



# Spordiennustuste sätted ja tingimused

Viimati muudetud:

Aprill 2022

# 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. Ennustuste tüübid
3. Kõrvalennustused	4. Süsteemennustused
5. Tulemuse kinnitamine	6. Tattersalli 4. reegel
7. Ühisennustamine	8. Fantasy punktide ennustamine

## ***Jaotis C – Spordiala/kategooria põhised reeglid***

1. Olümpiamängud ja meistrivõistlused	2. Ameerika jalgpall	3. Kergejõustik
4. Austraalia jalgpalli	5. Droonide võidusõit	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. Lacrosse
25. Speedway	26. Surfamine	27. Ujumine
28. Tennis ja reketialad (bädminton, jai-alai, squash, padel, pickleball ja lauatennis)	29. Võrkpall	30. Talisport
31. Muu (mitte-sport / erilineerennustused)	32. Erinevad võitluskunstid	
33. Snuuker	34. Noolemäng	35. Spordialapõhised limiidid

## ***Jaotis D – Võiduajamine***

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

## ***Jaotis E – e-sport***

# A. Lepingutingimused

---

## 1) Sissejuhatus

- 1) Need nõuded ja tingimused reguleerivad hasartmängukorraldaja Unibet spordiennustusi („spordiennustuste reeglid“). Kui konto omanik teeb hasartmängukorraldaja Unibet juures ennustuse, nõustub konto omanik, et on lugenud läbi, saanud aru ja järgib alati käesolevaid nõudeid ja tingimusi ning ka hasartmängukorraldaja Unibet üldisi nõudeid ja tingimusi, mis on toodud <siin>.
- 2) Hasartmängukorraldaja Unibet spordiennustuste keskkonna kasutamist reguleerib MGA. Kõik otsused, mis on teinud reguleeriv organisatsioon MGA, alistavad mis tahes siin spordiennustuste reeglites loetletud punkti.
- 3) Unibet jätab endale õiguse ennustamislimiite ja ennustamisvõimalusi muuta.
- 4) Kõik käesolevates spordiennustuste reeglites toodud viited sõnadele/objektidele, mis on ainsuses, kehtivad ka mitmuses. Viited kindlale soole pole siduvad ja on toodud ainult teavitaval eesmärgil. Kõik viited sõnadele „kaasa arvatud“ ja „sealhulgas“ tähendavad ka „sealhulgas, kuid mitte ainult“.
- 5) Kui see peaks olema asjakohane, käsitletakse kõiki viiteid hasartmängukorraldaja Unibet veebisaidile ja selle sisule ka viidetena füüsilisele kasiinole / offlain-keskkonnale / maapealsetele keskkondadele, sealhulgas iseteenindusterminalidele (Self-Service Terminals – SST), klienditeenidajaga lahendustele (Over The Counter – OTC) ja oma seadme toomisega lahendustele (Bring Your Own Device – BYOD).

## 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], mis võib (aga ei pruugi) olla ilmselge hasartmängukorraldajale ja/või konto omanikule asjaomasel hetkel [mis on põhjustanud ennustusvõimaluste [pakkumise ja/või aktsepteerimise]].

Vigadeks loetakse muu hulgas järgmist:

- riskijuhtimismeetmete mittetoimimisest põhjustatud vead;
- ennustusvõimaluste või klaarimisprotseduuride sobimatust manipuleerimisest põhjustatud vead ning igasugused pettused.
- valed väljamaksed;
- küberrünnakud;
- ennustused, mis on aktsepteeritud:

tehniliste probleemide ajal, mida muidu poleks vastu võetud; koefitsiendiga/hinnaga, mis on muul juhul pakutust olulisem suurem, parem või täiustatud;

- sündmustel/pakkumistel, mis on juba otsustatud või leppinud või seotud millegagi, millel Unibet oli ennustamise peatanud;
- sündmustel/pakkumistel pärast sündmuse/matši/ennustusvõimaluse algust (v.a live-ennustused);
- ennustusturgudel/sündmustel, kus on osalejaid, kes ei võta sündmusest osa;
- mitte kooskõlas kohaldatavate õigusaktidega;
- koefitsientidega, mis erinevad oluliselt neist, mis kehtisid üldiselt spordiennustuse valdkonnas ennustuse aktsepteerimise ajal, milleks kasutab Unibet enamikku spordiennustuse valdkonna hasartmängukorraldajatest määramiseks, kas pakutavad koefitsiendid erinesid oluliselt.
- koefitsientidega, mis viitavad valele tulemusele, seisule või järjestusele, sh juhul, kui valesid koefitsiente pakuti mis tahes vigade või puuduste tõttu, mis olid põhjustatud tulemuse, seisu või järjestuse väljakuulutamisesest, avaldamisesest või teatamisest;
- valede koefitsientidega, kui on selge, et sündmuse juhtumise tegelikud tõenäosused ennustuse aktsepteerimise hetkel erinesid oluliselt; või
- ennustuse tegemist kellegi teise poolt peale konto omaniku (sh juhul, kui keegi on saanud juurdepääsu konto omaniku kontole) või juhul, kui konto omanik on langenud pettuse ohvriks.

- 2) „Ennustuse mõjutamine“ on tegevus, mis on hasartmängukorraldaja Unibet poolt keelatud, mille puhul konto omanik või temaga koostööd tegevad pooled võivad mõjutada või on mõjutanud otseselt või kaudselt matši või sündmuse tulemust.
- 3) „Liiduna ennustamine“ on tegevus, mis on hasartmängukorraldaja Unibet poolt keelatud, mille puhul kontode omanikud teevad koostööd, et teha ennustusi samale sündmusele või võistlusele, või mille puhul konto omanik teeb ennustuse kellegi teise nimel või selleks, et aidata sellega kedagi teist. Kui ilmnevad tõendid, et konto omanikud teevad sellelaadset koostööd, jätab Unibet endale õiguse muuta asjaomased ennustused kehtetuks ja/või pidada kinni võidumaksed, kuni järgnev uurimine on lõppenud, mille käigus Unibet oma äranägemisel selgitab välja, kas on toimunud liiduna ennustamine.

### 3) Ennustuse aktsepteerimine

- 1) Iga ennustus moodustab juriidiliselt siduva lepingu konto omaniku ja hasartmängukorraldaja Unibet vahel. Sellise ennustuslepingu moodustamine nõuab järgmiseid etappe.
  - i. Ennustusturu reklaamimine
  - ii. Konto omaniku taotlus ennustuse või kihlveopanuse tegemiseks
  - iii. Ennustuse aktsepteerimine või kihlveopanuse kinnitamine hasartmängukorraldaja Unibet poolt
- 2) Ennustus pole aktsepteeritud ja kinnitatud, kuni seda kuvatakse konto omaniku ennustuste ajaloos. Seejärel loetakse lepingut nõuetekohaselt sõlmituks. Juhul, kui konto omanik pole ennustuse

aktsepteerimises kindel, peaks ta kontrollima avatud (ootel) ennustusi või võtma ühendust klienditeenindusega ja küsima kinnitust. Ühtki ennustust ega kihlvedu ei loeta kinnitatuks, kui see pole kinnitatud konto omaniku ennustuste ajaloos või klienditeeninduse poolt.

Kui seda pole just aktsepteeritud vea tõttu, ei saa konto omanik pärast aktsepteerimist ennustust enam tagasi võtta. Konto omaniku vastutada on see, et tehtud ennustuste üksikasjad on õiged.

- 3) Kui tekib vaidlus mis tahes ennustuse aktsepteerimise (või tagasilükkamise) osas või seoses sellega, mis ajal ennustus tehti, on sellistel juhtudel otsustavaks hasartmängukorraldaja Unibet tehingute logi andmebaas.
- 4) Unibet võib tagasi lükata või aktsepteerida mis tahes ennustusi [või kihlvedusid] igal ajal ja igal põhjusel, sealhulgas järgmistel põhjustel.
  - a) Pakutava ennustusturu säilitamiseks (nt muu hulgas juhul, kui samal ennustusturul on erakordne või tasakaalustamata arv ennustusi).
  - b) Konto omaniku kaitsmiseks (nt muu hulgas juhul, kui konto omaniku käitumine tundub patoloogiline ning ta keeldub ise endale piiranguid seadmast).
  - c) Teiste kasutaja kaitsmiseks (nt muu hulgas juhul, kui konto omaniku ennustamismuster võib kahjustada teiste kasutajate tavapärasest ennustamistegevust).
  - d) Hasartmängukorraldaja Unibet kaitsmiseks (nt muu hulgas juhul, kui konto omaniku tegevus viitab rahapesule, kokkumängule või pettusele, või kahtlustame, et konto omanik kasutab kolmanda isiku kontot, lubab kolmandal isikul kasutada oma kontot või kasutab automatiseerimist (nt botte, tarkvara vms vahendeid) või tegeleb arbitraažtehingutega).
- 5) Unibet võib sõltuvalt riski tasemest ennustusest või kihlveost keeldumise asemel aktsepteerida konto omaniku ennustuse ainult kuni teatud summani.

## 4) Ennustamise ja väljamaksete piirangud

- 1) \_Ennustusturgude säilitamiseks, võimalike pettuste ja võistlustulemuste kokkuleppimise vältimiseks ning pakutavate toodete riskihinnangute täpsuse tagamiseks piirab Unibet väljamakse netosumma (väljamakse summat, millest on lahutatud panuse summa) väärtusele {Currency Value} igale ennustusele või ennustuste kombinatsioonile, mis on üks konto omanik teinud või klaaritud 24 h jooksul.
- 2) Unibet määrab, et minimaalseks aktsepteeritavaks panuseks on 10cent ning maksimaalseks aktsepteeritavaks arvestamata võimalikke erandeid, mis sõltuvad pakutavatest ennustusturgudest ja -võimalustest.
- 3) Unibet jätab endale õiguse mis tahes ennustusest osaliselt või täielikult keelduda. See kätkeb endas ka võimalust, et süsteemennustust, nagu on see kirjas <osa B lõigus 4>, ei aktsepteerita täies mahus, kas siis vastava süsteemennustuse panustena või kombinatsioonina. Kõikidele hasartmängukorraldaja

Unibet platvormi kaudu tehtud panustele, sh panustele, mis vajavad käsitsi kinnitamist, võib rakenduda enne kinnitamist ajaline viivitus, mille kestus võib erineda.

- 4) Kõik pakutavad koefitsiendid võivad varieeruda. Sellised kõikumised otsustab Unibet. Ennustused aktsepteeritakse ainult koefitsientidega, mis on saadaval koefitsientide tabelis ajal, kui Unibet ennustuse aktsepteeris, sõltumata mis tahes muust väitest või varasemast avaldusest veebisaidil või mis tahes muu meediumi kaudu.
- 5) Kõik ennustuste klaarimisel tehtavad väljamakse arvutused põhinevad kümnendmurd-koefitsientidel, sõltumata mis tahes muust vormingust, mida kuvatakse/valitakse ennustuse tegemise ajal.

## 5) Ennustuste tühistamine

- 1) Ennustuse saab tühistada juhtudel, mida on kirjeldatud allpool punktis 3. Kui ennustus tühistatakse, klaaritakse see koefitsiendiga 1,00.
- 2) Kumulatiivennustusena tehtud ennustus jääb kehtima hoolimata sellest, et kumulatiivennustusega seotud matš või sündmus kuulutatakse kehtetuks.
- 3) Unibet jätab endale õiguse, omal äranägemisel, kuulutada ennustus osaliselt või täielikult kehtetuks, kui on selge, et on ilmnenud järgmised asjaolud:
  - a. ennustamisvõimalusi on pakutud, ennustused tehtud ja/või kinnitatud vea tõttu ja/või koefitsientidega, mis erinevad oluliselt neist, mis on hetkel kasutusel turul kõikjal (vt osa A lõigu 2 punkt 1);
  - b. ennustused 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 oluliselt ennustuskoeffitsiente.
  - g. ennustuse pakkumine asjaomasel ennustusturul on rikkunud asjaomase jurisdiktsiooni hasartmängureegleid.
- 4) Järeleannustamine ja muud tühistamised. Kui Unibet annab endast kõik, et pakkuda parimat kasutuskogemust, jätab Unibet endale õiguse, kui peaks pakutama ennustusturгу, mida ei oleks tohtinud kuvada või mis on valede koefitsientidega, kõik sellisel juhul aktsepteeritud ennustused tühistada kooskõlas <osa A punktiga 5.3>. Sarnasteks situatsioonideks on muu hulgas:
  - (i) matšieelsed ennustused, mis on tehtud/aktsepteeritud pärast sündmuse algust;
  - (ii) Live ennustused, mis on tehtud/aktsepteeritud valede koefitsientidega Live ülekande viivituse või katkestuse tõttu või koefitsientidega, mis esindavad tegelikkusest erinevat skoori;
  - (iii) ennustused, mis on tehtud pärast viimast juhtumist, kui osaleja/tulemus sai mis tahes moel mõjutada matši/sündmuse skoori, mis on seotud asjaomase ennustusturuga, ja

lõplikku loobumist / diskvalifitseerimist / tühistamist / formaadi muutmist või mis tahes muud asja, mis takistaks asjaomasel osalejalt/tulemusel nimetatud skoori mõjutada, kuulutatakse tühiseks;

- (iv) ennustused, mis on tehtud koefitsientidega, mis ei peegelda seotud sündmuse toimumist, kus tingimused võiksid olla muutunud otsesel ja vaieldamatul viisil, või muul juhul pärast sündmust, mis oleks tavaliselt tulemuseni viiv, on juba pooleli või toimunud.
- 5) Seotud tingimuslikud ennustused. Kui pole just tehtud hasartmängukorraldaja Unibet sündmusesisese funktsiooni kaudu või pakutud selgesõnaliselt konkreetse ennustusvõimaluse kaudu, keelab Unibet kumulatiivennustused, mis sisaldavad kahte või enam tulemust, mis võivad olla seotud (nt võistkond 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 õiguse sellise juhtumi korral kuulutada kehtetuks kõik kumulatiivennustuse osad, mis sisaldavad korrelatsioonis olevaid tulemusi, mille koefitsiendid ei viita seotud tingimuslikkusele.
- 6) Ennustusi saab kuulutada kehtetuks olenemata sellest, kas sündmuse tulemus on välja kuulutatud või mitte.

## 6) Lahtiütlus ja prioriteetsus

- 1) Unibet jätab endale õiguse muuta konto omaniku saldole lisatavat väljamakset, kui on selge, et väljamakse on tehtud kontole vea tõttu.
- 2) Selleks, et parandada kõik konto omaniku saldo ebatäpsused, mille on põhjustanud vea tõttu kontole tehtud maksed, jätab Unibet õiguse võtta mis tahes vajalikke meetmeid, ilma etteteatamiseta ja mõistlikes piirides, et kohandada konto omaniku saldod mis tahes edaspidise konto omaniku kontoga seotud tehingu annulleerimise, parandamise või tühistamise teel.
- 3) Need reeglid kehtivad kõigile hasartmängukorraldaja Unibet keskkonnaga seotud tehingutele ja neid võivad täiendada muud reeglid. Kahetimõistetavuse korral on prioriteetsus järgmine:
- reeglid ja tingimused, mis on avaldatud koos konkreetse ennustamisvõimaluse ja/või kampaaniaga;
  - spordialaspetsiifilised reeglid;
  - spordiennustuste üldised reeglid.
- 4) Kui ilmneb midagi ettenägematut, mille jaoks pole konkreetseid reegleid, mis reguleeriks klaarimist, jätab Unibet endale õiguse klaarida mõjutatud ennustusi juhtumipõhiselt, järgides heakskiidetud ennustamisega seotud norme, tavaid ja määratlusi.
- 5) Konto omanikul on lubatud mis tahes andmeid, mis on talle antud või juurdepääsetavad spordiennustuse keskkonnas (või sellega seotult), kasutada ainult privaatset ja mitteäriilisel eesmärgil ning selliste andmete mis tahes kasutus äriilisel eesmärgil (või selle üritamine) on rangelt keelatud.

