minuti 59 sekundi vahel.
- 38) Kõik ennustused, mis viitavad kestusele, viitavad tegelikule kaardi/vooru/sündmuse ajalisele kestusele (nagu asjakohane). Nt ennustus „üle 30.5 minuti kaardil” klaaritakse kui „üle”, kui vastavat kaarti on mängitud vähemalt 30 ja pool minutit.
- 39) Mis tahes viited „võitjale” ja/või „ülemisele” harule jäävad kehtima olenemata sellest, kas osalejad on märgitud ilma mänguta kaartide võitjaks ja/või antud neile muid eeliseid.

2. Mänguspetsiifilised reeglid

A. Call of Duty

(i) <i>Matši koefitsiendid</i>	<ul style="list-style-type: none">• <i>Kui matši (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisaalg/lisakaardid ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klaarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi.</i>• <i>Ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud kaart algama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse osalejad sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” ja/või „ülemise” haru kaudu. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste klaarimisel.</i>• <i>Ennustuste klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv assotsiatsioon 36 tunni jooksul alates matši lõpetamisest/katkestamisest, sealhulgas, kuid mitte ainult mis tahes otsused, mis hõlmavad diskvalifitseerimist, osalemisest loobumist, allaandmist jms, mida arvestatakse ennustuste klaarimisel.</i>• <i>Juhtudel, kus ennustamisvõimaluse tulemuseks on viik ja sellist võimalikku tulemust ennustamiseks polnud loetletud, makstakse panused tagasi.</i>
(ii) <i>Seeria lõpptulemus</i>	<ul style="list-style-type: none">• <i>Ennustus viitab üldtulemusele, mis on saadud sama turniiri sama vooru/etapi järjestikuste matšide/seeriaste, kus mängisid samad osalejad, tulemuste mis tahes kombinatsioonist.</i>• <i>Kui ennustamisvõimaluse (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisaalg/lisakaardid ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klaarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi.</i>

	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks peab seeria kõigi matšide esimene plaanitud kaart algama. • Ennustuste klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv assotsiatsioon 36 tunni jooksul alates matši lõpetamisest/katkestamisest, sealhulgas, kuid mitte ainult mis tahes otsused, mis hõlmavad diskvalifitseerimist, osalemisest loobumist, allaandmist jms, mida arvestatakse ennustuse klaarimisel. • Juhtudel, kus ennustamisvõimaluse tulemuseks on viik ja sellist võimalikku tulemust ennustamiseks polnud loetletud, makstakse panused tagasi.
(iii) Kaartide koguarv	<ul style="list-style-type: none"> • Kui ennustamisvõimaluse (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisa-aeg/lisakaardid ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klaarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi. • Ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud kaart algama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse osalejad sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” ja/või „ülemise” haru kaudu. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste klaarimisel. • Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud kaardid. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva assotsiatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud üle/alla piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba saavutatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.
(iv) Kaardi händikäp	<ul style="list-style-type: none"> • Kui ennustamisvõimaluse (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisa-aeg/lisakaardid ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klaarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi. • Ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud kaart algama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse osalejad sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” ja/või „ülemise” haru kaudu. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste klaarimisel. • Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud kaardid. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva assotsiatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud händikäpi piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba otsustatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.
(v) Õige punktisumma	<ul style="list-style-type: none"> • Klaarimisel ei arvestata mis tahes lisa-aega/lisakaarte, mis on vajalikud matši (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks. • Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik tavapäraselt plaanitud kaardid.
(vi) Kestus	<ul style="list-style-type: none"> • Kestusele viitavate ennustuste klaarimisel arvestatakse ka ennustamisvõimalusega seotud matši (või selle osa) lõpetamiseks vajalikule mis tahes lisaajale/lisakaartidele kulunud aega. • Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just

		<p>juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mis tahes kaarti, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt n-ö „võitjate” ja/või „ülemisest” harust pärit osaleja, loetakse klaarimisel „0” (nulli) minutiseks kaardiks.
(vii)	Kaart X	<ul style="list-style-type: none"> Kui ennustamisvõimaluse (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisa-aeg/lisakaardid ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klaarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi. Ennustuste kehtimiseks tuleb kaart lõpuni mängida.
(viii)	Esimene X / esimene, kes teeb X	<ul style="list-style-type: none"> Ennustus viitab sellele, kes osalejatest saavutab esimesena loetletud eeldefineeritud juhtumise / jõuab esimesena loetletud arvu eeldefineeritud juhtumiseni. Kui ennustamisvõimaluses just viigitulemust (ehk mitte kumbki meeskond) pole, makstakse panused tagasi, kui kumbki osalejatest loetletud arvu ei saavuta. Kui ennustamisvõimaluse (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisa-aeg/lisakaardid ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klaarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi. Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.
(ix)	Äss	<ul style="list-style-type: none"> Ennustus viitab sellele, kas üks osaleja tapab matši või selle osa (nagu kirjeldatud ennustamisvõimaluses) mis tahes voorus kõik vastasmeeskonna liikmed. Kui ennustamisvõimaluse (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisa-aeg/lisakaardid ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klaarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi. Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.
(x)	Tapmisi	<ul style="list-style-type: none"> Kui ennustamisvõimaluse (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisa-aeg/lisakaardid ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klaarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi. Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.
(xi)	Tapmisi mängija poolt	<ul style="list-style-type: none"> Ennustus viitab tapmiste koguarvule konkreetse mängija poolt kindlal matšil või selle osas (nagu nimetatud ennustamisvõimaluses). Kui ennustamisvõimaluse (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisa-aeg/lisakaardid ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klaarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi. Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.

(i) *Matši koefitsiendid*

- *Kui matši (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisa-aeg/lisavoorud ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klaarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi.*
- *Ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud kaart algama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” harust pärit osaleja. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste klaarimisel.*
- *Ennustuste klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv assotsiatsioon 36 tunni jooksul alates matši lõpetamisest/katkestamisest, sealhulgas, kuid mitte ainult mis tahes otsused, mis hõlmavad diskvalifitseerimist, osalemisest loobumist, allaandmist jms, mida arvestatakse ennustuste klaarimisel.*
- *Juhtudel, kus ennustamisvõimaluse tulemuseks on viik ja sellist võimalikku tulemust ennustamiseks polnud loetletud, makstakse panused tagasi.*

(ii) *Seeria lõpptulemus*

- *Ennustus viitab üldtulemusele, mis on saadud sama turniiri sama vooru/etapi järjestikuste matšide/seeriade, kus mängisid samad osalejad, tulemuste mis tahes kombinatsioonist.*
- *Kui ennustamisvõimaluse (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisa-aeg/lisavoorud ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klaarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi.*
- *Ennustuste kehtimiseks peab seeria kõigi matšide esimene plaanitud kaart algama.*
- *Ennustuste klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv assotsiatsioon 36 tunni jooksul alates matši lõpetamisest/katkestamisest, sealhulgas, kuid mitte ainult mis tahes otsused, mis hõlmavad diskvalifitseerimist, osalemisest loobumist, allaandmist jms, mida arvestatakse ennustuste klaarimisel.*
- *Juhtudel, kus ennustamisvõimaluse tulemuseks on viik ja sellist võimalikku tulemust ennustamiseks polnud loetletud, makstakse panused tagasi.*

(iii) *Kaartide koguarv*

- *Kui ennustamisvõimaluse (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisa-aeg/lisavoorud ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klaarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi.*
 - *Ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud kaart algama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” harust pärit osaleja. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste klaarimisel.*
 - *Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud kaardid. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva assotsiatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud üle/alla piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba saavutatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused*
-

		vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.
(iv)	Kaardi händikäp	<ul style="list-style-type: none"> Kui ennustamisvõimaluse (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisa-aeg/lisavoorud ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klaarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi. Ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud kaart algama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” harust pärit osaleja. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste klaarimisel. Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud kaardid. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva assotsiatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud händikäpi piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba otsustatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.
(v)	Õige punktisumma	<ul style="list-style-type: none"> Klaarimisel ei arvestata mis tahes lisa-aega/lisavoo-re, mis on vajalikud matši (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks. Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik tavapärast plaanitud kaardid.
(vi)	Kaart X	<ul style="list-style-type: none"> Kui ennustamisvõimaluse (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisa-aeg/lisavoorud ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klaarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi. Ennustuste kehtimiseks tuleb kaart lõpuni mängida.
(vii)	Voorude koguarv	<ul style="list-style-type: none"> Kui ennustamisvõimaluse (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisa-aeg/lisavoorud ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klaarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi. Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud voorud. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva assotsiatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud üle/alla piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba saavutatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks. Kui ennustamisvõimaluses viidatakse „Full Buy” tingimusele, tuleb ennustuste kehtimiseks „Full Buy” saavutada. Mis tahes kaarti, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt n-ö „võitjate” harust pärit osaleja, loetakse klaarimisel „0” (nulli) vooruseks kaardiks.
(viii)	Vooru händikäp	<ul style="list-style-type: none"> Kui ennustamisvõimaluse (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisa-aeg/lisavoorud ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klaarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi. Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud voorud. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva assotsiatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud händikäpi piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba otsustatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused

		<p>vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.</p> <ul style="list-style-type: none"> Kui ennustamisvõimaluses viidatakse „Full Buy” tingimusele, tuleb ennustuste kehtimiseks „Full Buy” saavutada.
(ix)	Voor X	<ul style="list-style-type: none"> Kui ennustamisvõimaluse (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisaaeg/lisavoorud ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klaarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi. Kui ennustamisvõimaluses viidatakse „Full Buy” tingimusele, tuleb ennustuste kehtimiseks „Full Buy” saavutada. Ennustuste kehtimiseks tuleb loetletud voor lõpuni mängida.
(x)	Esimene X / esimene, kes teeb X	<ul style="list-style-type: none"> Ennustus viitab sellele, kes osalejatest saavutab esimesena loetletud eeldefineeritud juhtumise / jõuab esimesena loetletud arvu eeldefineeritud juhtumiseni. Kui ennustamisvõimaluses just viigitulemust (ehk mitte kumbki meeskond) pole, makstakse panused tagasi, kui kumbki osalejatest loetletud arvu ei saavuta. Kui ennustamisvõimaluse (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisaaeg/lisavoorud ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klaarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi. Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.
(xi)	Tapmisi	<ul style="list-style-type: none"> Kui ennustamisvõimaluse (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisaaeg/lisavoorud ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klaarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi. Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust. Klaarimisel arvestatakse kõiki tapmisi, mis toimuvad pärast pommi plahvatamist või pärast pommi kahjutuks tegemist voorude vahepeal.

C. Dota 2

(i)	Matši koefitsiendid	<ul style="list-style-type: none"> Ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud kaart algama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” harust pärit osaleja. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste klaarimisel. Ennustuste klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv assotsiatsioon 36 tunni jooksul alates matši lõpetamisest/katkestamisest, sealhulgas, kuid mitte ainult mis tahes otsused, mis hõlmavad diskvalifitseerimist, osalemisest loobumist, allaandmist jms, mida arvestatakse ennustuse klaarimisel. Juhtudel, kus ennustamisvõimaluse tulemuseks on viik ja sellist võimalikku tulemust ennustamiseks polnud loetletud, makstakse panused tagasi.
(ii)	Seeria lõpptulemus	<ul style="list-style-type: none"> Ennustus viitab üldtulemusele, mis on saadud sama turniiri sama vooru/etapi järjestikuste matšide/seeriatega.

	<p>kus mängisid samad osalejad, tulemuste mis tahes kombinatsioonist.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks peab seeria kõigi matšide esimene plaanitud kaart algama. • Ennustuste klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv assotsiatsioon 36 tunni jooksul alates matši lõpetamisest/katkestamisest, sealhulgas, kuid mitte ainult mis tahes otsused, mis hõlmavad diskvalifitseerimist, osalemisest loobumist, allaandmist jms, mida arvestatakse ennustuse klaarimisel. • Juhtudel, kus ennustamisvõimaluse tulemuseks on viik ja sellist võimalikku tulemust ennustamiseks polnud loetletud, makstakse panused tagasi.
(iii) Kaartide koguarv	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud kaart algama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” harust pärit osaleja. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste klaarimisel. • Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud kaardid. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva assotsiatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud üle/alla piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba saavutatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.
(iv) Kaardi händikäp	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud kaart algama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” harust pärit osaleja. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste klaarimisel. • Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud kaardid. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva assotsiatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud händikäpi piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba otsustatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.
(v) Õige punktisumma	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik tavapäraselt plaanitud kaardid.
(vi) Kestus	<ul style="list-style-type: none"> • Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust. • Mis tahes kaarti, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt n-ö „võitjate” harust pärit osaleja, loetakse klaarimisel „0” (nulli) minutiseks kaardiks.
(vii) Kaart X	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks tuleb kaart lõpuni mängida. Kaarti, mis lõpeb ükskõik kumma meeskonna