- 6) Hasartmängukorraldajal Unibet 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 jalgpallis on tavaajaks 3 x 30 minutit või 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) [Raha väljavõtmise] funktsioon annab konto omanikule võimaluse klaarimata 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 ajalised viivitused, nagu on kirjeldatud <osa A punktis 4.2> Kui peaks



juhtuma, et selle viivituse ajal peaks, mis tahes põhjusel, ennustamisvõimalus eemaldatama või koefitsiendid muutuma, siis [raha väljavõtmise] taotlust ei kinnitata ja konto omanikku teavitatakse sellest ekraaniteatega. Hasartmängukorraldaja Unibet jätab endale õiguse pakkuda sellist funktsiooni omal äranägemisel ja ei võta endale mingisugust vastutust, kui funktsioon pole saadaval. Kui [raha väljavõtmise] taotlus kinnitatakse, klaaritakse ennustus viivitamatult ja sellele järgnevaid ennustusega seotud mis tahes sündmusi ei võeta arvesse. Juhul, kui [rahana väljavõetud] ennustus on mis tahes hetkel, alates esialgselt ennustusvõimalusest kuni lõpliku klaarimiseni, tehniliste, hinnastamis- või klaarimisvigade tõttu kannatanud, jätab hasartmängukorraldaja endale õiguse sellised ebatäpsused parandada kooskõlas <osa A punktiga 6.2>

- 4) „Osaleja” on sündmuse osaks olev objekt. „Head-to-Head” ja „Triple-Head” ennustuste puhul viitab osaleja ainult objektidele, mis on seotud vastava „Head-to-Head” või „Triple-Head” sündmusega. Selguse huvides on „osaleja” ainult üks mängija, võistkond või mis tahes isikute rühm, kes on rühmitatud/loetletud võistleva koos. Kõik käesolevates reeglites toodud viited osaleja(te)le, mis on ainsuses, kehtivad ka mitmuses.
- 5) Veebisaidil näidatud tähtaeg (lõppaeg) on mõeldud ainult teavitaval eesmärgil kasutamiseks. Hasartmängukorraldaja Unibet jätab endale õiguse ennustamisvõimaluse suvalisel hetkel osaliselt või täielikult peatada, kui peab seda vajalikuks.
- 6) Hasartmängukorraldaja Unibet saidil avaldatud statistika või artiklid on mõeldud kasutamiseks lisateabena. Unibet ei võta endale mingisugust vastutust, kui selline teave pole tõene. 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) ennustuspakumisel arvutatakse järgnevalt.

Teoreetiline % =  $1 / (1 / \text{koefitsientide tulemus a} + 1 / \text{koefitsientide tulemus b} + 1 / \text{koefitsientide tulemus c}) \times 100$

## 2. Ennustuste tüübid

- 1) „Matš” (ehk 1X2) võimaldab ennustada (osaliselt või täpselt) matši või sündmuse tulemust. Võimalused on järgmised. „1” = koduvõistkond / mängija 1 või ennustamisvõimalusest vasakul loetletud osaleja; „X” = viik või keskmine valik; „2” = külalisvõistkond / mängija 2 või ennustamisvõimalusest paremal loetletud osaleja. Teatud juhtudel või konkreetsel võistlustel võib Unibet kuvada ennustamisvõimalust nn „Ameerika” vormingus (s.o: külalisvõistkond @ koduvõistkond), kus koduvõistkond on loetletud pärast külalisvõistkonda. Olenemata võistkondade paigutusest mängukaardil/ennustusedelil, oleneb mõistete „koduvõistkond” ja „külalisvõistkond” tähendus sellest, kas võistkonnad mängivad koduväljakul (võõrustaja) või külalisvõistkonnana (külaline), nagu on määranud ametlik

organisatsioon, kui arvatava välja erandid, mis on toodud <osa B punktis 5.32>.

- 2) „Õige tulemus“ (ehk tulemuse ennustamine) võimaldab ennustada (osaliselt või täpselt) matši või sündmuse või selle osa 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 tulemuse loetletud ajavahemiku lõpus. Nt juhul, kui poolajal juhib koduvõistkond 1-0 ja matš lõpeb tulemusega 1-1, võidab ennustus 1/X. Selle ennustusturu ennustused kuulutatakse tühiseks, kui matš mängitakse formaadis, kus on võimatu välja selgitada tulemust ennustusvõimaluses toodud ajavahemiku jooksul.
- 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 toodud erineva jaotusega (s.o mitte kolmandikaegadena). Selle ennustusturu ennustused kuulutatakse tühiseks, kui matš mängitakse formaadis, kus on võimatu välja selgitada tulemust ennustusvõimaluses toodud ajavahemiku jooksul.
- 8) „Viiki ei saa ennustada“ (ehk moneyline) võimaldab valida kas „1“ või „2“ nagu määratletud <osa B punktis 2.1>. Samuti viidatakse „viiki ei saa ennustada“ ennustustele juhtudel, kui viigi koefitsiente ei pakuta. Ennustused tühistatakse, kui konkreetne matš võitjat välja ei selgita (nt matš lõpeb viigiga) või konkreetset juhtumit ei toimu (nt esimene värav, viiki ei saa ennustada ja matš lõpeb seisuga 0-0).
- 9) „Händikäp“ (ehk punktivahe) võimaldab ennustada, kas valitud tulemus on võitev, kui ennustusega seotud matši/perioodi/kogusumma tulemusele on liidetud või sellest on lahutatud (nagu ennustusvõimaluses 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 võistkond 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 võistkonna/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: Võistkond A (−1.5) vs võistkond B (+1.5)

Näide:

- Võistkonnale A antakse matšil −1.5 väravane händikäp. Selleks, et ennustust loetaks võitvaks, peab võistkond A võitma matši väravavahega, mis on võrdne või suurem kui loetletud händikäp (s.o vähemalt 2 väravaga).
- Võistkonnale B antakse matšil +1.5 väravane edumaa. Selleks, et ennustust loetaks võitvaks, peab võistkond 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: Võistkond A (−2) viik (täpselt 2) võistkond B (+2)

Näide:

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

Aasia händikäp: Võistkond A (−1.75) vs võistkond B (+1.75)

Näide:

- Võistkonnale A antakse matšil −1.75 väravane händikäp. See tähendab, et ennustus on jagatud kaheks võrdse väärtusega osaks ja tehtud tulemustele −1.5 and −2.0. Selleks, et ennustust loetaks täielikuks võitvaks ja väljamakstavaks, peab võistkond A võitma matši väravavahega, mis on suurem kui mõlemad loetletud händikäpid (s.o vähemalt 3 väravaga). Juhul, kui võistkond A võidab ainult 2-värvase 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 võistkond võidab ainult 1-värvase vahega, kaotab ennustaja terve panuse.

· Võistkonnale B antakse matšil +1.75 väravane edumaa. See tähendab, et ennustus on jagatud kaheks võrdse väärtusega osaks ja tehtud tulemustele +1.5 and +2.0. Selleks, et ennustust loetaks täielikult võitvaks ja väljamakstavaks, peab võistkond 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 võistkond 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 võistkond 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 <osa B punktis 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 <osa B punktis 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 <osa B lõigu 5 punktis 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/võistkonna 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 matšile/sündmusele/raundile (kohalduv vastavalt vajadusele) millest loendatud osalejad/võistkonnad 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 mängu ajal toimunud sündmusi. Tulemusi, mis liigituvad loobumisevõidu või muude tingimuste alla, nagu kirjeldatud <osa B lõigu 5> punktides 2, 3 ja 4, ei võeta arvesse.
- d. Kui eelmainitud kriteeriumist ei piisa, et teha kindlaks ennustuspakkumiste tulemust, kasutatakse ennustuste lahendamiseks järgnevaid kriteeriume:
  - (i) rakenduvaid spordiala põhiseid reegleid nagu kirjeldatud <osas C>,
  - (ii) ennustuse lahendamise reeglid nagu loendatud <osa B lõigus 5>.

Kui võidutulemust pole võimalik kindlaks teha, loetakse ennustused kehtetuks.

- 2) „Grand Salami“ võimaldab panustada loetletud juhtumiste koguarvule (nt väravate koguarv, kodus jooksupunkti 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 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.
- 3) „Üle/alla“ ennustust osaleja kohale mängu/sündmuse tulemusel 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. Selle ennustusturu ennustused kuulutatakse tühiseks, kui matš mängitakse formaadis, kus on võimatu välja selgitada tulemust ennustusvõimaluses toodud ajavahemiku jooksul.
- 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. Selle ennustusturu ennustused kuulutatakse tühiseks, kui matš mängitakse formaadis, kus on võimatu välja selgitada tulemust ennustusvõimaluses toodud ajavahemiku jooksul.
- 6) „Võidujooks X-punktini / võidujooks X-väravani ...“ jt sarnased ennustusvõimalused viitavad esimesele võistkonnale/osalejale, kes saavutab kindla punktide/väravate/sündmuste arvu. Kui ennustusvõimaluse all on toodud ajavahemikud (või muud ajalised piirangud), ei arvestata mis tahes muid punkte/väravaid/sündmusi, mis on toimunud sündmuse/matši muudes ajavahemikes. Kui loetletud tulemuseni määratletud ajavahemiku (kui on nimetatud) jooksul ei jõuta, loetakse kõik ennustused kehtetuks, kui sellise tulemuse kohta pole pakutud just ennustusturul koefitsiente.
- 7) „Punkti X tooja / järgmine väravalööja“ jt sarnased ennustusvõimalused viitavad võistkonnale/osalejale, kes loetletud juhtumise skoorib/võidab. Selliste ennustusvõimaluste

lahendamiseks ei arvestata enne loetletud juhtumit toimuvaid sündmusi. Kui loetletud juhtumist määratletud ajavahemiku (kui on olemas) jooksul ei skoorita/võideta, kuulutatakse kõik ennustused kehtetuks, kui sellist tulemust pole just ennustusturul pakutud.

- 8) Ennustused, mis viitavad konkreetse juhtumi toimumisele eelmääratud ajalises järjestuses, nt „esimene kaart“ või „järgmine võistkond, kes saab karistusminuteid“, kuulutatakse kehtetuks, kui võitvat tulemust pole võimalik kindlalt välja selgitada (nt juhul, kui erinevate võistkondade mängijad saavad kollase/punase kaardi sama mängukatkestuse ajal).
- 9) „Esimese värava lööja ja võitja“ viitab sellele, et loetletud võistkond/osaleja saab matšil kirja esimese punkti ning võidab matši. Kui matši jooksul punkte ei saada, kuulutatakse kõik ennustused kehtetuks.
- 10) „Puhas leht / nullimäng“ viitab sellele, et loetletud võistkonna/osaleja vastu ei lööda ühtki väravat/punkti matši / asjaomase ajavahemiku jooksul.
- 11) „Võidab kaotusseisust“ viitab sellele, et võitev võistkond/osaleja on matši /asjaomase ajavahemiku jooksul olnud vastastest vähemalt ühe väravaga/punktiga taga.
- 12) Kõik viited sellele, et võistkond/osaleja võidab kõik poolajad/periodid (nt „võistkond võidab mõlemad poolajad“) tähendab seda, et loetletud võistkond lööb rohkem väravaid / skoorib rohkem punkte kui vastane kõigi matši määratletud poolaegade/periodide 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 võistkond olema konkreetse matši võitjaks (ühe matši korral) või viima võistkonna järgmisesse ringi / otsustama võistluse võidu. Tavaaja ja lisaaja 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, kui sellise tulemuse kohta pole pakutud just ennustusturul koefitsiente.
- 17) Võistkonnavahetuste ennustuste lahendamisel arvestatakse ka mängijaid, kes mängivad klubides laenulepingute alusel.
- 18) Mänedžeride vahetumisele viitavad ennustused viitavad peatreenerile/mänedžerile (vastavalt sellele, mis kohaldub), kes lahkuv/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 finaaltourniirid, väljamängimised, hooajavälised mängud jms) muutusi ei toimu, kuulutatakse pärast viimast mänedžeri vahetust (kui on toimunud) tehtud ennustused kehtetuks, kui pole pakutud sobivat ennustamisvõimalust. Jalgpalli ennustusturgudel arvestatakse (ja ennustused klaaritakse vastavalt) iga vahepealset/ajutist peatreenerit/mänedžeri, kes on juhtinud võistkonda 10 järjestikust matši.

- 19) Ennustamisvõimalused, mis viitavad võistkonna/osaleja kindlale saavutusele võrreldes teise võistkonna/osalejaga (nt „järgmine võistkond, kes võidab võistkonna 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 võistkonna/osaleja kindlatele saavutustele teise või teiste võistkondade/osalejate vastu (nt võistkond, kes skoorib esimesena X matšipäeval) toimub vastavalt määratud ajaperioodile. Näide. Võistkond A mängib laupäeval and lööb oma esimese värava 43. mänguminutil; võistkond B mängib pühapäeval ja lööb esimese värava 5. mänguminutil. Võistkond B kuulutatakse ennustuse võitjaks.
- 21) Unibet võib aeg-ajalt oma ainuäränagemisel ja ilma piiramata seotud tingimuslikke ennustusi, mida on kirjeldatud <osa A lõigu 5 punktis 5>, avaldada ennustuvõimalusi, mis viitavad, kas osaleja/võistkonna üksikule sooritusele, või ennustuvõimalusi, mis kombineerivad 2 või enama võistkonna/osaleja potentsiaalsed tulemused (nt täiustatud topeltennustused, võimendatud koefitsiendid jne), pakkudes tavapärasest kõrgemaid koefitsiente. Unibet jätab endale õiguse sellised ennustuvõimalusi tagasi võtta, vastavaid koefitsiente muuta ja teha mis tahes muid muudatusi, mis on hasartmängukorraldaja Unibet äränagemisel vajalikud. Selliste ennustuvõimaluste klaarimine toimub järgmistel alustel:
  1. Kui ei ole teisiti välja toodud, viitab ennustuvõimalus ainult loetletud päeva(de)le ja/või järgmisele ametlikule matšile/sündmusele/voorule (nagu kohane), millest loetletud osalejad/võistkonnad peaksid osa võtma ennustuvõimaluse avaldamise seisuga.
  2. Tulemused klaaritakse vastavalt spordialaspetsiifilistele reeglitele. Kõik seotud sündmused peavad toimuma lõpuni plaanitud aegadel ja lubatud ajavahemikus, et ennustused kehtiks, kui just ennustuvõimaluse mis tahes muu tulemus ei ole otsustanud lõplikult ennustuvõimaluse tulemust viisil, et muude ennustuvõimaluses loetletud sündmuste lõpetamine (või katkestamine) ei saa kuidagi ennustuvõimaluse tulemust enam mõjutada. Sellised ennustusturud klaaritakse vastavalt juba otsustatud tulemustele.
  3. Kui ennustuvõimaluses pole selgesõnaliselt teisiti toodud, arvestatakse klaarimisel ainult juhtumisi, mis leiavad aset tegelikul mänguajal. Tulemusi, mis on põhjustatud loobumisvõidust, protestist, esimese ametliku tulemuse muutmisest jms, arvesse ei võeta. Ennustused tühistatakse, kui võitva tulemuse kindlaksmääramine on võimatu kooskõlas spordialaspetsiifiliste reeglitega.

4. Kõik ennustusvõimalusega seotud kõrvaltingimused peavad olema täielikult ja vaieldamatult täidetud, et ennustust loetaks võitvaks. Seda olenemata mis tahes võimalikest konfliktidest spordialaspetsiifiliste reeglitega või konkreetse spordiala eelnevate või praeguste ennustusvõimaluste ja hasartmängukorraldaja Unibet spordiennustuse keskkonna tavapäraste reeglite mis tahes potentsiaalse tõlgendamisega. Kui ennustusvõimalus peaks sisaldama mis tahes tulemust, mis on täpselt viigis valitud üle/alla või punktivahe väärtusega (ehk VIIK), ei loeta seda loetletud juhtumise saavutamiseks ning ennustus klaaritakse KAOTUSENA.

Kuigi hasartmängukorraldaja Unibet on teinud kõik endast oleneva suurepärase kasutajakogemuse tagamiseks, tuleb arvestada, et ennustusturud võivad kõikuda viisil, mille puhul ei pruugi need anda mis tahes hetkel mingisugust suuremat väärtust võrrelduna sarnaste ennustusvõimalustega, mis on saidil praegu olemas. Kõik ennustused jäävad kehtima sõltumata sellistest kõikumistest.

22) Unibet annab teatud sündmustel kasutajatele võimaluse teha ennustusi, milles saab kombineerida sama sündmuse tulemusi ja juhtumisi (sündmusesisesed kombinatsioonid), kas eelmääratud kombinatsioonide kaudu, mida kuvatakse spordiennustustes (v.a täiustatud topeltennustused, võimendatud koefitsiendid jms, mille puhul kehtib <osa B lõigu 3 punkt 21>), või kasutades funktsiooni [Bet Builder]. Seda võimalust pakutakse ainult hasartmängukorraldaja Unibet ainuäranägemisel ja piiramata seotud tingimuslikke ennustusi, mida on kirjeldatud <osa A lõigu 5, punktis 5>. Klaarimine toimub vastavalt spordialaspetsiifilistele reeglitele. Kõik seotud juhtumised peavad olema toimunud, et ennustust loetaks võitvaks ja selle eest koefitsientide kohaselt raha makstaks. Panused makstakse tagasi, kui mõni kombinatsiooni osa klaaritakse kui TŪHISTATUD. Kui kombinatsioon peaks sisaldama mis tahes tulemust, mis on täpselt viigis valitud üle/alla või punktivahe väärtusega (ehk VIIK), eemaldatakse selline kombinatsioon klaarimise arvutusest ja ennustused makstakse välja, võttes arvesse ainult kombinatsiooni muid osi.