		„allaandmisega”, loetakse lõpetatuks ja ennustused klaaritakse vastavalt.
(viii)	<i>Esimene X / esimene, kes teeb X</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustus viitab sellele, kes osalejatest saavutab esimesena loetletud eeldefineeritud juhtumise / jõuab esimesena loetletud arvu eeldefineeritud juhtumiseni. Kui ennustamisvõimaluses just viigitulemust (ehk mitte kumbki meeskond) pole, makstakse panused tagasi, kui kumbki osalejatest loetletud arvu ei saavuta. • Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.
(ix)	<i>Tapmisi/tapmisseria</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kõik ennustused, mis viitavad tapmiste koguarvule ja/või tapmisserialle, arvestavad ainult vastaspooltest mängijate tapmist (nagu asjakohane). Klaarimisel ei loeta ühtki tapmist, mille põhjuseks on miski, mis polnud tapetu vastasmängija kontrolli all. • Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.
(x)	<i>Rampage / Ultra-Kill</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kõik ennustused, mis viitavad „Rampage”/„Ultra-Kill” saavutusele, loetakse matši (või selle osa) käigus toimunuks ainult juhul, kui sellest antakse teada ekraanil kuvatava tekstiga. • Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.
(xi)	<i>Abistamised</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust. • Mis tahes kaarti, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt n-ö „võitjate” harust pärit osaleja, loetakse klaarimisel „0” (nulli) abistamisega kaardiks.
(xii)	<i>Hooned</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Klaarimisel loetakse mängus „hooneteks” järgmisi objekte: barakkid (Barracks), pühapaigad (Shrines) ja tornid (Towers). Klaarimisel arvestatakse ka mis tahes eelnimetatud hoonete hävinemist „Denied” viisil. • Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.
(xiii)	<i>Mängu jooksul toimuvad juhtumised, mängu objektid,</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kõik matši osad, millele mängu jooksul toimuvate juhtumiste, mängu objektide ja mängu mittemängijatest tegelastega seotud ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste

*mängu mittemängijatest
tegelased*

kehtimiseks (ja klaarimise otstarbel) lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.

- Aegis
- Buyback
- Courier
- Divine Rapier
- Mega creep üksused
- Levelipiiri saavutamine
- Roshanid

- Unibetjätab endale õiguse lisada eelnimetatud mängu jooksul toimuvate juhtumiste, mängu objektide, mängu mittemängijatest tegelaste hulka neid, mida pole ülal nimetatud, kuni need vastavad põhjendatult eeltoodud kategooriatele.
-

D. Dragon Ball

(i) *Matši koefitsiendid*

- Ennustuste kehtimiseks peavad esimesed plaanitud mängud algama, erandiks on ainult mis tahes mängud, mille võitjaks määratakse osaleja sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” haru kaudu. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud mängu ennustuste klaarimisel.
- Ennustuste klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv assotsiatsioon 36 tunni jooksul alates matši lõpetamisest/katkestamisest, sealhulgas, kuid mitte ainult mis tahes otsused, mis hõlmavad diskvalifitseerimist, osalemisest loobumist, allaandmist jms, mida arvestatakse ennustuste klaarimisel.
- Juhtudel, kus ennustamisvõimaluse tulemuseks on viik ja sellist võimalikku tulemust ennustamiseks polnud loetletud, makstakse panused tagasi.

(ii) *Seeria lõpptulemus*

- Ennustus viitab üldtulemusele, mis on saadud sama turniiri sama vooru/etapi järjestikuste matšide/seeriade, kus mängisid samad osalejad, tulemuste mis tahes kombinatsioonist.
- Ennustuste kehtimiseks peab seeria kõigi matšide esimene plaanitud mäng algama.
- Ennustuste klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv assotsiatsioon 36 tunni jooksul alates matši lõpetamisest/katkestamisest, sealhulgas, kuid mitte ainult mis tahes otsused, mis hõlmavad diskvalifitseerimist, osalemisest loobumist, allaandmist jms, mida arvestatakse ennustuste klaarimisel.
- Juhtudel, kus ennustamisvõimaluse tulemuseks on viik ja sellist võimalikku tulemust ennustamiseks polnud loetletud, makstakse panused tagasi.

(iii) *Mängude koguarv*

- Ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud mängud algama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse osaleja sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” haru kaudu. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud mängu ennustuste klaarimisel.
-

		<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud mängud. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva assotsiatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud üle/alla piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba saavutatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.
(iv)	Mängude händikäp	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud mängud algama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse osaleja sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” haru kaudu. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste klaarimisel. • Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud mängud. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva assotsiatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud händikäpi piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba otsustatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.
(v)	Õige punktisumma	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik tavapäraselt plaanitud mängud.
(vi)	Kestus	<ul style="list-style-type: none"> • Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust. • Mis tahes mängu, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt n-ö „võitjate” harust pärit osaleja, loetakse klaarimisel „0” (nulli) minutiseks kaardiks.
(vii)	Mäng X / voor X	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks tuleb loetletud voor/mäng (nagu asjakohane) lõpuni mängida.
(viii)	Voorude koguarv	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud voorud. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva assotsiatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud üle/alla piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba saavutatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks. • Mis tahes mängu/voorusid, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt n-ö „võitjate” harust pärit osaleja, loetakse klaarimisel „0” (nulli) minutiseks kaardiks.
(ix)	Vooru händikäp	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud voorud. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva assotsiatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud händikäpi piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba otsustatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.

(i) <i>Matši koefitsiendid</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Ennustused klaaritakse vastavalt tulemustele, mis saavutati normaalajaga. Kui ennustamisvõimaluses pole just teisiti toodud, ei arvestata klaarimisel tulemusi, mis saavutati lisaajal.</i> • <i>Ennustuste klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv assotsiatsioon 36 tunni jooksul alates matši lõpetamisest/katkestamisest, sealhulgas, kuid mitte ainult mis tahes otsused, mis hõlmavad diskvalifitseerimist, osalemisest loobumist, allaandmist jms, mida arvestatakse ennustuse klaarimisel.</i> • <i>Juhtudel, kus ennustamisvõimaluse tulemuseks on viik ja sellist võimalikku tulemust ennustamiseks polnud loetletud, makstakse panused tagasi.</i>
(ii) <i>Edasi pääsev meeskond</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Kui ennustamisvõimaluse tulemuse otsustamiseks on vajalik lisaeg ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klaarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi.</i> • <i>Ennustuste klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv assotsiatsioon 36 tunni jooksul alates matši lõpetamisest/katkestamisest, sealhulgas, kuid mitte ainult mis tahes otsused, mis hõlmavad diskvalifitseerimist, osalemisest loobumist, allaandmist jms, mida arvestatakse ennustuse klaarimisel.</i>
(iii) <i>Värvate koguarv</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Ennustused klaaritakse vastavalt tulemustele, mis saavutati normaalajaga. Kui ennustamisvõimaluses pole just teisiti toodud, ei arvestata klaarimisel tulemusi, mis saavutati lisaajal.</i> • <i>Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.</i>
(iv) <i>Händikäp</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Ennustused klaaritakse vastavalt tulemustele, mis saavutati normaalajaga. Kui ennustamisvõimaluses pole just teisiti toodud, ei arvestata klaarimisel tulemusi, mis saavutati lisaajal.</i> • <i>Ennustuste kehtimiseks peavad lõpetatud saama kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab.</i>
(v) <i>Õige punktisumma</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Ennustused klaaritakse vastavalt tulemustele, mis saavutati normaalajaga. Kui ennustamisvõimaluses pole just teisiti toodud, ei arvestata klaarimisel tulemusi, mis saavutati lisaajal.</i> • <i>Ennustuste kehtimiseks peavad lõpetatud saama kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab.</i>