23) „Teaser+“ annab kasutajale võimaluse reserveerida sama eelmääratud summa punkte kõigile tulemustele parlay-ennustuses (kombinatsioonis), mis sisaldab punktivahet (händikäpe), koguarve (üle/alla) või mõlema kombinatsioone. Näide: kasutaja kombineerib NFL võistkonna X +6.5 punkti parlay-ennustuses üle 41 punktiga NFL matšil, kus mängivad võistkond Y ja võistkond Z. Tehes valiku „Teaser+ jalgpall 6 punkti“, arvutatakse read ja koefitsiendid ümber parlay-ennustuseks, kus on võistkond X +12.5 punkti (varem +6.5) kombineeritud üle 35 punktiga (varem üle 41). Kui „Teaser+“ ennustuse mõni osa kuulutatakse tühistatuks (push), jäetakse vastav konkreetne valik parlay-ennustusest välja ja koefitsiendid/väljamakse arvutatakse vastavalt ümber.

24) Ennustused, mis viitavad „matši ülejäänule“ vms arvestavad ainult tulemusi ja juhtumisi, mis on toimunud ennustuse tegemisest kuni loetletud ajavahemiku lõpuni ning seega on välja jäetud kõik juhtumised, mis registreeriti enne ennustuse tegemist ja aktsepteerimist.

25) Ennustused kindlatele ajavahemikele/intervallidele (nt matši tulemus vahemikus 60:00–89:59) arvestavad ainult tulemusi ja juhtumisi, mis leiavad aset nimetatud ajavahemiku/intervalli jooksul. Klaarimisel ei arvestata ühtki muud



punkti/värvat/sündmust, mis on saadud sündmuse/matši muudest osadest, mis ei toimu nimetatud ajavahemiku/perioodi jooksul, sh lisaminutid/karistusaeg, kui pole just teisiti toodud.

## 4. Süsteemennustused

- 1) Matšieelne ja Live 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) Tulemuste sõltuvuse / seotud tingimuslike ennustuste tõttu jätab Unibet endale õiguse, omal äranägemisel, kombinatsioonide arvu jm tegureid piirata, nagu määratletud <osa A lõigu 5 punktis 5>.
- 3) Üht või mitut matši on võimalik kasutada „pankuritena“, mille puhul lisatakse valitud matšid/sündmused kõigile kupongidele.
- 4) „Trixie“ on kombinatsioon, mis sisaldab ühte kolmekordset ja kolme kahekordset panust kolme matši valikule.
- 5) „Patent“ on kombinatsioon, mis sisaldab ühte kolmekordset, kolme kahekordset ja kolme ühekordset ennustust kolme matši valikule.
- 6) „Yankee“ on kombinatsioon, mis sisaldab ühte neljakordset, nelja kolmekordset ja kuut kahekordset panust nelja matši valikule.
- 7) „Canadian“ (teatakse ka kui „Super Yankee“) on kombinatsioon, mis sisaldab ühte viiekordset, viite neljakordset, kümme kolmekordset ja kümme kahekordset ennustust kolme matši valikule.
- 8) „Heinz“ on kombinatsioon, mis sisaldab ühte kuuekordset, kuute viiekordset, viiteteist neljakordset, kahtekümmend kolmekordset ja viiteteist kahekordset ennustust kuue matši valikule.
- 9) „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.
- 10) „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.

- 11) 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. Sellest hoolimata, kui esimeses ametlikus tulemuses pole just ilmselget ja kontrollitavat viga, ei arvestata ennustuste klaarimisel mis tahes muudatusi, mis on tekkinud järgmiste asjaolude tõttu (kuid mitte ainult): diskvalifitseerimised, trahvimised, protestid, kohtumenetlused ja/või hilisemad ametliku tulemuse muutmised, mis toimuvad pärast sündmuse lõppemist ja tulemuse väljakuulutamist (k.a esialgse tulemuse).
- 2)
  - a. Rohkem kui 1 vooru/etapi kestvate ennustusturgude klaarimisel (nt hooaja ennustused) võetakse arvesse ainult muudatusi, mis mõjutavad ennustusi, mille klaarimist pole veel otsustatud. Arvesse võetakse selliseid muudatusi, mis on reguleeriv organisatsioon välja kuulutanud enne viimast plaanilist vooru/etappi. Mis tahes muid muudatusi, mis jõustuvad pärast seda kuupäeva või viitavad ennustustele, mis on juba klaaritud vastavalt sündmuse/võistluse ajal toimunud juhtumistele, ei arvestata.
  - b. Kui ennustusvõimaluses pole just teisiti toodud ja sellele ei viita võistluse ametlikud reeglid või kui varem pole seda ametlikult kuulutatud konkreetse sündmuse formaadiks, toob spordiala/sündmuse/võistluse vaikimisi formaadi mis tahes muudatus, mille tulemusel pakuks Unibet koefitsiente, mis ei ühti tegeliku mängu formaadiga, kaasa selliste ennustuste tühistamise, mida selline formaadi muudatus mõjutaks.
  - c. Ennustusvõimalused, kus formaadi muutus ei takista reguleerival organisatsioonil võitjat välja kuulutada (nt hooaja võitja), hoolimata sellest, kas mäng jätkub või ei, kas hooaja/võistluse pikkust on muudetud jne, klaaritakse vastavalt reguleeriva organisatsiooni tulemusele tingimusel, et see tulemus kuulutatakse välja kooskõlas alltoodud ajavahemikega ning ühildub koefitsientide/joonte/koguarvudega, mis olid saadaval ennustusvõimaluse avaldamise hetkel.
  - d. Sellistel juhtudel kehtivad järgmised klaarimistingimused.
    - (i) Kui reguleeriv organisatsioon peaks kuulutama asjakohase tulemuse välja 3 kuu jooksul alates viimasest matšist, mis mängiti enne katkestust (olgu selleks lõplik paremusjärjestus, tühistamine või plaanid mängu jätkata), klaaritakse ennustusturud vastavalt.
    - (ii) Kui 3 kuu jooksul alates viimasest matšist, mis mängiti enne katkestust, ühtki asjakohast ametlikku teadet ei avaldata / tulemust välja ei kuulutata, klaaritakse ennustusturud vastavalt viimasele saadaolevale paremusjärjestusele/edetabelile, olenemata mängitud matšide arvust / pooleliolevast osast / võistluse etapist.

- (iii) Ennustusturud, mis viitavad sellele, kas võistkond/osaleja jõuab võistlusel järgmise etappi (nt playoffidesse), klaaritakse kui tühistatud, kui peaks muutuma vastava etapi formaat / osalejate arv või vastavat etappi üldse ei mängita, kui tulemus pole juba välja selgitatud vastavalt ennustusvõimaluse avaldamise ajal kehtinud reeglitele ning asjaomaste matšide arvu muutumine ennustusvõimaluse tulemust ei saa mõjutada.
  - (iv) Ennustusturud, mille koefitsiendid on sõltuvuses kõigi matside mängimisest v(nt üle/alla võidud tavahooajal / punktid liigas), kuulutatakse tühiseks, kui mängitavate matšide arv erineb ennustusvõimaluse avaldamise hetkel plaanitud matšide arvust, kui tulemus pole just otsustatud ja asjaomaste matšide arv ei mõjutaks ennustusvõimaluse tulemust.
- 3) Juhtumeid, mida pole matši/sündmuse ametlikud korraldajad (nt valed väravad) lubanud ja/või heaks kiitnud, ei arvestata ennustuse klaarimisel. Reeglina, kui ennustusvõimalus ei ütle just teisiti, klaarib hasartmängukorraldaja ennustused tuginedes täpsele hetkele, millal mänguvoog katkes/jätkus (nagu kohane) asjakohase juhtumi tõttu (nt pall läks mängust välja korvviskamise või väravalöömise tõttu või pall jõudis üle väravajoone) või kohtuniku poolt mängu katkestamise tõttu (kumb iganes on varasem). 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 klaarimisel 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 klaaritakse kõik ennustused, mis otsustati enne sündmuse katkestamist ja mida tuleviku sündmused ei saa kuidagi muuta, vastavalt otsustatud tulemusele. Kui katkestatud sündmust ei jätkata 12 tunni jooksul alates selle algusajast, tühistatakse kõik selle sündmusega seotud ennustused.
- 6) Kui sündmus katkestatakse ja sellele plaanitakse uus toimumisaeg, kuulutatakse kehtetuks kõik ennustused, mis tehti enne esialgset matši, mida ei saanud klaarida vastavalt tulemustele, mis saadi mängu ajal enne selle katkestamist, olenemata sellest, kas ja millal matši jätkatakse.
- 7) Kui spordialaspetsiifilistes reeglites või ennustusvõimaluses pole just teisiti toodud, kuulutatakse ennustused kehtetuks, kui turniiri/võistluse osaks olevad konkreetset sündmused jäävad ära, lükatakse edasi määramatult ja/või ajale/kuupäevale, mis on hilisem kui 12 h viimasest ajast, mis oli varem välja kuulutanud reguleeriv organisatsioon, kehva ilma, publikuga seotud murede või sarnaste stsenaariumite tõttu, v.a järgmistel erandjuhtudel, mille puhul jäävad ennustused kehtima.
- a. Sündmused, mille algusaegu pole reguleeriv organisatsioon ennustuse tegemise seisuga veel ametlikult kinnitanud.
  - b. Sündmused, mille aega muudetakse ajastuse konfliktide / teleülekannete tõttu, kuid mis mängitakse samal matšipäeval/mängunädalal/voorul (kui on asjakohane), ning

selline muudatus ei muuda ühegi ennustusvõimaluses loetletud osaleja mängude järjestust.

c. Sündmused, mille algusajad tuuakse varasemaks, kuid mis mängitakse samal matšipäeval/mängunädalal/voorul (kui on asjakohane), ning ilma järelenustamise ja sarnaste juhtumisteta, mis on defineeritud <osa A lõigu 5 punktis 4>, ning muudatus ei mõjuta ühegi ennustusvõimaluses loetletud osaleja mängude järjestust.

Selgitavalt, sama matšipäeva/mängunädalat/vooruu tuleks tõlgendada kui mängude järjestust, mis on ette kirjutanud reguleeriv organisatsioon igale konkreetsele matšile, mis kujutab matšipäeva/mängunädalat/vooruu. Kui seda järjestust pole võimalik säilitada ja mängude järjestus muutub viisil, kus vahele määratakse matše teiste võistkondade vastu niimoodi, et loetletud mäng pole enam järgmine ametlik mäng vastaval turniiril/liigal/võistlusel kõigile seotud võistkondadele, ei loeta seda sama matšipäeva/mängunädala/vooruu osaks ja ennustusvõimalused kuulutatakse tühiseks. Eeltoodu ei kehti hooaja ennustustele, mis jäävad kehtima, kuni turniir/liiga/võistlus toimub ja tulemus otsustatakse hooajal/aastal, millele ennustus viitab, olenemata mis tahes kuupäevamuutustest. Juhul, kui playoffide sari või muud sarjad või matšid, kus peaks vastu astuma 2 võistkonnaga 2 või enama matši jooksul, loetakse ühe matši igasugust ajastuse muutmist osaks samaks matšipäevast olenemata ümberajastuse pikkusest, kuni sarja kodu- ja võõrsilmängude järjestust ei muudeta ja loetletud mängud toimuvad sarjas. Muul juhul kuulutatakse ennustused kehtetuks.

- 8) Selliste sündmuste, mida pole veel lõpule viidud enne nende loomulikku lõppu ja juhul, kui avaldatakse assotsiatsiooni otsusel tehtud tulemus mitte hiljem kui 12 tunni jooksul alates sündmuse algusest, kasutab Unibet avaldatud otsust ametliku tulemusena ennustamisvõimaluste, mis on seotud sündmuse tulemusega (nt matš, viigi korral ei panusta ja kahekordne võimalus) klaarimiseks eeldusel, et avaldatud otsus ei muuda nimetatud ennustamisvõimaluste tulemust katkestamise hetkel. Sellisel juhul makstakse panused tagasi. Kõik ennustamisvõimalused, mis on seotud konkreetsete juhtumiste lugemisega (nt väravate koguarv, händikäp jm), peale nende, mille tulemused on otsustatud enne loobumist ja mis ei saa kuidagi olenevalt tuleviku sündmustest muutuda ja mis klaaritakse vastavalt otsustatud tulemusele, tühistatakse.
- 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 <osa B punkt 1.1>. Kui matš/sündmus katkestatakse pärast ajast 90% mängimist, põhineb panuse lahendus matši/sündmuse peatamise hetkel olnud tulemusel.
- 10) Kui pole just eraldi kirjas ennustamisturu juures, toimub selliste ennustusvõimaluste nagu (kuid mitte ainult) löögid, pealelöögid raamidesse, palli valdamine, resultatiivsed sööddud, lauapallid jms klaarimine definitsioonil, mida kasutab ametlik reguleeriv organisatsioon oma statistikas. Kui pole vastuvaidlematuid tõendeid, ei tunnusta Unibet ühtki kaebust, mille aluseks on selliste terminite personaalne tõlgendus.

- 11) Kui jätta kõrvale traavisõit ja hobuste võiduajamised, tühistatakse kehtetuks panused, mis on tehtud osalejatele/võistkondadele, mis sündmusest osa ei võta. Kuid asjaomaseid kvalifitseerumisetappe vms sarnaseid sündmusi loetakse põhisündmuse osaks ning mis tahes osalust sellistel sündmustel loetakse kihlvedu kinnitavaks ning sellisel juhul panust ei tühistata. Unibet jätab endale õiguse rakendada Tattersalli 4. reeglit, nagu on kirjeldatud <osa B lõigus 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 sellistest panustest keelduda või neid aktsepteerida.
- 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. Ennustused, mis on tehtud pärast seda, kui diskvalifitseeritud osaleja viimati sündmuses osales, kuulutatakse tühiseks.
- 14) Kui asjakohast lõppkohta jagavad kaks või enam osalejat ning viigitulemusele pole koefitsiente pakutud, arvutatakse koefitsiendid jagades panuse vastavat kohta jagavate osalejate arvuga ning ennustus klaaritakse 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 organisatsioon 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 organisatsioon 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. Kui mõni ennustusvõimaluses

loetletud osaleja ei osale mis tahes järgnevas osas, kuulutatakse tühiseks ennustused, mis on tehtud pärast viimast aega, kui osaleja sündmusel aktiivselt osales.

- 21) Kui pole teisiti öeldud, arvestab Unibet liiga lõpptulemuste, edasiliikumise, ümberpaigutuste jms ennustuste klaarimisel alati kõiki raundide, matšide või matšide seeriade (nt finaalturniiri 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 võistkonnale viitavad Stanley karika võitjatele.
- 22) Panused, mis on üksteise suhtes vastandlikud ja seotud kahe või enama üksikisiku/võistkonna 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 finaalturniiri mängude / väljamängimiste / hooajajärgsete mängude ajal või mis tahes muid matše (või nende seeriaid), mis toimuvad pärast nn tavahooaega.
- 24) Ennustuste, mis on seotud konkreetse võistkonna juhtumite/sündmuste koguarvuga, kas konkreetse võistkonna tulemusega konkreetset kohalikus liigas (nt võistkonna X löödud väravate koguarv), või „Head to Head“ ennustuste, kus on kahe võistkonna tulemused kohalikus liigas (nt kõige enam karistusminutite liiga X – võistkond Y vs võistkond Z) või kumulatiivne liiga tulemus (nt võistkond, 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, kui tulemus pole just juba välja selgitatud, ennustused tühistatakse, kui toimub ükskõik milline järgmistest juhtumitest ükskõik kumma valitud osalejaga: (i) ei ole klubi/võistkonna (kuhu ta sobiks ennustuse tegemise hetke seisuga) rivistuses 50% või rohkemal allesjäänud matšidest mis tahes põhjusel; (ii) ei võta osa vähemalt ühest matšist pärast ennustuse tegemist; (iii) koguarvud on samad, mis teisel mängijal (kui ennustusvõimaluses pole just antud viigi valikut). Kehtida võivad muud spordialaspetsiifilised tingimused; palun vt spordialaspetsiifilist jaotist.
- 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 ennustused 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 ennustuse tegemist; (iii) koguarvud on samad, mis teisel osalejal (kui ennustamisvõimaluses pole just antud viigi valikut).
- 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 igaühe 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 12 tunni jooksul pärast esialgselt väljakuulutatud toimumisaega.
- 32) Kui sündmus viiakse esialgu välja kuulutatud toimumiskohast mujale ja/või väljakukatet muudetakse, ei ole see piisav põhjus ennustamisvõimaluste tühistamiseks, kui just (i) spordialaspetsiifilised reeglid seda ette ei näe ja/või sündmuse uus asukoht on kummagi matšil osaleja „koduväljak”. Reeglina viitab Unibet koduvõistkonnale (võõrustaja) ja külalisvõistkonnale (külaline) kooskõlas sellega, kuidas kutsub neid konkreetse matši/võistlust reguleeriv organisatsioon. „Neutraalsetele väljakutele” tehtud ennustused jäävad kehtima olenemata sellest, kas sellist teavet on ennustamisvõimaluses kirjeldatud ja/või sellest, kuidas võistkondi ennustuste tabelis / ekraanil on kuvatud. Kui võistkondade/osalejate paigutuses ametlikult veebisaidil ja ennustuste tabelis / ekraanil on vasturääkivusi ning selline vasturääkivus avaldaks matši/võistluse koefitsientidele olulist mõju, kuulutab Unibet mõjutatud ennustused kehtetuks. Sellist tulemust kaalutakse ainult juhul, kui vasturääkivusel on koefitsientidele oluline ja nähtav mõju. Nt juhul, kui kodu- ja külalisvõistkond on jäähoki matšil segi läinud, kuulutab Unibet ennustused kehtetuks. Sellest hoolimata käsitleb Unibet kehtivana ennustusi, mis on tehtud sündmustel, kus nn koduväljaku eelist arvesse ei võeta ja siis, kui toimumiskoht on neutraalne. Selliste juhtumite näideteks on, kuid mitte ainult, tenniseturniirid, MMA matšid, üldiselt individuaalalad või erisündmused, nagu võistkondlike võistluste finaali-/lõppmängud, mis toimuvad varem kindlaks määratud toimumiskohtades, nagu Superbowl, NCAA Final Four või Coppa Italia finaali, isegi juhul, kui asukohta võiks pidada kummagi võistkonna „koduväljakuks”. Sellistel juhtudel loetakse nimetatud sündmuseid mängituks neutraalses toimumiskohas ja kõik ennustused jäävad kehtima, olenemata sellest, kuidas on võistkonnad/osalejad loetletud ametlikul veebisaidil ja ennustuste tabelis / ekraanil.
- 33) Teavet, mis viitab võistkondade soole, vanusegruppidele, ja noortevõistkondadele või reservvõistkonna staatusele (nt võistkond 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 ennustuspakumistes.
- 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, võistkonnanimedele, 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 võistkonna väravasse), kui pole teisiti öeldud.
- 39) Kõik viited konföderatsioonile, rahvusele vms on toodud vastavalt reguleeriva organisatsiooni määratlustele.
- 40) Kõiki võistkonna/rahvuse poolt ühel võistlusel võidetud medaleid loetakse ühe (1) medalina olenemata võistkonnaliikmete arvust.
- 41) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele kindlal perioodil/turniiril (nt mängija X löödud väravate koguarv World Cupil) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele hooaja jooksul (nt kas hooajal lööb kõige rohkem väravaid mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul pärast ennustuse aktsepteerimist.
- 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 võistkonnas Y) viitavad kõnealusele isiku (alternatiivselt tema määramisele) loendatud positsioonile ennustuse tegemise ja tähtja vahelisel ajal. Kui isik lahjub 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.
- 43) Kõik ennustused, mis viitavad rekordite „purustamisele“, nõuavad loetletud juhtumise täielikku toimumist. Rekordi kordamist ei loeta rekordi vägiteo sooritamiseks. Klaarimisel arvestatakse ainult loetletud juhtumist.

## 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.

# 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.
- 3) Eelmine punkt kehtib ennustamisvõimalustele, 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) Kõiki „matši” ennustamisvõimalusi loetakse kehtivateks ainult juhul, kui 4. veerandajast / 2. poolajast on jäänud mängida vähem kui 5 minutit. Erandiks on need, mille tulemused on otsustatud enne loobumist ja mis ei saa kuidagi olenevalt tuleviku sündmustest muutuda; need klaaritakse vastavalt otsustatud tulemusele.
- 3) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele ühel matšil (nt mängija X söödetud jardide koguarv) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele matši jooksul (nt kas hooajal lööb kõige rohkem väravaid mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul pärast ennustuse aktsepteerimist.
- 4) Kui ennustamisvõimaluse kirjelduses pole just teisiti toodud või viidatud, põhineb hooaja ennustuste klaarimine veebisaidi NFL.com või võistluse ametliku veebisaidi (nagu asjakohane) klassifikatsioonidel, definitsioonidel ja viigi lahendamise reeglitel.
- 5) Kui pole just teisiti toodud, loetakse tüüpilist NFL nädalat/vooru neljapäevast kuni järgmise nädala kolmapäevani, vastavalt staadiumi ajavööndile. Kõik sündmused/ennustamisvõimalused, mida ei mängita lõpuni eelnimetatud ajavahemiku jooksul, kuulutatakse tühistatuks; v.a need ennustused, mille tulemus on juba teada ja mida edasised sündmused ei saa kuidagi mõjutada; need klaaritakse vastavalt otsustatud tulemusele. Ennustused, mis viitavad sündmustele, mis on ümber ajastatud sama nädala/vooru sees, jäävad kehtima, kuni sellised sündmused mängitakse lõpuni eelnimetatud ajavahemiku jooksul.

- 6) Mängupäeva/iganädalased kõrvalennustused võimaldavad ennustada valitud võistkondade sooritusele ja tulemustele ja/või üksikute mängijate juhtumistele, mis toimuvad matšide/sündmuste jooksul kindlal nädalal/voorus/päeval/mängupäeval (nt kindla konverentsi matšidel skooritud punktide koguarv, kõrgeima/madalaima punktide koguarvuga võistkond, mängija jardide ennustusturud jms). Kõik asjakohased matšid/sündmused (sh ümber ajastatud, mis tuleb mängida eelnimetatud ajavahemiku jooksul) peavad olema lõpuni mängitud ja konkreetse nädala/vooru/päeva/mängupäeva tulemused peavad olema kinnitatud, et ennustused kehtiks, v.a nende puhul, mille tulemused on otsustatud enne loobumist ja, mis ei saa kuidagi olenevalt tuleviku sündmustest muutuda; need klaaritakse vastavalt otsustatud tulemusele. Lisaks nõuavad nimetatud mängijate sooritusele viitavad ennustusvõimalused ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul pärast ennustuse aktsepteerimist.
- 7) Hooaja ennustused, olenemata sellest, kas need hõlmavad tulemusi, mis on saadud playoffides või mitte, ning ennustamisvõimalused, mis viitavad konkreetsete võistkondade või mängijate sooritusele, jäävad kehtima olenemata mängijate vahetustest, võistkondade liikumistest, nimemuutustest, hooaja pikkuse või playoffi formaadi muutmisest hooaja mis tahes hetkel.
- 8) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele (nt mängija X söödetud jardide koguarv playoffides) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele kindla ajavahemiku/turniiri/hooaja jooksul (nt kas tavahooajal skoorib kõige rohkem touchdowne mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul pärast ennustuse aktsepteerimist.
- 9) „Double Result” ennustused (s.o poolaja seisuga tulemuse ennustamine kombineerituna tulemusega 4. veerandaja lõpus) ei arvesta tulemusi, mis saadakse lisaajal.
- 10) Esimese/järgmise ründemängu ennustusturud klaaritakse esimese/järgmise rindejoonelt toimuva mängu järgi (nagu asjakohane), jättes kõrvale karistused. Touchdownist saadud lahtilöögi korral klaaritakse ennustused vastavalt järgneva lahtilöögiga saadud tulemusele. Klaarimisel loetakse lõpetama/vaheltlõigatud sööte, mängujuhi peatamisi või ründaja pillatud palli noppimisi „söödumänguks”, kui mängujuht pole just ületanud rindejoont, mille puhul loetakse seda „jooksumänguks”. Tagaründaja pillatud palli noppimisi loetakse „jooksumänguks”.
- 11) „Ründejardide” ennustamisvõimaluste klaarimine põhineb jardide netoarvul, sh jardide arvul, mis kaotati mängujuhi peatamise tõttu. Selliseks arvutuseks lisatakse asjakohased söötmise ja püüdmise jardid ning kogusummast lahutatakse mängujuhi peatamisest kaotatud jardid.
- 12) Ennustamisvõimalustes, mis viitavad sellele, et mis tahes võistkond skoorib nimetatud järjestikuse arvu kordi vastuseta, loetakse lisaiega, kuid jäetakse välja mis tahes PAT-id (punktid pärast touchdowne või 2-point conversioneid).
- 13) „Võistkond kutsub esimese/järgmise aeg-maha katkestuse” ennustamisvõimalused ei arvesta klaarimisel mis tahes aeg-maha katkestusi, millest on jäädud ilma mis tahes muul viisil (nt ebaõnnestunud vaidlustamine, treeneri vaidlustamised ja/või vigastused).

- 14) Kõikide karistuste ennustamisvõimaluste klaarimine põhineb sellel, et karistus aktsepteeritakse. Karistusi, millest keeldutakse, ei arvestata.
- 15) Ennustused, mis on seotud konkreetse ründemänguga, klaaritakse tühistatuks, kui ründemängu ei viida lõpule. Juhul, kui võistkonnal A on pall ja võistkond B korjab üles pillatud palli, mis pillab omakorda palli maha, mille korjab üles võistkond A, on tulemuseks „pallikaotus”. „Pallikaotus katsetel” (ebaõnnestunud 4. katse) loetakse samuti „pallikaotuseks”. Kui peaks juhtuma, et kaitsev võistkond nopib üles punkti ja lööv võistkond saab selle tagasi, klaaritakse ennustused kui „punt”.
- 16) Ennustused sellele, kas 1. katse tehakse, viitavad ainult võistkonnale, kes saab vastavat saavutust parajasti teha. Ennustusturg klaaritakse kui „JAH”, kui saadakse uued „katsed” jooksu, söödu (sh juhtumised, kui see toob kaasa touchdowni skoorimise) või automaatse 1. katse karistuse. „Safety” või „field goali” (olenemata sellest, kas field goal skooriti või mitte), fumble’i või mis tahes muu pallivaldamise muutumise puhul klaaritakse ennustus kui „EI”. Katseid, mis mängitakse uuesti mitteautomaatse karistuse tõttu, klaarimisel ei arvestata, kui nende toimumisel polnud jäänud 5 jardi või vähem.
- 17) Otsus kumb võistkond saab kõige rohkem söödetud/joostud jarde põhineb visatud/joostud jardide koguarvul, millest on lahutatud mis tahes negatiivsed jardid jooksmise eest.
- 18) Klarimiseks nõuavad touchdowni skoorijate ennustused seda, et loetletud mängija oleks vastava matši mängukoosseisus. Panused, mis on tehtud mängijatele kes pole mängukoosseisus, tagastatakse. „Söödetud touchdownide” juhul loetakse touchdowni skoorijaks ainult mängijat, kes söödu kinni püüab.
- 19) Mängija kõrvalennustused jm statistikal põhinevad ennustamisvõimalused klaaritakse vastavalt matši ametlikele tulemustele, mis avaldatakse pärast mängu reguleeriva organisatsiooni poolt.
- 20) Kui ennustamisvõimaluse juures pole just teisiti märgitud, arvestatakse 2. poolajaga seotud tulemuste ennustamisel ainult punkte ja juhtumisi, mis loendatakse/toimuvad nimetatud ajavahemiku jooksul ning ei arvestata ühtki punkti ega juhtumist, mis loendatakse/toimuvad lisaajal.

### 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 organisatsioon ei rakenda spetsiaalseid viigi lahendamise protseduure; viigi lahendamise ja võitja väljaselgitamise korral kehtivad need ametlikud tulemused.
- 2) Kõik ennustused klaaritakse vastavalt esimestele ametlikele väljakuulutatud tulemustele. Kuid Unibet võtab arvesse ja klaarib ennustuse uuesti, kui ametlikke tulemusi peaks muudetama 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 valestarti tõttu, arvestatakse võistlusest osa võtnud sportlasena.
- 5) Unibet jätab endale õiguse rakendada Tattersall'i 4. reeglit, kui mis tahes kergejõustiku sündmusel osalisi ei stardi.

## 4. Austraalia jalgpall

- 1) Kui ei ole selgelt teisiti väljendatud ning matš või mõni muu selle periood (nt 1. poolaeg, 3. veerandaeg jne) lõppeb viigiga, siis lahendatakse ennustused vastavalt nn „dead-heat“ reeglile (<osa B lõigu 5 punkt 14>). Sellistel juhtudel arvutatakse väljamakse summa järgnevalt: kõigepealt jagatakse, ja seejärel korrutatakse koefitsiendid panuse summaga. Väljamakse netosumma võib olla väiksem konto omaniku panuse suurusel.
- 2) Kui ei ole öeldud teisiti, lahendatakse matši ennustused vastavalt matši lõpptulemusele 4. veerandaja lõpus (normaalaeg).
- 3) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele ühel matšil (nt mängija X skooritud punktide koguarv) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele matši jooksul (nt kas kõige rohkem punkte skoorib mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud mängiks asjakohasel matšil algusest peale.
- 4) Matši / 1. veerandaja esimene väravalööja – ennustused, mis on tehtud mängijatele, kes ei kuulu alustava 21 mängija hulka, tühistatakse. 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 võistkonnale (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/võistkonna sooritusega seotud ennustusvõimaluste klaarimisel kokkulepitud ajaperioodi/võistluse raames arvestatakse ennustuste klaarimisel „finaalmängude” väljalangemise voorude tulemusi. Kui kaks võistkonda elimineeritakse samas etapis, loetakse parema positsiooniga võistkonnaks seda, kes oli tavahooaja lõppedes AFL-i tabelis kõrgema asetusega.
- 10) Ennustused kehtivad sõltumata sündmuse toimumiskoha muutusest.
- 11) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele (nt mängija X skooritud punktide koguarv playoffides) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele kindla ajavahemiku/turniiri/hooaja jooksul (nt kas tavahooajal skoorib kõige rohkem punkte mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul pärast ennustuse aktsepteerimist.
- 12) Igasugusel „värava kellaaja” ennustusvõimalusel (nt esimese värava aeg) ei arvestata peatusaega. Kõik ennustused klaaritakse vastavalt matši ajaarvestusele ametlikul AFL-i veebisaidil (mingisuguseid peatusaegu ei arvestata, kell liigub ainult edasi).
- 13) Kõikidel kõrgeima tulemusega veerandi ennustusvõimalustel võidab „sama arv” juhul, kui mis tahes 2 (või enam) veerandit on võrdse kõrgeima tulemusega.
- 14) Kõigil hooaja ennustusvõimalustel, mis klaaritakse tavahooaja lõpus, kasutatakse määrava tegurina ametlikku järjestust edetabelis (s.o protsent lahendab viigid). Sarnaselt, kui ennustusvõimaluse „võistkond, mis saab kõige rohkem kaotusi” puhul saab sama palju kaotusi kaks või enam võistkonda, loetakse võitjaks võistkonda, mis on edetabelis madalamal kohal (s.o protsent lahendab viigid).

## 5. Droonide võidusõit

- 1) Ennustused klaaritakse vastavalt live aegadele ja kohtadele, nagu on näidatud televisioonis poodiumitseremoonia ajal või pärast sõidu/poolfinaali/finaali/taseme lõppemist (vastavalt sellele, kuidas kohaldub). Kui ennustuse klaarimiseks 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 seansi/taseme lõppemist. Tühistatud/katkestatud sündmuste puhul kehtivad need ennustused, mille tulemus on juba selgeks määratud enne võistluse katkestamist ja edasised võistlused ei saa selle tulemust muuta; ennustused klaaritakse vastavalt sellele kindlaks tehtud tulemusele.
- 2) Sündmuseid, mis lõpetatakse varakult ilmastikuolude tõttu või muudel põhjustel, kuid loetakse ametlikuks reguleeriva organisatsiooni poolt, klaaritakse vastavalt tulemustele olenemata muudatustest, mida assotsiatsioon võib taseme katkestamise tõttu teha.

- 3) Kui sõitu/poolfinaali/finaali/taset korratakse algusest, jäävad ennustused kehtima ja need klaaritakse vastavalt uuesti toimunud uutele tulemustele; v.a ennustused, mille tulemus on juba välja selgitatud.
- 4) Klaarimisel loetakse, et sõidust osa võtnud piloot on võtnud osa poolfinaalist/finaalist/tasemest.
- 5) „Head to Head“ ennustuste puhul peavad ennustuse kehtimiseks võtma seotud sõidust osa kõik loetletud piloodid olenemata sellest, kas piloot sõidab ametliku aja või mitte.
- 6) „Tulemuse“ või „koha“ ennustuse puhul ei maksta panuseid tagasi, kui asjaomane piloot ei võta mis tahes põhjusel osa panusega seotud sõidust/poolfinaalist/finaalist/tasemest.