F. Hearthstone

(i) <i>Matši koefitsiendid</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Ennustuste klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv assotsiatsioon 36 tunni jooksul alates matši lõpetamisest/katkestamisest, sealhulgas, kuid mitte ainult mis tahes otsused, mis hõlmavad diskvalifitseerimist, osalemisest loobumist, allaandmist jms, mida arvestatakse ennustuse klaarimisel.</i>
---------------------------------------	--

		<ul style="list-style-type: none"> • Kui mis tahes mäng tuleb viigi tõttu uuesti mängida, jäetakse esialgse mängu tulemus kõrvale ja klaarimisel arvestatakse uuesti mängitud mängu tulemust.
(ii)	Mängude koguarv	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud mäng algama, erandiks on ainult mis tahes mängud, mille võitjaks määratakse osaleja sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” haru kaudu. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud mängu ennustuste klaarimisel. • Mis tahes mängu, mis mängitakse uuesti viigi tõttu, loetakse ainult 1 mänguks. • Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud mängud. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva assotsiatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud üle/alla piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba saavutatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.
(iii)	Mängude händikäp	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud mäng algama, erandiks on ainult mis tahes mängud, mille võitjaks määratakse osaleja sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” haru kaudu. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud mängu ennustuste klaarimisel. • Kui mis tahes mäng tuleb patiseisu tõttu uuesti mängida, jäetakse esialgse kaardi tulemus kõrvale ja klaarimisel arvestatakse uuesti mängitud kaardi tulemust. • Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud mängud. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva assotsiatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud händikäpi piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba otsustatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.
(iv)	Mäng X	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks tuleb loetletud mäng lõpuni mängida.
G. Heroes of the Storm		
(i)	Matši koefitsiendid	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud kaart algama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” harust pärit osaleja. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste klaarimisel. • Ennustuste klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv assotsiatsioon 36 tunni jooksul alates matši lõpetamisest/katkestamisest, sealhulgas, kuid mitte ainult mis tahes otsused, mis hõlmavad diskvalifitseerimist, osalemisest loobumist, allaandmist jms, mida arvestatakse ennustuste klaarimisel. • Juhtudel, kus ennustamisvõimaluse tulemuseks on viik ja sellist võimalikku tulemust ennustamiseks polnud loetletud, makstakse panused tagasi.
(ii)	Seeria lõpptulemus	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustus viitab üldtulemusele, mis on saadud sama turniiri sama vooru/etapi järjestikuste matšide/seeriate,

	<p>kus mängisid samad osalejad, tulemuste mis tahes kombinatsioonist.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks peab seeria kõigi matšide esimene plaanitud kaart algama. • Ennustuste klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv assotsiatsioon 36 tunni jooksul alates matši lõpetamisest/katkestamisest, sealhulgas, kuid mitte ainult mis tahes otsused, mis hõlmavad diskvalifitseerimist, osalemisest loobumist, allaandmist jms, mida arvestatakse ennustuse klaarimisel. • Juhtudel, kus ennustamisvõimaluse tulemuseks on viik ja sellist võimalikku tulemust ennustamiseks polnud loetletud, makstakse panused tagasi.
(iii) Kaartide koguarv	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud kaart algama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” harust pärit osaleja. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste klaarimisel. • Ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud kaart algama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” harust pärit osaleja. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste klaarimisel. • Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud kaardid. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva assotsiatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud üle/alla piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba saavutatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.
(iv) Kaardi händiküp	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud kaart algama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” harust pärit osaleja. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste klaarimisel. • Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud kaardid. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva assotsiatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud händikäpi piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba otsustatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.
(v) Õige punktisumma	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik tavapäraselt plaanitud kaardid.
(vi) Kestus	<ul style="list-style-type: none"> • Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.

	<ul style="list-style-type: none"> • Mis tahes kaarti, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt n-ö „võitjate” harust pärit osaleja, loetakse klaarimisel „0” (nulli) minutiseks kaardiks.
(vii) Kaart X	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks tuleb kaart lõpuni mängida.
(viii) Esimene X / esimene, kes teeb X	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustus viitab sellele, kes osalejatest saavutab esimesena loetletud eeldefineeritud juhtumise / jõuab esimesena loetletud arvu eeldefineeritud juhtumiseni. Kui ennustamisvõimaluses just viigitulemust (ehk mitte kumbki meeskond) pole, makstakse panused tagasi, kui kumbki osalejatest loetletud arvu ei saavuta. • Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust. • Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.
(ix) Tapmisi/tapmisseria	<ul style="list-style-type: none"> • Kõik ennustused, mis viitavad tapmiste koguarvule ja/või tapmisserialle, arvestavad ainult vastaspooltest mängijate tapmist (nagu asjakohane). Klarimisel ei loeta ühtki tapmist, mille põhjuseks on miski, mis polnud tapetu vastasmängija kontrolli all. • Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.
(x) Mängu jooksul toimuvad juhtumised, mängu objektid, mängu mittemängijatest tegelased	<ul style="list-style-type: none"> • Kõik matši osad, millele mängu jooksul toimuvate juhtumiste, mängu objektide ja mängu mittemängijatest tegelastega seotud ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks (ja klaarimise otstarbel) lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust. ➤ Eesmärgid ➤ Levelipiiri saavutamine <p>Kõik eesmärkidega seotud ennustused viitavad ainult kaardispetsiifilistele eesmärkidele. Kaardi tegelikku võitmist ei loeta klaarimisel eesmärkide hulka. Kui ennustamisvõimaluses just viigitulemust (ehk mitte kumbki meeskond) pole, makstakse panused tagasi, kui kumbki osalejatest loetletud arvu ei saavuta.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unibetjätab endale õiguse lisada eelnimetatud mängu jooksul toimuvate juhtumiste, mängu objektide, mängu mittemängijatest tegelaste hulka neid, mida pole ülal nimetatud, kuni need vastavad põhjendatult eeltoodud kategooriatele.