## 6. Pesapall

- 1) Kui pole teisiti öeldud, lahendatakse pesapalliga seotud panused vastavalt tulemusele, mille kuulutab välja vastav organiseeriv organisatsioon pärast kõiki vajalikke lisavoorusid; voo- rude arvule pole piiranguid seatud. Kui pärast lisainninguid on tulemuseks viik, matši ennustused tühistatakse.
- 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) Lühendatud matši puhul klaaritakse „matši“ ennustused (s.o Moneyline) vastavalt asjaomase reguleeriva organisatsiooni reeglitele.
- 4) „Händikäp“, „üle/alla“, „paaritu/paaris“ ja kõik muud ennustusturud (sh mängija soorituse ennustusturud, kuid mitte Moneyline) nõuavad kehtimiseks kõikide plaanitud inningute lõpetamist või vähemalt 8,5 inningu lõpetamist koduvõistkonna eelise puhul. See kehtib kõigile ennustamisvõimalustele peale nende, mille tulemus on otsustatud enne mängu tühistamist ja mida tuleviku sündmused ei saa muuta. Need klaaritakse vastavalt otsustatud tulemustele.
- 5) Kui välja arvata need ennustusvõimalused, kus loetletud söötja esimene olemine / osalemine on konkreetselt nõutud ennustusturu kehtimiseks (nt loetletud söötja Moneyline), ei mõjuta ennustuse klaarimist see, kelle on kumbki võistkond valinud esimeseks söötjaks.
- 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. Mängud, mis mängitakse plaanilises lühendatud formaadis, lühendatakse esimese poolaja inninguid vastavalt, nt „esimese poolaja“ ennustused 7 inninguga mängus viitavad esimese 4 inningu tulemustele.

- 7) Live ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele ühel matšil (nt mängija X tabamuste koguarv) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele matši jooksul (nt kas kõige rohkem tabamusi saab kirja mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul matši jooksul pärast ennustuse aktsepteerimist.

Kõik matšieelsed ennustusturud, mis hõlmavad lööjaid, nõuavad seda, et mängija oleks loetletud algrivistuses ning ta peaks reaalselt saama vähemalt ühe löögikorra. Söötjaid hõlmavad ennustusvõimalused nõuavad, et mängija viskaks vähemalt ühe söödu, et ennustused kehtiks. Ennustusvõimalused, mis viitavad ühe või mitme mängija sooritusele konkreetsel matšil, nõuavad seda, et kõik loetletud mängijad oleks algrivistuses, et ennustused kehtiks.

- 8) Kui ennustamisvõimaluse kirjelduses pole just teisiti toodud või viidatud, põhineb hooaja ennustuste ja turniiri või playoffide koguarvude klaarimine veebisaidi MLB.com või võistluse ametliku veebisaidi (nagu asjakohane) klassifikatsioonidel, definitsioonidel ja viigi lahendamise reeglitel. Kui pole teisiti öeldud, sisalduvad selliste ennustuste puhul koguarvudes ka kõik mängupikendused (nt lisainningud).

„Head to Head“ ja „üle/alla“ panused, mis on seotud ühe või mitme mängija tulemustega turniiril, loetakse kehtivaks, kui kõik loetletud mängijad võtavad vastavast turniirist mis tahes hetkel osa.

- 9) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele (nt mängija X jooksude koguarv playoffides) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele kindla ajavahemiku/turniiri/hooaja jooksul (nt kas tavahooajal saab kõige rohkem tabamusi kirja mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul pärast ennustuse aktsepteerimist.
- 10) Hooaja ennustused, olenemata sellest, kas need hõlmavad tulemusi, mis on saadud playoffides või mitte, ning ennustamisvõimalused, mis viitavad konkreetsete võistkondade või mängijate sooritusele, jäävad kehtima olenemata mängijate vahetustest, võistkondade liikumistest, nimemuutustest, hooaja pikkuse või playoffi formaadi muutmisest hooaja mis tahes hetkel.
- 11) Ennustused tulemusele kindlal perioodil (nt inning X) või juhtumistele kindlal ajavahemikul nõuavad nimetatud perioodi lõppemist, v.a ennustamisvõimaluste puhul, mille tulemus on juba otsustatud enne mis tahes katkestust ja/või mis tahes edasine võistlemine ei saa kuidagi tulemust muuta; sellised ennustused klaaritakse vastavalt. Klaarimisel loetakse kõiki inninguid (sh lisainninguid), mis ei nõua koduvõistkonnalt edasist battimist või üldse mitte, loomulikult lõppenuks ja kõik inningule viitavad ennustused (nt inningu X tulemus, inningu X händikäp (punktivahe), inningu X jooksude või tabamuste koguarv üle/alla) jäävad kehtima; ainsateks eranditeks on need, mis viitavad koduvõistkonna üksikule sooritusele kindlal inningul (nt koduvõistkonna poolt inningus X üle/alla jookse kokku), mis kuulutatakse tühistatuks, kui koduvõistkond nimetatud inningu ajal üldse ei bati.
- 12) Unibet võib otsustada teatud sündmustel pakkuda ennustusturge, mis on seotud kindla arvu järjestikuste tavahooaja matšide, kus on vastamisi loetletud võistkonnad, tulemustega kindlal ajavahemikul. Klaarimisel arvestatakse tulemusi, mis on saavutatud mis tahes



topeltmängudest, kuni need mängitakse nimetatud ajavahemiku jooksul. Juhul, kui viiki ei saa ennustada, tühistatakse ennustused, kui mõlemad loetletud võistkonnad võidavad sama arvu matše. Kõik plaanitud matšid peavad olema lõpuni mängitud kooskõlas reguleeriva organisatsiooni reeglitega, et ennustused kehtiks, v.a nende puhul, mille tulemused on otsustatud enne loobumist ja, mis ei saa kuidagi olenevalt tuleviku sündmustest muutuda; need klaaritakse vastavalt otsustatud tulemusele.

- 13) Ennustamisvõimalused, mis vastandavad või loendavad tulemusi ja juhtumisi, mis on saavutatud võistkondade või mängijate poolt, kes võtavad osa erinevatest matšidest, kus nad omavahel ei kohtu (nt võistkond skoorib oma vastaval matšil kõige rohkem jookse), nõuavad, et kõik asjaomased matšid on lõpuni mängitud kooskõlas reguleeriva organisatsiooni reeglitega, et ennustused kehtiks, v.a nende puhul, mille tulemused on otsustatud enne katkestamist ja mis ei saa kuidagi olenevalt tuleviku sündmustest muutuda; need klaaritakse vastavalt otsustatud tulemusele. Juhul, kui viiki ei saa ennustada, tühistatakse ennustused, kui mõlemad loetletud võistkonnad/osalejad saavutavad sama summa.
- 14) Sarja võitja tulemused klaaritakse vastavalt sellele, kumb võistkond võidab matšide sarjas kõige rohkem matše (sh mis kõik topeltmängud), kuni need mängitakse loetletud ajavahemiku jooksul. Ennustused tühistatakse, kui võistkonnad võidavad sama arvu matše. Kõik plaanitud matšid peavad olema lõpuni mängitud kooskõlas reguleeriva organisatsiooni reeglitega, et ennustused kehtiks, v.a nende puhul, mille tulemused on otsustatud enne loobumist ja, mis ei saa kuidagi olenevalt tuleviku sündmustest muutuda; need klaaritakse vastavalt otsustatud tulemusele.

## 7. Korvpall

- 1) Korvpalliennustuse panus lahendatakse vastavalt tulemusele pärast nn lisaage, kui pole teisiti öeldud.
- 2) Ennustuste 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. Ülejäänud ennustusturud (koguvarvud, händikäpid jms) klaaritakse tavapärasel viisil vastavalt tulemusele matši lõpus.
- 3) Mitme matšiga viikide puhul loevad kõik lisaaja jooksul kogutud punktid konkreetse matšiga seotud panuse lahendamisel.
- 4) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele ühel matšil (nt mängija X skooritud punktide koguarv) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele matši jooksul (nt kas kõige rohkem lauapalle saab kirja mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul matši jooksul pärast ennustuse aktsepteerimist.
- 5) Kõik turniiride koguarvudega seotud panused (nt punktid, lauapallid, söödud jms) lahendatakse vastavalt reguleeriva organisatsiooni ametlikule statistikale. Kui pole teisiti

õeldud, sisalduvad selliste panuste puhul koguarvudes ka kõik mängupikendused (nt lisa-aeg).

- 6) Kõiki NBA ja NCAA „matši” ennustamisvõimalusi loetakse kehtivateks ainult juhul, kui 4. veerandajast / 2. poolajast on jäänud mängida vähem kui 5 minutit. Erandiks on need, mille tulemused on otsustatud enne loobumist ja mis ei saa kuidagi olenevalt tuleviku sündmustest muutuda; need klaaritakse vastavalt otsustatud tulemusele.
- 7) Hooaja ennustused, olenemata sellest, kas need hõlmavad tulemusi, mis on saadud playoffides või mitte, ning ennustamisvõimalused, mis viitavad konkreetsete võistkondade või mängijate sooritusele, jäävad kehtima olenemata mängijate vahetustest, võistkondade liikumistest, nimemuutustest, hooaja pikkuse või playoffi formaadi muutmisest hooaja mis tahes hetkel.
- 8) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele (nt mängija X skooritud punktide koguarv playoffides) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele kindla ajavahemiku/turniiri/hooaja jooksul (nt kas tavahooajal võidab kõige rohkem lauapalle mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul pärast ennustuse aktsepteerimist.
- 9) „Double Result” ennustused (s.o poolaja seisuga tulemuse ennustamine kombineerituna tulemusega 4. veerandaja lõpus) ei arvesta tulemusi, mis saadakse lisaajal.
- 10) Kui ennustamisvõimaluse juures pole just teisiti märgitud, arvestatakse 2. poolajaga seotud tulemuste ennustamisel ainult punkte ja juhtumisi, mis loendatakse/toimuvad nimetatud ajavahemiku jooksul ning ei arvestata ühtki punkti ega juhtumist, mis loendatakse/toimuvad lisaajal.
- 11) Klaarimisel loetakse „kaksikduublit” toimunuks, kui mängija saab kirja 10 või rohkem vähemalt 2 nendes kategooriatest ühe matši jooksul (sh lisaajal): skooritud punktid, võidetud lauapallid, söödud, palli äravõtmised ja/või blokeeritud visked. Klaarimisel loetakse „kolmikduublit” toimunuks, kui mängija saab kirja 10 või rohkem vähemalt 3 nendes eelmainitud kategooriatest ühe matši jooksul (sh lisaajal).

3 x 3 korvpalli puhul kehtivad järgmised reeglid.

- 12) Katkestatud matšidega seotud „üle/alla” ja „händikäp” ennustused, mille tulemus on selgeks tehtud juba enne mängu katkestamist ja/või juhul, kui edasine mäng tulemust kuidagi muuta ei saa, klaaritakse vastavalt tulemustele, mis saadi kuni katkestamiseni. Selliste klaarimiste arvutamiseks lisatakse vajadusel minimaalne arv juhtumeid, vastavalt plaanitud geimide arvule, mis oleks olnud vajalikud, et matš loomuliku lõpuni viia, sõltuvalt matši formaadist. Kui sellisel arvutamisel tekib olukord, mille puhul miski ennustuse tulemust muuta ei saa, klaaritakse see vastavalt. Vt näiteid tennise lõigust.

## 8. Rannavõrkpall

- 1) Kõik panused jäävad kehtima kuni matši mängitakse turniiri raames olenemata mängugraafikute ja -tingimuste muudatustest (enne või matši ajal).
- 2) „Matši“ panus põhineb turniiril edasiliikumise või turniiri võidu printsiibil olenevalt sellest, millisele võistluse etapile matš vihjab. Võistkond, 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 tennis 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 tennis jaotisest.
- 5) Kõik ennustused kategoorias „Õige tulemus“, „Paaritu/Paaris“ ja ennustused, mis viitavad matši kindla perioodi võitjale (nt „Võistkond võidab esimese seti“) nõuavad, et vajalik matši osa oleks lõppenud.

## 9. Poks

- 1) Kõik ennustused klaaritakse vastavalt pädeva reguleeriva assotsiatsiooni ametlikele tulemustele, mille kuulutab välja ringiteadustaja pärast matši lõppemist. Ühtki muudatust, mis tehakse ametlikes tulemustes pärast nende esimest väljakuulutamist, ei arvestata; ainsateks eranditeks on need, mille puhul parandab ametlik organisatsioon ilmselgeid inimvigu, mis on teinud ringiteadustaja.
- 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. Selleks, et mis tahes „matš läheb distantsile“ ennustusvõimalus klaaritaks tõesena, peavad kõik ametlikus kavas olevad raundid saama täielikult lõpuni võideldud. Tehnilise otsuse korral, kui matš lõpeb enne kavas olevate raundide arvu, klaaritakse kõik ennustused kui „võit kohtunike otsusega“.
- 3) Ennustusvõimalused poksimatšidele, mille lahenduseks on „võistlust ei toimunud“ või „tehniline viik“ (enne 4 raundi lõpunivõitlemist), kuulutatakse kehtetuks; v.a need ennustused, mille tulemus on teada enne selliseid otsuseid ja mida edasised sündmused ei saa kuidagi mõjutada; need klaaritakse vastavalt otsustatud tulemusele.
- 4) Kui mingil põhjusel muudetakse matši raundide arvu ennustuse aktsepteerimise ja tegeliku matši vahel, kuulutatakse kehtetuks konkreetsete raundidega seotud ennustused, nagu „raundi ennustamine“, „raundide rühm“, „üle/alla“, „võidu tüüp“ ja „läheb distantsile“.

- 5) Klaarimisel 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 (tehniline otsus), tühistatakse ennustusvõimalused nagu „alternatiivse raundi ennustamine”, „alternatiivsete raundide rühm”, „üle/alla” ja „läheb distantsile”, kui lõpptulemus ei ole just juba välja selgitatud.
- 6) 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.
- 7) Ennustuste kehtimiseks peab iga kinnitatud matš olema lõppenud hiljemalt 23:59 kohaliku aja järgi järgneval päeval. Mis tahes muudatusi toimumiskohas ei loeta piisavaks põhjuseks ennustamisvõimaluse tühistamiseks.
- 8) Ennustamisvõimalustel, kus viik on võimalik ja sellise tulemuse jaoks koefitsiente pole pakutud, tühistatakse ennustused, kui ametlikuks tulemuseks on viik. Klaarimise seisukohalt loetakse matše, mille tulemuseks teatakse „enamuse viik” või „pooleks viik” viigitulemuseks ja need klaaritakse vastavalt.
- 9) Statistikapõhiste ennustamisvõimaluste, nagu „poksija X lüüakse pikali” vms klaaritakse vastavalt tulemustele, mis on välja kuulutanud kohtunik.

## 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 suurus. Võistlustel, kus pärast viiki mängimist kasutatakse võitja väljaselgitamiseks muid meetodeid (nt „Bowl out” või „Super over”), klaaritakse ennustused pärast mängupikenduste lõpetamist. Selle reegli ainsaks erandiks on „matši koefitsientide” ennustamine test- / esimese klassi / 3, 4 või 5 päeva matšidel, kus viigi korral, kus mõlemad võistkonnad on lõpetanud sama palju inninguid ja saanud kirja täpselt sama arvu jookse, kuulutatakse „matši koefitsientide” ennustused tühistatuks.

- 2) „Jookse kokku over X” (üle/alla & paaritu/paaris) ennustuste puhul arvestatakse klaarimisel „liskasid” ja „karistusjookse” vastavalt matši punktikaardile. Kui overid on lõpetamata, loetakse ennustused kehtetuks; v.a juhtudel kui tulemus on juba kindlaks tehtud või over on jõudnud „loomuliku lõpuni” nt (nt inningute lõppenuks kuulutamine). Ennustusturul viidatakse ainult loetletud overile (nt „5. over” viitab overile number 5, s.o overile, mis järgneb vahetult overile number 4).
- 3) „Jookse kokku delivery X” (üle/alla & paaritu/paaris) ennustuste puhul arvestatakse klaarimisel „extraid” (aga mitte „karistusjookse”) vastavalt matši punktikaardile. Deliverysid loetakse overi algusest ja lisadeliverysi (mis tulevad „lisadest”) loetakse järjestikku ning eraldi (nt juhul, kui delivery 1 on wide, arvestatakse järgmist palli deliveryna 2).
- 4) „Boundary over X” (jah/ei) ennustamisel loetakse iga juhtumist, kui pall läheb vastu väljaku piiret või üle piirde, olenemata sellest, kas pall tuleb kurikalt, boundaryks. See hõlmab wide’e, byesid, leg byesid ja overthrow’sid (nt iga juhtumist, kui mängus olev pall läheb piirde vastu või sellest üle, klaaritakse vastava overi puhul kui „jah”). 4 jooksu, mis on „kõik jookstud” wicketi vahel, ei loeta boundaryks. Kui overid on lõpetamata, loetakse ennustused kehtetuks; v.a juhtudel kui tulemus on juba kindlaks tehtud või over on jõudnud „loomuliku lõpuni” nt (nt inningute lõppenuks kuulutamine). Ennustusturul viidatakse ainult loetletud overile (nt „5. over” viitab overile number 5, s.o overile, mis järgneb vahetult overile number 4).
- 5) „Wicket Over X” (jah/ei) ennustuste kehtimiseks peab over olema lõppenud, kui wicket pole just juba langenud või inningud pole jõudnud loomuliku lõpuni (nt inningute lõppenuks kuulutamine).
- 6) „Wide’e kokku” (üle/alla) ennustamisel põhineb klaarimine „jooksude”, mis on skooritud „wide’idest”, mitte pallitud „wide’idest”. Nt juhul, kui üksik wide delivery jõuab boundaryni, loetakse seda kokku 5 wide’iks.
- 7) „Mängust langemise meetodi” ennustus on kehtetu, kui üks mängijatest lahkub mängust vigastuse tõttu või mis tahes muul põhjusel enne wicketi võtmist või juhul, kui pole rohkem wicketeid ette nähtud.
- 8) „Kõige rohkem run-oute” ennustusel põhineb klaarimine battimisvõistkonnal, mitte väljakuvõistkonnal. (Nt run-outide arv mängust väljas mängija võistkonnal).
- 9) „Paaritu/paaris” ennustuse kehtimiseks peab pall olema pallitud.
- 10) Igas ennustuses, milles viidatakse „duckile”, tähendab „duck” olukorda, kui mängija saab nulljooksu skoori. Iga mängijat, kes pole väljas null jooksupäeva, ei loeta duckiks.
- 11) „Maiden matšil” ennustuses loetakse maideniks mis tahes overi pallimist ilma skooritud jooksudeta. Loevad ainult lõpetatud overid, millel jooksude arv null. Ennustuste kehtimiseks peab toimuma vähemalt 1 over. Klaarimisel selles ennustamisvõimaluses leg-byesid ja byesid ei arvestata, vastavalt matši punktikaardile.
- 12) Kõigi „4de” ennustuste, sh „4de koguarv”, „kõige rohkem 4sid” ja „mängija 4sid kokku”, puhul ei arvestata koguarvude loendamisel iga „kõik jookstud” 4sid. Overthrow’sid, mis jõuavad boundaryni ning antakse batsmanile, arvestatakse. Ühtki palli, mis jõuab boundaryni ning antakse batsmanile, ei arvestata. Leg-byesid ja byesid, mis jõuavad

boundaryni, ei arvestata. Wide'e, mis jõuavad boundaryni, ei arvestata.

- 13) Antud karistusjookse loetakse overi, intervalli ja inningu arvestuses klaarimise eesmärgil, vastavalt matši punktikaardile. Kui karistusjookse ei anta konkreetsele overile, loetakse neid ainult inningu jooksude hulka.

#### **b. Mängija kriketi reeglid**

1) „Parim jooksude skoorija” ja „parim wicketite võtja” ennustused (sh kõik variandid koos „koduvõistkonna”, „külalisvõistkonna”, „1. inningu” ja „2. inninguga”), mis tehakse mis tahes mängijale, kes pole alustava 11 hulgas, kuulatakse tühiseks. Ennustused, mis on tehtud mängijatele, kes on valitud, kuid ei löö, klaaritakse kaotavatena. Viigi korral kohaldatakse „dead-heat” reegleid, nagu on kirjeldatud <osa C punktis 10(a).1>.

- a) Lisaks kohaldatakse kõigile piiratud overitega matšidele järgmiseid reegleid. Ennustamine nõuab minimaalselt 20 overit pallimist inningute kohta One Day matšil, kui võistkond pole just all-out või matš lõpule viidud, või minimaalselt 5 overit pallimist inningute kohta Twenty 20, T10 või Hundred-matšil, kui võistkond pole just all-out või matš lõpule viidud.
- b) Lisaks kehtivad kõigile testmatšidele ja 4-/5-päevastele matšidele järgmised reeglid. Ennustamine nõuab kehtimiseks vähemalt 50 pallimisvoorut lõpetamist, v.a juhtudel kui inningud jõuavad oma loomuliku lõpptulemuseni (k.a inningute lõppenuks kuulutamine).
- c) Kõik „parim wicketite võtja” ennustused klaaritakse ainult võetud wicketite arvu järgi, olenemata sisse lastud jooksudest.
- d) Kõik „parim wicketite võtja” ennustused tühistatakse, kui ükski pallija ei võta wicketit neis inningutes.
- e) See reegel ei kehti ühelegi turniiri ega sarja ennustusturule, mida on kirjeldatud <osa C, punktis 10.5>.

2) „Matši parim mängija” ennustused, mis on tehtud mis tahes mängijale, kes pole alustava 11 hulgas, tühistatakse. Ennustused, mis on tehtud mängijatele, kes on valitud, kuid ei bati ega palli, klaaritakse kaotavatena. Viigi korral kohaldatakse „dead-heat” reegleid, nagu kirjeldatud <osa C punktis 10(a).1>.

3) „Järgmine mees väljas” ennustused loetakse kehtetuks, kui üks mängijatest lahkub mängust vigastuse tõttu või mis tahes põhjusel enne wicketi võtmist või juhul, kui pole rohkem wicketeid ette nähtud. Ennustuste kehtimiseks peavad mõlemad nimetatud batsmanid wicketi võtmise ajal battima.

4) „Enim jookse” (2-poolsed ja 3-poolsed) vastasseisud nõuavad, et mõlemad/kõik mängijad jõuaks batting crease'ile, kui palli pallitakse, kuid nimetatud mängijad ei pea olema näoga palli poole ega battima koos; vastasel juhul ennustused tühistatakse. Viigi korral, kui viigile ei saanud panustada, kohaldatakse „dead-heat” reegleid, nagu kirjeldatud <osa C punktis 10(a).1>.

5) „Enim wicketeid” (2-poolsed ja 3-poolsed) vastasseisud nõuavad, et mõlemad/kõik mängijad palliks vähemalt 1 palli, et ennustused kehtiks. Viigi korral, kui viigile ei saanud panustada, kohaldatakse „dead-heat” reegleid, nagu kirjeldatud <osa C punktis 10(a).1>.

6) „Mängija sooritus” ennustused, mis on tehtud mis tahes mängijale, kes pole alustava 11 hulgas, tühistatakse. Klaarimine põhineb järgmisel punktipõhisel punktiarvestuse süsteemil:

- 1 punkt skooritud jooksu kohta (ainult batsman);
- 10 punkti iga püütud palli kohta (ainult väljakumängija või wicket keeper);
- 20 punkti wicketi kohta (ainult pallija);
- 25 punkti stumpingu kohta (ainult wicket keeper).

Lisaks, kõigil piiratud overitega matšidel kuulutatakse kehtetuks kõik ennustused, kui matši overite arvu vähendatakse ilma tõttu (või mis tahes muul põhjusel) standardsest plaanitud overite arvust väiksemaks Twenty 20 matšil või mis tahes muul piiratud overitega matšil. Kui selliste ennustusvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks selliste ennustuste tulemust kuidagi muuta, klaaritakse need ennustused vastavalt.

7) „Mängija võtab 5 või enam wicketit / mängija wicketite koguarv / mängija võtab wicketi” ennustused, mis tehakse mis tahes mängijale, kes pole alustava 11 hulgas, kuulutatakse tühistatuks. Ennustused tühistatakse ka juhul, kui mängija palli ei palli.

8) „Mängija teeb ducki” (jah/ei) ennustused nõuavad, et mängija jõuaks battimise crease’i, kui palli pallitakse, kuid ta ei pea olema näoga palli poole.

9) „Mängija skoorib kiireima 50/Century” ennustuste puhul põhineb klaarimine väikseimal arvul vastamisi seistud pallidel, mis oli vajalik eesmärgi (kas 50 jooksu või 100 jooksu) saavutamiseks. Viigi korral kohaldatakse „dead-heat” reegleid, nagu kirjeldatud <osa C punktis 10(a).1>.

10) „Võidujooks X jooksuni” ennustuste puhul peavad mõlemad mängijad alustama battimist, et ennustus kehtiks.

11) „Mängija jooksude koguarv / mängija 4de koguarv / mängija 6te koguarv” (üle/alla) ennustused nõuavad, et mängija jõuaks battimise crease’i, kui palli pallitakse, kuid ta ei pea olema näoga palli poole. Kui batsmani inningud lõpetatakse ilmastiku- või valgustingimuste tõttu, loetakse kehtetuks kõik ennustused, mille tulemus pole otsustatud. Tulemus on arvesse võetud, kui batsman, kes on läbinud ennustuses ettenähtud jooksude koguarvu, loetakse mängust väljas olevaks või inningud kuulutatakse lõppenuks. 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, kui mängu tulemus ei ole just välja selgitatud. Samas loetakse kõik ennustused „Üle 49.5 jooksu” võitvateks ja kõik ennustused „Alla 49.5 jooksu” kaotavateks ennustusteks. Kui batsman lahkub mängust vigastuse tõttu või mis tahes põhjusel, arvestatakse tema skoori võistkonna inningute lõpus kehtiva tulemusena. Lisaks, kõigil piiratud overitega matšidel kuulutatakse kehtetuks kõik ennustused, kui matši overite arvu vähendatakse ilma tõttu (või mis tahes muul põhjusel) standardsest plaanitud overite arvust väiksemaks Twenty 20 matšil või mis tahes muul piiratud overitega matšil. Kui selliste ennustusvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks selliste ennustuste tulemust kuidagi muuta, klaaritakse need ennustused vastavalt.

- 12) „Mängija skoorib 50 / Half Century” (jah/ei) ennustused nõuavad, et mängija jõuaks battimise crease’i, kui palli pallitakse, kuid ta ei pea olema näoga palli poole. Mängija loetakse 50 või „Half Century” skoorinuks, kui tema skoor on 50 või enam jooksu, olenemata sellest, kas mängija skoorib Century või rohkem. Kui batsmani inningud lõpetatakse ilmastiku- või valgustingimuste tõttu, loetakse kehtetuks kõik ennustused, mille tulemus pole otsustatud, kui mängu tulemus ei ole just välja selgitatud. Kui batsman lahkub mängust vigastuse tõttu või mis tahes põhjusel, arvestatakse tema skoori võistkonna inningute lõpus kehtiva tulemusena. Lisaks, kui mis tahes piiratud overitega kriketimatšil peaks vihm (või mis tahes muu viivitus) tooma kaasa overite vähendamise arvult, mis oli esialgu graafikus ennustuse aktsepteerimise hetkel, kuulutatakse kõik avatud (mängija skoorib 50) ennustused tühistatuks, kui vähendus on vähemalt 10% plaanitust. Kui vähendus on väiksem kui 10% plaanitud overite arvust ennustuse aktsepteerimise hetkel, jäävad ennustused kehtima. Kui võistkonna inningud on 10 overit või vähem, muudab iga overite vähendus ennustused kehtetuks. Kui selliste ennustusvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks selliste ennustuste tulemust kuidagi muuta, klaaritakse need ennustused vastavalt.
- 13) „Mängija skoorib 100 / Century / 200 / Double Century” (jah/ei) ennustused nõuavad, et mängija jõuaks battimise crease’i, kui palli pallitakse, kuid ta ei pea olema näoga palli poole. Mängija loetakse 100 või „Century” skoorinuks, kui tema skoor on 100 või enam jooksu, olenemata sellest, kas mängija skoorib Double Century või rohkem. Sarnaselt loetakse mängija 200 või „Double Century” skoorinuks, kui ta skoorib 200 või enam jooksu. Kui batsmani inningud lõpetatakse ilmastiku- või valgustingimuste tõttu, loetakse kehtetuks kõik ennustused, mille tulemus pole otsustatud. Kui batsman lahkub mängust vigastuse tõttu või mis tahes põhjusel, arvestatakse tema skoori võistkonna inningute lõpus kehtiva tulemusena. Lisaks, kui mis tahes piiratud overitega kriketimatšil peaks vihm (või mis tahes muu viivitus) tooma kaasa overite vähendamise arvult, mis oli esialgu graafikus ennustuse aktsepteerimise hetkel, kuulutatakse kõik avatud (mängija skoorib 100/200) ennustused tühistatuks, kui vähendus on vähemalt 10% plaanitust. Kui vähendus on väiksem kui 10% plaanitud overite arvust ennustuse aktsepteerimise hetkel, jäävad ennustused kehtima. Kui võistkonna inningud on 10 overit või vähem, muudab iga overite vähendus ennustused kehtetuks. Kui selliste ennustusvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks selliste ennustuste tulemust kuidagi muuta, klaaritakse need ennustused vastavalt.

### **c. Piiratud overitega kriket**

1) Kui mängu toimumise aeg nihutatakse varupäevale, jäävad kõik ennustused kehtima, kuni mäng toimub 48 h jooksul alates esialgsest plaanipärasest algusajast.

2) Matši koefitsientide (Head-to-head) ennustused makstakse välja vastavalt ametlikule tulemusele. Viigi korral võidakse kohaldada „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 klaaritakse ennustused selle meetodi tulemuse põhjal. Kui matš kuulutatakse „no-resultiks”, on kõik ennustused kehtetud.

3 Kui mis tahes „Super Over” või viigi lahendamise meetod on vajalik, siis ei loeta ühtki jooksu, wicketit ega mis tahes muud statistikat, mis võib toimuda super overis / viigi lahendamisel mis tahes ennustusturu statistika jaoks (v.a matši tulemus), sh mängija ennustamisvõimaluste ja võistkonna koguarvude jaoks (nt parim batsman/pallija, mängija jooksud, 6te koguarv, võtab vähemalt X wicketit). See reegel ei kehti konkreetsetele ennustamisvõimalustele, mis on seotud „Super overitega” (nt Super Overi jookse kokku).

4) „Matši händikäpi / võidumarginaali” ennustuste puhul sõltub klaarimine sellest, kas võitev võistkond batib 1na või 2na. Kui võidab 1. battiv võistkond, kasutatakse klaarimisel jooksude händikäpi. Kui võidab 2. battiv võistkond, kasutatakse klaarimisel wicketite händikäpi. Kõik ennustused kuulutatakse kehtetuks, kui matši overite arvu vähendatakse ilma tõttu (või mis tahes muul põhjusel) standardsest plaanitud overite arvust väiksemaks Twenty 20 matšil või mis tahes muul piiratud overitega matšil.

5) Kõik „kõrgeima esimese 6/15 overit” ennustused kuulutatakse kehtetuks, kui matši overite arvu vähendatakse ilma tõttu (või mis tahes muul põhjusel) standardsest plaanitud overite arvust väiksemaks, mis oli avaldatud ennustuse aktsepteerimise hetkel (olenemata sellest, kas see oli standardarv või juba vähendatud). Kui selliste ennustusvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks selliste ennustuste tulemust kuidagi muuta, klaaritakse need ennustused vastavalt. Viigi korral, kui viiki ei saanud ennustada, võidakse kohaldada „dead-heat” reeglit, nagu kirjeldatud kriketi üldreeglite 1. punktis.

6) „Kõrgeim koguarv 1. X overit” ennustused tühistatakse, kui vihm (või mis tahes muu viivitus) peaks tooma kaasa overite vähendamise arvult, mis oli esialgu graafikus ennustuse aktsepteerimise hetkel. Kui selliste ennustusvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks selliste ennustuste tulemust kuidagi muuta, klaaritakse need ennustused vastavalt.

7) „Kõrgeime avapartnerluse” ennustus nõuab, et mõlemad pooled lõpetavad oma avapartnerluse, v.a juhtudel, kui ennustuse tulemus on juba otsustatud. Avapartnerlust loetakse alanuks, kui esimene pall pallitakse võistkonna inningus ja see kestab, kuni 1. wicketi võtmiseni või juhul, kui 1. wicketit ei võeta, kuni inningud jõuavad loomuliku lõpuni. Viigi korral, kui viiki ei saanud ennustada, võidakse kohaldada „dead-heat” reeglit, nagu kirjeldatud kriketi üldreeglite 1. punktis. Lisaks kuulutatakse kõik (kõrgeim avapartnerlus) ennustused kehtetuks, kui matši overite arvu vähendatakse ilma tõttu (või mis tahes muul põhjusel) standardsest plaanitud overite arvust väiksemaks, mis oli avaldatud ennustuse aktsepteerimise hetkel (olenemata sellest, kas see oli standardarv või juba vähendatud). Kui selliste ennustusvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks selliste ennustuste tulemust kuidagi muuta, klaaritakse need ennustused vastavalt.