H. League of Legends

- | | |
|--------------------------------|---|
| (i) Matši koefitsiendid | <ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud kaart algama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille |
|--------------------------------|---|

	<p><i>võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” harust pärit osaleja. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste klaarimisel.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ennustuste klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv assotsiatsioon 36 tunni jooksul alates matši lõpetamisest/katkestamisest, sealhulgas, kuid mitte ainult mis tahes otsused, mis hõlmavad diskvalifitseerimist, osalemisest loobumist, allaandmist jms, mida arvestatakse ennustuste klaarimisel.</i> • <i>Juhtudel, kus ennustamisvõimaluse tulemuseks on viik ja sellist võimalikku tulemust ennustamiseks polnud loetletud, makstakse panused tagasi.</i>
<p>(ii) <i>Seeria lõpptulemus</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Ennustus viitab üldtulemusele, mis on saadud sama turniiri sama vooru/etapi järjestikuste matšide/seeriate, kus mängisid samad osalejad, tulemuste mis tahes kombinatsioonist.</i> • <i>Ennustuste kehtimiseks peab seeria kõigi matšide esimene plaanitud kaart algama.</i> • <i>Ennustuste klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv assotsiatsioon 36 tunni jooksul alates matši lõpetamisest/katkestamisest, sealhulgas, kuid mitte ainult mis tahes otsused, mis hõlmavad diskvalifitseerimist, osalemisest loobumist, allaandmist jms, mida arvestatakse ennustuste klaarimisel.</i> • <i>Juhtudel, kus ennustamisvõimaluse tulemuseks on viik ja sellist võimalikku tulemust ennustamiseks polnud loetletud, makstakse panused tagasi.</i>
<p>(iii) <i>Kaartide koguarv</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud kaart algama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” harust pärit osaleja. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste klaarimisel.</i> • <i>Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud kaardid. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva assotsiatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud üle/alla piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba saavutatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.</i>
<p>(iv) <i>Kaardi händikäp</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud kaart algama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” harust pärit osaleja. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste klaarimisel.</i> • <i>Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud kaardid. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva assotsiatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud händikäpi piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba otsustatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse</i>

		ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.
(v)	Õige punktisumma	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik tavapäraselt plaanitud kaardid.
(vi)	Kestus	<ul style="list-style-type: none"> • Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust. Klaarimisel loetakse mängu aja lõpuks hetke, kui Nexus hävitatakse. • Mis tahes kaarti, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt n-ö „võitjate” harust pärit osaleja, loetakse klaarimisel „0” (nulli) minutiseks kaardiks.
(vii)	Kaart X	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks tuleb kaart lõpuni mängida. Kaarti, mis lõpeb ükskõik kumma meeskonna „allaandmisega”, loetakse lõpetatuks ja ennustused klaaritakse vastavalt.
(viii)	Esimene X / esimene, kes teeb X	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustus viitab sellele, kes osalejatest saavutab esimesena loetletud eeldefineeritud juhtumise / jõuab esimesena loetletud arvu eeldefineeritud juhtumisteni. Kui ennustamisvõimaluses just viigitulemust (ehk mitte kumbki meeskond) pole, makstakse panused tagasi, kui kumbki osalejatest loetletud arvu ei saavuta. • Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.
(ix)	Äss	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustus viitab sellele, kas üks osaleja tapab vastasmeeskonna viimase elava championi. • Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.
(x)	Tapmisi/tapmisseria	<ul style="list-style-type: none"> • Kõik ennustused, mis viitavad tapmiste koguarvule ja/või tapmisseriale, arvestavad ainult vastaspooltest mängijate tapmist (nagu asjakohane). Klaarimisel ei loeta ühtki tapmist, mille põhjuseks on miski, mis polnud tapetu vastasmängija (nt hukkamised (Executions)) kontrolli all. • Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.
(xi)	Abistamised	<ul style="list-style-type: none"> • Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust. • Mis tahes kaarti, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt n-ö „võitjate” harust pärit osaleja, loetakse klaarimisel „0” (nulli) abistamisega kaardiks.

(xii) *Hooned*

- *Klaarimisel loetakse mängus „hooneteks” järgmisi objekte: Lasketorne (Turrets) ja inhibiitoreid (Inhibitors) ning nimetatud hoonete mis tahes hävitamist loetakse alati vastasmeeskonna poolt tehtuteks.*
- *Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.*

(xiii) *Mängu jooksul toimuvad juhtumised, mängu objektid, mängu mittemängijatest tegelased*

- *Kõik matši osad, millele mängu jooksul toimuvate juhtumiste, mängu objektide ja mängu mittemängijatest tegelastega seotud ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks (ja klaarimise otstarbel) lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.*
 - *Parunid*
 - *Draakonid*
 - *Levelipiiri saavutamine*
 - *Rift Herald*
- *Unibetjätab endale õiguse lisada eelnimetatud mängu jooksul toimuvate juhtumiste, mängu objektide, mängu mittemängijatest tegelaste hulka neid, mida pole ülal nimetatud, kuni need vastavad põhjendatult eeltoodud kategooriatele.*

I. Overwatch

(i) *Matši koefitsiendid*

- *Kui matši (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisaag/lisakaardid ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klaarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi.*
- *Ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud kaart algama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” harust pärit osaleja. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste klaarimisel.*
- *Ennustuste klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv assotsiatsioon 36 tunni jooksul alates matši lõpetamisest/katkestamisest, sealhulgas, kuid mitte ainult mis tahes otsused, mis hõlmavad diskvalifitseerimist, osalemisest loobumist, allaandmist jms, mida arvestatakse ennustuste klaarimisel.*
- *Juhtudel, kus ennustamisvõimaluse tulemuseks on viik ja sellist võimalikku tulemust ennustamiseks polnud loetletud, makstakse panused tagasi.*

(ii) *Seeria lõpptulemus*

- *Ennustus viitab üldtulemusele, mis on saadud sama turniiri sama vooru/etapi järjestikuste matšide/seeriade, kus mängisid samad osalejad, tulemuste mis tahes kombinatsioonist.*
 - *Kui ennustamisvõimaluse (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisaag/lisakaardid ja*
-

	<p><i>ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klaarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ennustuste kehtimiseks peab seeria kõigi matšide esimene plaanitud kaart algama.</i> • <i>Ennustuste klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv assotsiatsioon 36 tunni jooksul alates matši lõpetamisest/katkestamisest, sealhulgas, kuid mitte ainult mis tahes otsused, mis hõlmavad diskvalifitseerimist, osalemisest loobumist, allaandmist jms, mida arvestatakse ennustuse klaarimisel.</i> • <i>Juhtudel, kus ennustamisvõimaluse tulemuseks on viik ja sellist võimalikku tulemust ennustamiseks polnud loetletud, makstakse panused tagasi.</i>
(iii) <i>Kaartide koguarv</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Kui ennustamisvõimaluse (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisa-aeg/lisakaardid ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klaarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi.</i> • <i>Ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud kaart algama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse osalejad sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” ja/või „ülemise” haru kaudu. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste klaarimisel.</i> • <i>Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud kaardid. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva assotsiatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud üle/alla piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba saavutatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.</i>
(iv) <i>Kaardi händikäp</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Kui ennustamisvõimaluse (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisa-aeg/lisakaardid ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klaarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi.</i> • <i>Ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud kaart algama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse osalejad sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” ja/või „ülemise” haru kaudu. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste klaarimisel.</i> • <i>Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud kaardid. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva assotsiatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud händikäpi piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba otsustatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.</i>
(v) <i>Õige punktisumma</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Klaarimisel ei arvestata mis tahes lisa-aega/lisakaarte, mis on vajalikud matši (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks.</i> • <i>Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik tavapäraselt plaanitud kaardid.</i>
(vi) <i>Kestus</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Kestusele viitavate ennustuste klaarimisel arvestatakse ka ennustamisvõimalusega seotud matši (või selle osa)</i>