8) Kui „järgmise wicketi võtmise” ja „avapartnerluse” (üle/alla) ennustuste puhul peaks üks batsmanidest katkestama vigastuse tõttu või mis tahes muul põhjusel enne, kui tulemus on otsustatu, kuulutatakse tühiseks kõik ennustused, mis on tehtud enne katkestamist; ennustused, mis on tehtud pärast uue partnerluse esimest palli, jäävad kehtima. Tulemus on arvesse võetud, kui partnerluse koguarv on suurem jooksude koguarvust, mille kohta ennustus tehti. Kui võistkond jõuab eesmärgini, on battiva võistkonna kogusumma ennustusturu tulemus. Kui partnerlust segab ilm, on ennustused kehtivad, v.a juhtudel kui mäng seetõttu

lõplikult katkestatakse. Sellisel juhul kuulutatakse kõik ennustused, mille tulemust pole otsustatud, kehtetuks. Seoses overi numbriga järgmise wicketi võtmisel viitab mis tahes pool tervele overi numbrile, mitte igas overis pallitud pallide arvule (nt üle/alla 5.5 viitab „mis tahes deliveryle overis 5 ja varem” või „mis tahes deliveryle overis 6 ja hiljem”. Lisaks kuulutatakse kõik (F.O.W) ennustused kehtetuks, kui matši overite arvu vähendatakse ilma tõttu (või mis tahes muul põhjusel) standardsest plaanitud overite arvust väiksemaks, mis oli avaldatud ennustuse aktsepteerimise hetkel (olenemata sellest, kas see oli standardarv või juba vähendatud). Kui selliste ennustusvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks selliste ennustuste tulemust kuidagi muuta, klaaritakse need ennustused vastavalt.

9) Kõik „jooksude koguarv – inningud X” (üle/alla) (nt võistkonna jookse kokku) ennustused kuulutatakse kehtetuks, kui matši overite arvu vähendatakse ilma tõttu (või mis tahes muul põhjusel) standardsest plaanitud overite arvust väiksemaks, mis oli avaldatud ennustuse aktsepteerimise hetkel (olenemata sellest, kas see oli standardarv või juba vähendatud). Kui selliste ennustusvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks selliste ennustuste tulemust kuidagi muuta, klaaritakse need ennustused vastavalt. Selgitavalt: kõik ennustused, mis tehakse pärast overite arvu vähendamist, jäävad kehtima, kui overite arvu just rohkem ei vähendata.

10) Kõik „jooksude koguarv – inningud X, overid X–X” (üle/alla) (nt „jooksude koguarv – koduvõistkond, overid 1–15”) ennustused kuulutatakse kehtetuks, kui matši overite arvu vähendatakse ilma tõttu (või mis tahes muul põhjusel) standardsest plaanitud overite arvust väiksemaks, mis oli avaldatud ennustuse aktsepteerimise hetkel (olenemata sellest, kas see oli standardarv või juba vähendatud). Kui selliste ennustusvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks selliste ennustuste tulemust kuidagi muuta, klaaritakse need ennustused vastavalt. Selgitavalt: kõik ennustused, mis tehakse pärast overite arvu vähendamist, jäävad kehtima, kui overite arvu just rohkem ei vähendata.

11) Kõik „4de/6te/boundaryte/wicketite koguarvude” (üle/alla) ennustused kuulutatakse kehtetuks, kui matši overite arvu vähendatakse ilma tõttu (või mis tahes muul põhjusel) standardsest plaanitud overite arvust väiksemaks, mis oli avaldatud ennustuse aktsepteerimise hetkel (olenemata sellest, kas see oli standardarv või juba vähendatud). Kui selliste ennustusvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks selliste ennustuste tulemust kuidagi muuta, klaaritakse need ennustused vastavalt. Leg-byesid ja byesid, mis jõuavad boundaryni ei arvestata 4de/6de koguarvudes. Batsmanile antud overthrow'sid arvestatakse. Wide'e, mis jõuavad boundaryni, ei arvestata. Ühtki palli, mis jõuab boundaryni ning antakse batsmanile, ei arvestata.

12) Kui „neljade/kuute/wide'ide/runoutide/boundaryte/duckide/extrate suurima arvu” ennustuste puhul peaks vihm (või mis tahes muu viivitus) tooma kaasa overite vähendamise arvult, mis oli esialgu graafikus ennustuse aktsepteerimise hetkel, kuulutatakse kõik avatud (kõige rohkem X-e) ennustused tühiseks, kui vähendus on vähemalt 10% plaanitud. Kui vähendus on väiksem kui 10% plaanitud overite arvust ennustuse aktsepteerimise hetkel, jäävad ennustused kehtima. Kui võistkonna inningud on 10 overit või vähem, muudab iga overite vähendus (kõige rohkem X-e) ennustused kehtetuks. Kui selliste ennustusvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks selliste ennustuste tulemust kuidagi muuta, klaaritakse need ennustused vastavalt. Leg-byesid ja byesid, mis jõuavad boundaryni ei arvestata 4de/6de koguarvudes. Viigi korral, kui viiki ei saanud ennustada, võidakse kohaldada „dead-heat” reeglit, nagu kirjeldatud kriketi üldreeglite 1. punktis.

13) Kõik „wide’ide/runoutide/duckide/extrate/stumpingute koguarvude” (üle/alla) ennustused kuulutatakse kehtetuks, kui matši overite arvu vähendatakse ilma tõttu (või mis tahes muul põhjusel) standardsest plaanitud overite arvust väiksemaks, mis oli avaldatud ennustuse aktsepteerimise hetkel (olenemata sellest, kas see oli standardarv või juba vähendatud). Kui selliste ennustusvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks selliste ennustuste tulemust kuidagi muuta, klaaritakse need ennustused vastavalt. Wide’ide ja extrate puhul põhineb klaarimine wide’idest skooritud jooksudel, mitte ainult pallitud wide’idel.

14) „Kõrgeima individuaalse skoori” ennustused kuulutatakse kehtetuks, kui matši overite arvu vähendatakse ilma tõttu (või mis tahes muul põhjusel) standardsest plaanitud overite arvust väiksemaks Twenty 20 matšil või mis tahes muul piiratud overitega matšil, kui „Century” pole just juba skooritud. Kui selliste ennustamisvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne mängu katkestamist, klaaritakse need vastavalt.

15) Kui „parima jooksude skoorija võistkond” ennustustel peaks vihm (või mis tahes muu viivitus) tooma kaasa overite vähendamise arvult, mis oli esialgu graafikus ennustuse aktsepteerimise hetkel, kuulutatakse kõik avatud (parima jooksude skoorija võistkond) ennustused tühistatuks, kui vähendus on vähemalt 10% plaanitud. Kui vähendus on väiksem kui 10% plaanitud overite arvust ennustuse aktsepteerimise hetkel, jäävad ennustused kehtima. Kui võistkonna inningud on 10 overit või vähem, muudab iga overite vähendus ennustused kehtetuks. Kui selliste ennustusvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks selliste ennustuste tulemust kuidagi muuta, klaaritakse need ennustused vastavalt. Viigi korral, kui viiki ei saanud ennustada, võidakse kohaldada „dead-heat” reeglit, nagu kirjeldatud kriketi üldreeglite 1. punktis.

16) Kui „fifty/century matši jooksul” (jah/ei) ennustusel peaks vihm (või mis tahes muu viivitus) tooma kaasa overite vähendamise arvult, mis oli esialgu graafikus ennustuse aktsepteerimise hetkel, kuulutatakse kõik avatud (fifty/century matši jooksul) ennustused tühistatuks, kui vähendus on vähemalt 10% plaanitud. Kui vähendus on väiksem kui 10% plaanitud overite arvust ennustuse aktsepteerimise hetkel, jäävad ennustused kehtima. Kui võistkonna inningud on 10 overit või vähem, muudab iga overite vähendus (fifty/century matši jooksul) ennustused kehtetuks. Kui selliste ennustusvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks selliste ennustuste tulemust kuidagi muuta, klaaritakse need ennustused vastavalt.

17) „Overi suurima jooksude koguarvu / overi max jooksude arvu” (üle/alla) ennustused klaaritakse vastavalt suurimale jooksude arvule (koos extratega), mis on skooritud suvalises ühes overis matši ühes inningus. Kõik ennustused kuulutatakse kehtetuks, kui matši overite arvu vähendatakse ilma tõttu (või mis tahes muul põhjusel) standardsest plaanitud overite arvust väiksemaks, mis oli avaldatud ennustuse aktsepteerimise hetkel (olenemata sellest, kas see oli standardarv või juba vähendatud). Kui selliste ennustusvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks selliste ennustuste tulemust kuidagi muuta, klaaritakse need ennustused vastavalt.

#### **d. Testmatšid / esimese klassi matšid / 3-, 4- või 5-päevased matšid**

1) Kui matš tühistatakse ametlikult (nt ohtlike väljakuulude tõttu), on ennustused kehtetud.

2) „Matši koefitsientide” ennustamisel test- / esimese klassi / 3, 4 või 5 päeva matšidel kuulutatakse viigi korral, kus mõlemad võistkonnad on lõpetanud sama palju inninguid ja

saanud kirja sama arvu jookse, „matši koefitsientide“ ennustused kehtetuks ja panused makstakse tagasi. Kriketi testmatšidel ja kõrgliiga matšidel loetakse matši võitjaks võistkonda, mille on otsustanud võistlust ametlikult reguleeriv organisatsioon. Kui reguleeriv organisatsioon otsustab, et matš on viigis, võidavad 3-way matši koefitsientidega ennustusturul ainult viigile tehtud ennustused ning ennustusi ükskõik kumma võistkonna kaotusele loetakse kaotavaks.

3) „Viiki ei saa ennustada“ ennustuste puhul kuulutatakse viigi korral kõik ennustused tühistatuks ja makstakse seega tagasi.

4) „Topeltšansi“ ennustustel, kui mõlemad võistkonnad on lõpetanud kumbki kaks inningut ja saanud tulemuseks täpselt sama arvu jookse, ennustused tühistatakse ning makstakse seega tagasi.

5) „Enim punkte“ ennustused klaaritakse vastavalt sellele, kui palju on keegi matšis punkte kogunud (nt Sheffield Shield). Viigi korral, kui viigile ei saanud panustada, kohaldatakse „dead-heat“ reegleid, nagu kirjeldatud <osa C punktis 10(a).1>.

6) „Kõrgeime avapartnerluse“ ennustus nõuab, et mõlemad pooled lõpetavad oma avapartnerluse, v.a juhtudel, kui ennustuse tulemus on juba otsustatud. Kui pole just teisiti öeldud, viitab kõrgeim avapartnerlus ainult kummagi võistkonna esimestele inningutele. Viigi korral, kui viigile ei saanud panustada, kohaldatakse „dead-heat“ reegleid, nagu kirjeldatud <osa C punktis 10(a).1>.

7) Kui „järgmise wicketi võtmise“ ja „avapartnerluse“ (üle/alla) ennustuse korral lahku batsman mängust vigastuse tõttu või mis tahes muul põhjusel, 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 võistkond kuulutab inningud lõppenuks või jõuab eesmärgini, on battiva võistkonna kogusumma ennustusvõimaluse tulemus. Kui partnerlust segab ilm, on ennustused kehtivad, v.a juhtudel kui mäng seetõttu lõplikult katkestatakse. Sellisel juhul kuulutatakse kõik ennustused, mille tulemust pole otsustatud, kehtetuks. Enne wicketi võtmist või partnerluse ajal antud extraid ja karistusjookse loetakse vastavalt matši punktikaardile.

Seoses overi numbriga järgmise wicketi võtmisel viitab mis tahes pool tervele overi numbrile, mitte igas overis pallitud pallide arvule (nt üle/alla 5.5 viitab „mis tahes deliveryle overis 5 ja varem“ või „mis tahes deliveryle overis 6 ja hiljem“).

8) Ennustus „Jooksude koguarv – inning X“ (üle/alla) (nt võistkondade jookse kokku) on kehtetu, kui ei pallita 50 overit, v.a juhtudel kui inningud on jõudnud oma loomuliku lõpptulemuseni või üks võistkondadest ei kuuluta oma inningut lõppenuks. Kui üks võistkond kuulutab oma inningu lõppenuks, klaaritakse ennustused vastavalt lõpuhetke kogusummale. Inningute jooksul antud extraid ja karistusjookse loetakse vastavalt matši punktikaardile.

9) „Sessiooni jooksude“ ennustus nõuab kehtimiseks vähemalt 20 overi pallimist sessiooni jooksul. Ennustused klaaritakse vastavalt jooksude koguarvule sessioonil olenemata sellest kumb võistkond jooksud skoorig. Sessiooni jooksul antud extraid ja karistusjookse loetakse vastavalt matši punktikaardile.

10) „Sessiooni wicketite” ennustus nõuab kehtimiseks vähemalt 20 overi pallimist sessiooni jooksul. Ennustused klaaritakse vastavalt kaotatud wicketite koguarvule sessioonil olemata sellest kumb võistkond need kaotab.

11) Igal ennustusel, mis hõlmab „sessiooni”, kehtivad iga päevase matši sessiooni kohta järgmised definitsioonid.

- Päev X, sessioon 1 (mängu alguses kuni lõunani)
- Päev X, sessioon 2 (lõunast kuni teeni)
- Päev X, sessioon 3 (teest kuni stumpideni / mängu päevaks lõpetamiseni)

Päeva/öö matšide sessioonidel on järgmised definitsioonid.

- Päev X, sessioon 1 (mängu algusest kuni lõunateeni)
- Päev X, sessioon 2 (lõunateest kuni õhtusöögini)
- Päev X, sessioon 3 (õhtusöögist kuni stumpideni / mängu päevaks lõpetamiseni)

12) Kui „testmatši lõpu” ennustuses on matši tulemuseks viik, arvestatakse võitja „5 päeva 3 sessiooni” seisuga. Kui matš jäetakse ametlikult pooleli (nt ohtlike väljakuulude tõttu), kuulutatakse kõik ennustused kehtetuks.

13) Ennustus „võistkond juhib pärast esimest inningut” nõuab kehtimiseks, et mõlemad võistkonnad oleksid välja pallitud või kuulutaks oma inningu lõppenuks. Viigi korral, kui viigile ei saanud panustada, kohaldatakse „dead-heat” reegleid, nagu kirjeldatud <osa C punktis 10(a).1>.

14) 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).

15) Testmatši või esimese klassi matši „Fifty / Century / Double Century matšil” ennustuste puhul kuulutatakse viigiga lõppenud matšidel ennustused kehtetuks, kui pallitud overite arv on vähem kui 200, kui tulemus pole just juba otsustatud.

16) Testmatši või esimese klassi matši „Fifty / Century / Double Century matši jooksul” „kodu-/külalisvõistkonna 1. inningul” ennustuste puhul kuulutatakse viigiga lõppenud matšidel ennustused kehtetuks, kui inningud ei jõua just loomuliku lõpuni (k.a inningute lõppenuks kuulutamine) või tulemus pole juba otsustatud.

17) Testmatši või esimese klassi matši „Fifty / Century / Double Century matši jooksul” „kummagi 1. inningul” ennustuste puhul kuulutatakse viigiga lõppenud matšidel ennustused kehtetuks, kui inningud ei jõua just loomuliku lõpuni (k.a inningute lõppenuks kuulutamine) või tulemus pole juba otsustatud.

18) Testmatši või esimese klassi matši „Fifty / Century / Double Century matšil” „kodu-/külalisvõistkonna 2. Inningul” ennustuste puhul kuulutatakse ennustused kehtetuks, kui selle inningu pallitud overite arv on väiksem kui 50, kui tulemus pole just juba otsustatud.

- 19) „Parima jooksude skoorija võistkond” ennustus klaaritakse vastavalt sellele, kumb võistkond skooris 1. või 2. inningus kõige rohkem jookse, s.o selle järgi, kumb võistkonnas on matši suurim jooksude skoorija olenemata matši üldtulemusest. Ennustused tühistatakse viigiga matšidel, kus pallitud overite arv on väiksem kui 200. Viigi korral, kui viigile ei saanud panustada, kohaldatakse „dead-heat” reegleid, nagu kirjeldatud <osa C punktis 10(a).1>.