		<p>lõpetamiseks vajalikule mis tahes lisaajale/lisakaartidele kulunud aega.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust. • Mis tahes kaarti, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt n-ö „võitjate” ja/või „ülemisest” harust pärit osaleja, loetakse klarimisel „0” (nulli) minutiseks kaardiks.
(vii)	Kaart X	<ul style="list-style-type: none"> • Kui ennustamisvõimaluse (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisaeg/lisakaardid ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi. • Ennustuste kehtimiseks tuleb kaart lõpuni mängida.
(viii)	Esimene X / esimene, kes teeb X	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustus viitab sellele, kes osalejatest saavutab esimesena loetletud eeldefineeritud juhtumise / jõuab esimesena loetletud arvu eeldefineeritud juhtumisteni. Kui ennustamisvõimaluses just viigitulemust (ehk mitte kumbki meeskond) pole, makstakse panused tagasi, kui kumbki osalejatest loetletud arvu ei saavuta. • Kui ennustamisvõimaluse (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisaeg/lisakaardid ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi. • Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.
(ix)	Tapmisi/tapmisseria	<ul style="list-style-type: none"> • Kui ennustamisvõimaluse (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisaeg/lisakaardid ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi. • Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.
(x)	Tapmisi mängija poolt	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustus viitab tapmiste koguarvule konkreetse mängija poolt kindlal matšil või selle osas (nagu nimetatud ennustamisvõimaluses). • Kui ennustamisvõimaluse (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisaeg/lisakaardid ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi. • Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.
J. PUBG		
(i)	Matši võitja	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste klarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv assotsiatsioon 36 tunni jooksul alates

		<p><i>matši lõpetamisest/katkestamisest, sealhulgas, kuid mitte ainult mis tahes otsused, mis hõlmavad diskvalifitseerimist, osalemisest loobumist, allaandmist jms, mida arvestatakse ennustuse klaarimisel.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Klaarimisel loetakse matši võitjaks viimast elus olevat mängijat/paari/brigaadi.</i>
(ii)	<i>Seeria lõpptulemus</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Ennustus viitab üldtulemusele, mis on saadud sama turniiri sama vooru/etapi järjestikuste matšide/seeriade, kus mängisid samad osalejad, tulemuste mis tahes kombinatsioonist. Klaarimisel loetakse seeria võitjaks seeria matšidel kõige rohkem punkte kogunud mängijat/paari/brigaadi. Klaarimisel arvestatakse ka mis tahes täiendavaid kaarte, 1 vs 1 mängu ja/või mis tahes lisamänge, mida reguleeriv assotsiatsioon võib võitja väljaselgitamiseks lisada.</i> • <i>Ennustuste klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv assotsiatsioon 36 tunni jooksul alates matši lõpetamisest/katkestamisest, sealhulgas, kuid mitte ainult mis tahes otsused, mis hõlmavad diskvalifitseerimist, osalemisest loobumist, allaandmist jms, mida arvestatakse ennustuse klaarimisel.</i> • <i>Kui peaks juhtuma, et pärast mis tahes täiendavaid võitja väljaselgitamise lisamänge, mida reguleeriv assotsiatsioon on otsustanud kasutada, on tulemuseks endiselt viik ja sellist tulemust ennustamisvõimaluste hulgas polnud, makstakse panused tagasi.</i>
(iii)	<i>Kestus</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Kõik matši osad (sealhulgas mis tahes lisamängud, mida reguleeriv assotsiatsioon võib otsustada võitja väljaselgitamiseks lisada), millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.</i>
(iv)	<i>Esimene X / esimene, kes teeb X</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Ennustus viitab sellele, kes osalejatest saavutab esimesena loetletud eeldefineeritud juhtumise / jõuab esimesena loetletud arvu eeldefineeritud juhtumiseni. Kui ennustamisvõimaluses just viigitulemust (ehk mitte kumbki meeskond) pole, makstakse panused tagasi, kui kumbki osalejatest loetletud arvu ei saavuta.</i> • <i>Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.</i>
(v)	<i>Tapmisi</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Kõik ennustused, mis viitavad tapmiste koguarvule ja/või tapmisseriale, arvestavad ainult vastaspooltest mängijate tapmist (nagu asjakohane). Klaarimisel ei loeta ühtki tapmist, mille põhjuseks on miski, mis polnud tapetu vastasmängija kontrolli all.</i> • <i>Reeglina ei arvestata klaarimisel tapmisi, mis toimuvad „punases tsoonis”, kuid tapmised, mis põhjustati sõidukiga (autod, veokid, mootorrattad, paadid ja skautrid) loetakse selle meeskonna poolt sooritatuks, kes vastavat sõidukit kasutas.</i>

-
- *Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.*
-

K. Rocket League

(i) *Matši koefitsiendid*

- *Kui matši (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisa-aeg ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klaarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi.*
 - *Ennustuste klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv assotsiatsioon 36 tunni jooksul alates matši lõpetamisest/katkestamisest, sealhulgas, kuid mitte ainult mis tahes otsused, mis hõlmavad diskvalifitseerimist, osalemisest loobumist, allaandmist jms, mida arvestatakse ennustuse klaarimisel.*
 - *Juhtudel, kus ennustamisvõimaluse tulemuseks on viik ja sellist võimalikku tulemust ennustamiseks polnud loetletud, makstakse panused tagasi.*
-

(ii) *Seeria lõpptulemus*

- *Kui ennustamisvõimaluse tulemuse otsustamiseks on vajalik lisa-aeg ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klaarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi.*
 - *Ennustuste klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv assotsiatsioon 36 tunni jooksul alates matši lõpetamisest/katkestamisest, sealhulgas, kuid mitte ainult mis tahes otsused, mis hõlmavad diskvalifitseerimist, osalemisest loobumist, allaandmist jms, mida arvestatakse ennustuse klaarimisel.*
-

(iii) *Värvate koguarv*

- *Kui matši (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisa-aeg ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klaarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi.*
 - *Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.*
-

(iv) *Händikäp*

- *Kui matši (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisa-aeg ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klaarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi.*
 - *Ennustuste kehtimiseks peavad lõpetatud saama kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab.*
-

(v) *Õige punktisumma*

- *Kui matši (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisa-aeg ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klaarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi.*
 - *Ennustuste kehtimiseks peavad lõpetatud saama kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab.*
-

L. Starcraft 2

(i) Matši koefitsiendid

- Ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud kaart algama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” harust pärit osaleja. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste klaarimisel.
- Ennustuste klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv assotsiatsioon 36 tunni jooksul alates matši lõpetamisest/katkestamisest, sealhulgas, kuid mitte ainult mis tahes otsused, mis hõlmavad diskvalifitseerimist, osalemisest loobumist, allaandmist jms, mida arvestatakse ennustuste klaarimisel.
- Kui mis tahes kaart tuleb patiseisu tõttu uuesti mängida, jäetakse esialgse kaardi tulemus kõrvale ja klaarimisel arvestatakse uuesti mängitud kaardi tulemust.

(ii) Seeria lõpptulemus

- Ennustus viitab üldtulemusele, mis on saadud sama turniiri sama vooru/etapi järjestikuste matšide/seeriate, kus mängisid samad osalejad, tulemuste mis tahes kombinatsioonist.
- Ennustuste kehtimiseks peab seeria kõigi matšide esimene plaanitud kaart algama.
- Ennustuste klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv assotsiatsioon 36 tunni jooksul alates matši lõpetamisest/katkestamisest, sealhulgas, kuid mitte ainult mis tahes otsused, mis hõlmavad diskvalifitseerimist, osalemisest loobumist, allaandmist jms, mida arvestatakse ennustuste klaarimisel.
- Kui mis tahes kaart tuleb patiseisu tõttu uuesti mängida, jäetakse esialgse kaardi tulemus kõrvale ja klaarimisel arvestatakse uuesti mängitud kaardi tulemust.

(iii) Kaartide koguarv

- Ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud kaart algama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” harust pärit osaleja. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste klaarimisel.
- Mis tahes kaarti, mis mängitakse uuesti patiseisu tõttu, loetakse ainult 1 kaardiks.
- Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud kaardid. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva assotsiatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud üle/alla piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba saavutatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.

(iv) Kaardi händikäp

- Ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud kaart algama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” harust pärit osaleja. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste klaarimisel.
-

	<ul style="list-style-type: none"> • Kui mis tahes kaart tuleb patiseisu tõttu uuesti mängida, jäetakse esialgse kaardi tulemus kõrvale ja klaarimisel arvestatakse uuesti mängitud kaardi tulemust. • Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud kaardid. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva assotsiatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud händikäpi piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba otsustatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.
(v) <i>Õige punktisumma</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust. • Kui mis tahes kaart tuleb patiseisu tõttu uuesti mängida, jäetakse esialgse kaardi tulemus kõrvale ja klaarimisel arvestatakse uuesti mängitud kaardi tulemust.
(vi) <i>Kestus</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust. • Kui mis tahes kaart tuleb patiseisu tõttu uuesti mängida, jäetakse uuesti mängitud kaardi tulemus kõrvale ja klaarimisel arvestatakse ainult esialgse kaardi tulemust. • Mis tahes kaarti, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt n-ö „võitjate” harust pärit osaleja, loetakse klaarimisel „0” (nulli) minutiseks kaardiks.
(vii) <i>Kaart X</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks tuleb kaart lõpuni mängida. • Kui mis tahes kaart tuleb patiseisu tõttu uuesti mängida, jäetakse esialgse kaardi tulemus kõrvale ja klaarimisel arvestatakse uuesti mängitud kaardi tulemust. • Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.
(viii) <i>Esimene X / esimene, kes teeb X</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustus viitab sellele, kes osalejatest saavutab esimesena loetletud eeldefineeritud juhtumise / jõuab esimesena loetletud arvu eeldefineeritud juhtumisteni. Kui ennustamisvõimaluses just viigitulemust (ehk mitte kumbki meeskond) pole, makstakse panused tagasi, kui kumbki osalejatest loetletud arvu ei saavuta. • Kui mis tahes kaart tuleb patiseisu tõttu uuesti mängida, jäetakse uuesti mängitud kaardi tulemus kõrvale ja klaarimisel arvestatakse ainult esialgse kaardi tulemust.

M. Street Fighter

(i) <i>Matši koefitsiendid</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks peavad esimesed plaanitud mängud algama, erandiks on ainult mis tahes mängud, mille võitjaks määratakse osaleja sündmuse reeglite
---------------------------------------	--

	<p><i>kohaselt „võitjate” haru kaudu. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud mängu ennustuste klaarimisel.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ennustuste klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv assotsiatsioon 36 tunni jooksul alates matši lõpetamisest/katkestamisest, sealhulgas, kuid mitte ainult mis tahes otsused, mis hõlmavad diskvalifitseerimist, osalemisest loobumist, allaandmist jms, mida arvestatakse ennustuste klaarimisel.</i> • <i>Juhtudel, kus ennustamisvõimaluse tulemuseks on viik ja sellist võimalikku tulemust ennustamiseks polnud loetletud, makstakse panused tagasi.</i>
<p>(ii) <i>Seeria lõpptulemus</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Ennustus viitab üldtulemusele, mis on saadud sama turniiri sama vooru/etapi järjestikuste matšide/seeriaste, kus mängisid samad osalejad, tulemuste mis tahes kombinatsioonist.</i> • <i>Ennustuste kehtimiseks peab seeria kõigi matšide esimene plaanitud mäng algama.</i> • <i>Ennustuste klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv assotsiatsioon 36 tunni jooksul alates matši lõpetamisest/katkestamisest, sealhulgas, kuid mitte ainult mis tahes otsused, mis hõlmavad diskvalifitseerimist, osalemisest loobumist, allaandmist jms, mida arvestatakse ennustuste klaarimisel.</i> • <i>Juhtudel, kus ennustamisvõimaluse tulemuseks on viik ja sellist võimalikku tulemust ennustamiseks polnud loetletud, makstakse panused tagasi.</i>
<p>(iii) <i>Mängude koguarv</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud mängud algama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse osaleja sünnimuse reeglite kohaselt „võitjate” haru kaudu. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud mängu ennustuste klaarimisel.</i> • <i>Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud mängud. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva assotsiatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud üle/alla piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba saavutatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.</i>
<p>(iv) <i>Mängude händikäp</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud mängud algama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse osaleja sünnimuse reeglite kohaselt „võitjate” haru kaudu. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste klaarimisel.</i> • <i>Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud mängud. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva assotsiatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud händikäpi piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba otsustatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.</i>

(v)	Õige punktisumma	<ul style="list-style-type: none"> Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik tavapäraselt plaanitud mängud.
(vi)	Kestus	<ul style="list-style-type: none"> Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust. Mis tahes mängu, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt n-ö „võitjate” harust pärit osaleja, loetakse klaarimisel „0” (nulli) minutiseks kaardiks.
(vii)	Mäng X / voor X	<ul style="list-style-type: none"> Ennustuste kehtimiseks tuleb loetletud voor/mäng (nagu asjakohane) lõpuni mängida.
(viii)	Voorude koguarv	<ul style="list-style-type: none"> Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud voorud. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva assotsiatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud üle/alla piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba saavutatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks. Mis tahes mängu/voorusid, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt n-ö „võitjate” harust pärit osaleja, loetakse klaarimisel „0” (nulli) minutiseks kaardiks.
(ix)	Vooru händikäp	<ul style="list-style-type: none"> Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud voorud. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva assotsiatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud händikäpi piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba otsustatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.

N. Super Smash Bros

(i)	Matši koefitsiendid	<ul style="list-style-type: none"> Ennustuste kehtimiseks peavad esimesed plaanitud mängud algama, erandiks on ainult mis tahes mängud, mille võitjaks määratakse osaleja sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” haru kaudu. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud mängude ennustuste klaarimisel. Ennustuste klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv assotsiatsioon 36 tunni jooksul alates matši lõpetamisest/katkestamisest, sealhulgas, kuid mitte ainult mis tahes otsused, mis hõlmavad diskvalifitseerimist, osalemisest loobumist, allaandmist jms, mida arvestatakse ennustuste klaarimisel. Juhtudel, kus ennustamisvõimaluse tulemuseks on viik ja sellist võimalikku tulemust ennustamiseks polnud loetletud, makstakse panused tagasi.
(ii)	Seeria lõpptulemus	<ul style="list-style-type: none"> Ennustus viitab üldtulemusele, mis on saadud sama turniiri sama vooru/etapi järjestikuste matšide/seeriate, kus mängisid samad osalejad, tulemuste mis tahes kombinatsioonist.

	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks peab seeria kõigi matšide esimene plaanitud mäng algama. • Ennustuste klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv assotsiatsioon 36 tunni jooksul alates matši lõpetamisest/katkestamisest, sealhulgas, kuid mitte ainult mis tahes otsused, mis hõlmavad diskvalifitseerimist, osalemisest loobumist, allaandmist jms, mida arvestatakse ennustuse klaarimisel. • Juhtudel, kus ennustamisvõimaluse tulemuseks on viik ja sellist võimalikku tulemust ennustamiseks polnud loetletud, makstakse panused tagasi.
(iii) Mängude koguarv	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud mängud algama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse osaleja sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” haru kaudu. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud mängu ennustuste klaarimisel. • Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud mängud. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva assotsiatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud üle/alla piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba saavutatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.
(iv) Mängude händikäp	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud mängud algama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse osaleja sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” haru kaudu. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste klaarimisel. • Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud mängud. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva assotsiatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud händikäpi piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba otsustatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.
(v) Õige punktisumma	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik tavapäraselt plaanitud mängud.
(vi) Kestus	<ul style="list-style-type: none"> • Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust. • Mis tahes mängu, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt n-ö „võitjate” harust pärit osaleja, loetakse klaarimisel „0” (nulli) minutiseks kaardiks.
(vii) Mäng X / voor X	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks tuleb loetletud voor/mäng (nagu asjakohane) lõpuni mängida.
(viii) Voorude koguarv	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud voorud. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva assotsiatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud üle/alla

		<p>piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba saavutatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.</p>
		<ul style="list-style-type: none"> • Mis tahes mängu/voorusid, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt n-ö „võitjate” harust pärit osaleja, loetakse klaarimisel „0” (nulli) minutiseks kaardiks.
(ix)	Vooru händikäp	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud voorud. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva assotsiatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud händikäpi piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba otsustatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.
O. Tekken		
(i)	Matši koefitsiendid	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks peavad esimesed plaanitud mängud algama, erandiks on ainult mis tahes mängud, mille võitjaks määratakse osaleja sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” haru kaudu. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud mängu ennustuste klaarimisel. • Ennustuste klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv assotsiatsioon 36 tunni jooksul alates matši lõpetamisest/katkestamisest, sealhulgas, kuid mitte ainult mis tahes otsused, mis hõlmavad diskvalifitseerimist, osalemisest loobumist, allaandmist jms, mida arvestatakse ennustuse klaarimisel. • Juhtudel, kus ennustamisvõimaluse tulemuseks on viik ja sellist võimalikku tulemust ennustamiseks polnud loetletud, makstakse panused tagasi.
(ii)	Seeria lõpptulemus	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustus viitab üldtulemusele, mis on saadud sama turniiri sama vooru/etapi järjestikuste matšide/seeriade, kus mängisid samad osalejad, tulemuste mis tahes kombinatsioonist. • Ennustuste kehtimiseks peab seeria kõigi matšide esimene plaanitud mäng algama. • Ennustuste klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv assotsiatsioon 36 tunni jooksul alates matši lõpetamisest/katkestamisest, sealhulgas, kuid mitte ainult mis tahes otsused, mis hõlmavad diskvalifitseerimist, osalemisest loobumist, allaandmist jms, mida arvestatakse ennustuse klaarimisel. • Juhtudel, kus ennustamisvõimaluse tulemuseks on viik ja sellist võimalikku tulemust ennustamiseks polnud loetletud, makstakse panused tagasi.
(iii)	Mängude koguarv	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud mängud algama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse osaleja sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” haru kaudu. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud mängu ennustuste klaarimisel.

		<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud mängud. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva assotsiatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud üle/alla piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba saavutatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.
(iv)	Mängude händikäp	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud mängud algama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse osaleja sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” haru kaudu. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste klaarimisel. • Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud mängud. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva assotsiatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud händikäpi piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba otsustatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.
(v)	Õige punktisumma	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik tavapäraselt plaanitud mängud.
(vi)	Kestus	<ul style="list-style-type: none"> • Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust. • Mis tahes mängu, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt n-ö „võitjate” harust pärit osaleja, loetakse klaarimisel „0” (nulli) minutiseks kaardiks.
(vii)	Mäng X / voor X	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks tuleb loetletud voor/mäng (nagu asjakohane) lõpuni mängida.
(viii)	Voorude koguarv	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud voorud. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva assotsiatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud üle/alla piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba saavutatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks. • Mis tahes mängu/voorusid, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt n-ö „võitjate” harust pärit osaleja, loetakse klaarimisel „0” (nulli) minutiseks kaardiks.
(ix)	Vooru händikäp	<ul style="list-style-type: none"> • Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud voorud. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva assotsiatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud händikäpi piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba otsustatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.