#### **e. Sarja/turniiri ennustused**

- 1) Kui „sarja võitja” ennustusvõimaluses ei pakuta viigi koefitsiente ja sari mängitakse viiki, kuulutatakse ennustused kehtetuks, kui „dead-heat” reeglit polnud just määratletud (nagu on kirjeldatud <osa C punktis 10(a).1>).
- 2) Kui turniiri ei mängita lõpuni, aga reguleeriv organisatsioon kuulutab välja võitja või võitjad, klaaritakse ennustused vastavalt väljakuulutatud võitjale/võitjatele. Võidakse kohaldada „dead-heat” reegleid, nagu kirjeldatud <osa C punktis 10(a).1>. Kui võitjat välja ei kuulutata, loetakse kõik ennustused kehtetuks.
- 3) Kui ei ole teisiti öeldud, hõlmavad kõik turniiriennustused ka finaale/playoffe.
- 4) Kui „sarja skoori” (sarja õige skoori) ennustuse korral muudetakse sarja matšide arvu ja see ei kajastu ennustusvõimaluses ette nähtud arvus, loetakse kõik ennustused kehtetuks.
- 5) „Sarja parim jooksude skoorija / wicketite võtja” ja „turniiri parim batsman/pallija” ennustuse puhul kohaldatakse viigi korral „dead-heat” reegleid, nagu on kirjeldatud <osa C punktis 10(a).1>. Mitteesalevatele mängijale tehtud ennustuste panuseid ei tagastata. Ennustuste kehtimiseks peab turniiril/sarjas olema lõppenud vähemalt üks mäng.
- 6) Konkreetse mängija/võistkonna sooritusele sarjas/turniiril viitavate ennustuste klaarimisel ei arvestata mingisugust statistikat, mis on kogunenud soojendusmatšidest.
- 7) „Sarja händikäpi” ennustamisel klaaritakse kõik ennustused „sarja skoori” tulemuse, mitte sarjas skooritud jooksude järgi. Kui sarja matšide arv peaks mingil põhjusel muutuma, kuulutatakse kõik ennustused tühiseks.
- 8) Kui „võidab testi sarjas” ja „testi võitute/viikide koguarv” ennustuse korral peaks sarja matšide arv mingil põhjusel muutuma, kuulutatakse kõik ennustused tühiseks; ainsaks erandiks on olukorrad, kus tulemus on juba otsustatud.

## **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/võistkond saavutab etapi/sündmuse lõpus kõige kõrgema koha.
- 2) Panuste lahendamisel on otsustavaks teguriks kõrgeim koht konkreetsel sündmusel nagu on välja kuulutanud ametlik organisatsioon poodiumitseremoonia 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 kuulutatakse 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 kuulutatakse enne muutmisteadet tehtud ennustused kehtetuks.
- 7) Kui pole täpsustatud teisiti, siis on võistkonna/ratturi soorituse ennustusvõimalus seotud kindla sündmusega (nt „Võistkonna/ratturi X võidetud etappide arv tuuril Y“); „Head to head“ ennustusvõimaluste lahendamisel, mis hõlmavad kahe ratturi/võistkonna sooritust kindlal sündmusel, ei lähe arvesse järgmised nimetajad: proloog, võistkondlik ajasõit.

## 13. Jalgrattakross

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

## 14. Jalgpall

- 1) Esimese/järgmise värava lööja – ennustus viitab konkreetsele mängijale, kes lööb loetletud värava vastava ajavahemiku jooksul või toob muul viisil enda võistkonnale esimese punkti (nt „esimene väravalööja – võistkond X“). Ennustused tühistatakse, kui mängija ei võta matšist osa või pärast esimest väravat, millele ennustusvõimalus viitab, vahetatakse mängija kellegi teise vastu. Omavärvaid selle ennustusvõimaluse klaarimisel ei arvestata. Kui väravat, millele ennustus viitab, loetakse omavärvaks, loetakse võitjaks järgmist

mängijat, kes lööb värava, mis pole omavärav ning vastab ennustusvõimaluse parameetritele. Juhul, kui ei lööda ühtki ennustusvõimaluse parameetritele vastavat väravat (või rohkem väravaid, kui asjakohane), mis pole omaväravad, loetakse kõiki ennustusi kaotavateks, kui ennustusvõimaluses pole just toodud sobivat valikut.

- 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 võistkonna viimase värava lööja (nr „Viimane väravalööja – võistkond X“). Ennustused tühistatakse, 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 <osa C punktis 14.1> ja <osa C punktis 14.2>. Ennustused tühistatakse, 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 ennustamisvõimaluse juures või sellega seoses pole just teisiti välja toodud, nõuavad kõik enne matši algust tehtud ennustused, mis on seotud sellega, kas konkreetne mängija suudab skoorida mis tahes arvu väravaid, kehtivuseks seda, et loetletud mängija mängiks matši algusest peale. Sarnast tüüpi ennustused, mis tehakse pärast vastava matši algust, kuulutatakse tühistatuks, kui loetletud mängija(d) ei võta matšist pärast ennustuse aktsepteerimist mis tahes põhjusel edasi osa. 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) Kui ennustamisvõimaluse juures või sellega seoses pole just teisiti välja toodud, nõuavad kõik enne matši algust tehtud ennustused, mis viitavad konkreetse(te)le isiku(te)le(nt kollane kaart, punane kaart, vigade arv), kehtivuseks seda, et loetletud mängija(d) mängiks matši algusest peale. Sarnast tüüpi ennustused, mis tehakse pärast vastava matši algust, kuulutatakse tühistatuks, kui loetletud mängija(d) ei võta matšist pärast ennustuse aktsepteerimist mis tahes põhjusel edasi osa.
- 7) „Karistuspunktid“ arvutatakse vastavalt järgnevale reeglile: Kollane kaart = 10 punkti, punane kaart = 25 punkti. Ühe mängija maksimaalne punktisumma on 35 punkti.
- 8) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele ühel matšil (nt mängija X löödud väravate koguarv) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele matši jooksul



(nt kas kõige rohkem väravaid lööb mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud mängiks asjakohasel matšil algusest peale.

- 9) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele (nt mängija X löödud väravate koguarv World Cupil) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele kindla ajavahemiku/turniiri/hooaja jooksul (nt kas liigas lööb kõige rohkem väravaid mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul pärast ennustuse aktsepteerimist.
- 10) Kõik turniiride koguarvudega seotud panused (nt väravad, nurgalöögid, kaardid, karistuslöögid jms) lahendatakse vastavalt reguleeriva organisatsiooni ametlikule statistikale. Kui pole teisiti öeldud, sisalduvad selliste panuste puhul koguarvudes ka kõik mängupikendused (nt lisaaeg), kuid mitte penaltivoorud.
- 11) Kui pole eraldi teisiti öeldud, arvestatakse kindla võistkonna 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 võistkond 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 = 3Maksimaalselt 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 võistkonnale väravat vahetult pärast seda, kui pall puudutab väravaraami osa. Klaarimisel arvestatakse ainult pealelööke, mis on tehtud väravaraami suunas, mida kaitsevad loetletud mängija(te)

võistkonna vastased. Kui mängija peaks tegema löögi, mis puudutab oma selle värava posti, mida kaitseb tema enda võistkond, ei loeta seda vastava ennustatud tegevuse tegemiseks.

- 16) Unibet jätab endale õiguse pakkuda vähendatud osalejate arvuga ennustusvõimalusi (nt „Ükskõik milline võistkonna X mängija“) või kasutada üksikosalejat võistkonna esindajana (nt „Ükskõik millise võistkonna X mängija“). Mõlemal juhul loetakse ennustuse lahendamisel kõiki loendamata võistkonna 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 andja ja matši parima mängija ennustused tühistatakse, kui valitud mängija ei võta matšist üldse osa või tal polnud võimalik nimetatud vägitegu sooritada nimetatud ajavahemiku jooksul.
- 19) Konkreetse värava „järgmise resultatiivse söödu“ ennustused tühistatakse, kui reguleeriv organisatsioon deklareerib, et nimetatud värav löödi ilma sööduta, nimetatud värav on omavärav ja/või matšil ei lööda rohkem väravaid nimetatud ajavahemiku jooksul.
- 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 organisatsioon 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 trajektoril, 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.
- Väravaht 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:

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

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

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

2) Penaltilöögist löödud pall pörkab vastu värvaraami ja pall maandub värvaraamist väljaspool.

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

Ülaltoodud stsenaariumite erandiks on penaltiseeriad, kus loetakse olukorda, kus pall puudutab raami, pörkab vastu värvavahti ja maandub värvavas, löödud värvavaks, kuid juhul, kui see peaks aset leidma matši mis tahes muul hetkel, mis pole penaltiseeria, loetakse seda penaltilööjat möödalööjaks ja võitvaks tulemuseks loetakse „värvaraami 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 koefitsiente 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 (ja sellistest ülevaatamistest tekkinud otsuste) 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 ennustamisvõimalused, 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 võistkonnale 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. Võistkond, 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. Võistkond, 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. Võistkond, 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 järjestysele, 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.
- 25) Ennustamisvõimalused, mis viitavad sellele, et konkreetne mängija mängib terve matši, nõuavad ennustuste kehtimiseks, et nimetatud mängija mängiks matši algusest. Ennustused klaaritakse kui „JAH” ainult juhtudel, kui nimetatud mängijat ei asendata ega saadeta minema ainult normaalajal. Lisaaega ei arvestata.

## 15. Golf

- 1) Kõik ennustused kehtivad, kui turniir või voor, millega ennustus on seotud, mängitakse läbi samal hooajal 3 kuu jooksul alates viimasest plaanitud kuupäevast (vastavalt kohaliku raja ajale), mis on avaldanud reguleeriv organisatsioon, olenemata ajalistest viivitustest, kui pole lepitud kokku muudes tingimustes.
- 2) Kõik ennustused, mis on seotud turniiri tulemusega (nagu võitja, koht, each-way, võitja ilma X-ita, rühma ennustamine, parim rahvus, isiku lõpptulemus jms), kehtivad juhul, kui nõuetele vastavad mängijad mängivad läbi minimaalse nõutud arvu radu vastavalt reguleeriva organisatsiooni reeglitele (nt 36 rada European Touri võistlustel ja 54 rada PGA Touri võistlustel) ja organisatsioon kuulutab välja ametlikud tulemused. Kui turniiri formaati muudetakse niimoodi, et sellel mängitakse vähem voore/radu kui esialgu plaanis, kuulutatakse kehtetuks kõik ennustused, mis aktsepteeritakse pärast viimase lõpuni mängitud vooru viimast lööki.

- 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 playoffidega, arvestatakse ainult turniiri ennustusvõimaluste klaarimisel. Kui pole just teisiti toodud, ei arvesta ennustamisvõimalused, mis viitavad sooritusele konkreetse vooru või raja mängimisel, tulemusi, mis tekivad playoffidest.
- 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 ennustused, mis tehakse osalejatele, kes ei võistle üldse, makstakse tagasi.
- 7) Võistluse lõpptulemuse ennustustel, millel on piiratud valik osalejaid, nagu parim riik, rühma ennustamine, sixshooters jms, jätab Unibet endale õiguse kohaldada mittealustavate mängijate puhul Tattersalli 4. reeglit. Kui peaks juhtuma, et kõik loetletud mängijad „ei läbi cuti”, loetakse võitjaks mängijat, kes oli „cuti” ajal parimal kohal. Kohaldatakse „dead-heat” reegleid; v.a juhtudel, kui playoffidega on selgitatud välja parem koht (kui asjakohane).
- 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, ennustused tühistatakse, 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 <osa B punktis 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.

- 15) Kui mäng peatatakse pärast vooru alustamist ja reguleeriv organisatsioon otsustab kõik vooruga seotud tegevused tühistada ja alustada otsast või vooru täiesti tühistada, kuulutatakse kehtetuks kõik ennustused, mis tehti pärast vooru algust, mis on seotud turniiri lõpptulemusega, liidriga pärast vooru ja cuti läbimise/mitteläbimisega.
- 16) Ennustused, mis viitavad konkreetse osaleja jõudmisele kindlale kohale (nt esimese 5/10/20/40 hulka) turniiril, turniiride valikul või konkreetsetes klassifikatsioonides, klaaritakse „dead-heat” reeglite järgi, kui osaleja on vastaval kohal viigis.
- 17) Ennustused, mis on seotud sellega, kas osaleja on kindlal kohal edetabelis kindlal ajal (nt „liider vooru X lõpus”) klaaritakse vastavalt tulemusele nimetatud vooru/ajavahemiku lõpus. Kõigi viigikohtade puhul kohaldatakse „dead-heat” reegleid.
- 18) Kõikide turniiride, kus kasutatakse „modifitseeritud Stablefordi punktiarvestust”, ennustused klaaritakse vastavalt skooritud punktidele, mitte tehtud löökidele. Ennustuste kehtimiseks peab loetletud mängija mängima lõpuni vähemalt 1 raja; vastasel juhul ennustused tühistatakse.
- 19) „Tegevuste ennustamise” ennustamisvõimaluste, sealhulgas, kuid mitte ainult „Fairway/Green in Regulationid / punktid / veetakistused”, klaarimisel lähtutakse täpsest kohast, kus pall loetakse peatunuks. Ennustused klaaritakse vastavalt turniiri/sündmuse ametlikule veebisaidile ja juhul, kui ennustamisvõimalusega seotud teavet ei avaldata, kasutatakse tulemuse otsustamiseks telepilti. „Tegevuste ennustamise” ennustamisvõimalustel kasutatakse järgmisi kirjeldusi ja klaarimisreegleid:
- Fairway in Regulation – ennustus viitab sellele, et mängija avalöögist Par 4 või Par 5 rajal peatub pall niidetud muruplatsil, mida kutsutakse fairwayks;
  - Green in Regulation – ennustus viitab sellele, et mängija suudab lüüa palli niidetud muruplatsile, mida nimetatakse griiniks „in regulation” arvu löökidega, mis on järgmised:
 

Par 3 radade puhul „in regulation” löökide arv: 1 löök  
 Par 4 radade puhul „in regulation” löökide arv: 2 lööki  
 Par 5 radade puhul „in regulation” löökide arv: 3 lööki
  - Veetakistus rajal – ennustus viitab sellele, et mängija löödud pall peatub veetakistuses või veetakistuse punase piirde taga ning on seega takistuse sees.
  - Punker rajal – ennustus viitab sellele, et mängija löödud pall peatub liivapunkris. Kui mängija peab seisma liivapunkris, et lüüa palli, mis asub liivapunkrist väljaspool, siis seda EI loeta liivapunkris peatunud palliks.
  - Nearest the Pin in Regulation – ennustus viitab mängijale, kes suudab lüüa „in regulation” arvu löökidega palli lipule kõige lähemale. Arvestamiseks peab pall peatuma griinil. Kui kumbki mängija ei saavuta „Green in Regulationit”, kuulutatakse ennustused kehtetuks.
 

Par 3 radade puhul „in regulation” löökide arv: 1 löök  
 Par 4 radade puhul „in regulation” löökide arv: 2 lööki

Par 5 radade puhul „in regulation” löökide arv: 3 lööki

- 20) Kui 2 või enam osalejat jagavad sama kohta, kohaldatakse „võitja ilma X-ita / nimetatud mängijateta” ennustustele „dead-heat” reegleid. Kui nimetatud mängijad ei osale võistlusel, kuulutatakse ennustused kehtetuks.
- 21) „Võidumarginaali” ennustused nõuavad kehtimiseks turniiril vähemalt 36 raja mängimist.
- 22) „Straight Forecast” ennustamisvõimaluste puhul peavad loetletud osalejad lõpetama turniiri 1. ja 2. kohal ennustamisvõimaluses loetletud järjestuses. Kõigi viikide korral kohaldatakse „dead-heat” reegleid. Ennustuste kehtimiseks peavad mõlemad loetletud mängijad tegema pärast ennustuse aktsepteerimist vähemalt veel ühe avalöögi.
- 23) „Võiduskoori” ennustused nõuavad kõigi turniiri radade lõpuni mängimist. Radade arvu mis tahes vähendamine põhjustab ennustamisvõimaluse tühistamise.
- 24) „Hole-in-One turniiri jooksul” ennustuse kehtimiseks peab olema mängitud turniiril vähemalt 36 rada, kui tulemus pole just juba välja selgitatud ja sellisel juhul klaaritakse ennustused vastavalt. „Hole-in-One vooru X jooksul” ennustuse kehtimiseks peavad kõik mängijad olema vooru lõpuni mänginud, kui tulemus pole just juba välja selgitatud ja sellisel juhul klaaritakse ennustused vastavalt.
- 25) Ennustused, mis viitavad sellele, et konkreetne mängija on „võitja ja terve võistluse liidrikohal”, nõuavad seda, et loetletud isik oleks edetabelis juhtival kohal (sh mis tahes viigid) turniiri iga plaanipärase vooru lõpus. Plaanitud radade/voorude arvu mis tahes vähendamised muudavad ennustused kehtetuks.
- 26) „Võitja saab 72. rajal tulemuse Birdie/Par/Bogey” viitab turniiri lõpliku võitja sooritusele 4. vooru 18. rajal. Kui turniiri plaanitud radade/voorude arvu vähendatakse, kuulutatakse ennustused kehtetuks. Olukordades, kus 4. vooru mängitakse „shotgun start” formaadis, kuulutatakse ennustused kehtetuks.
- 27) „Võitja mängib viimase vooru grupis” viitab sellele, kas turniiri võitja tuleb 2- või 3-palli paaridest, kes alustavad viimastena vastavalt mänguaegadele, mis on avaldanud ametlik organisatsioon.

## 16. Käsipall

- 1) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele ühel matšil (nt mängija X skooritud punktide koguarv) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele matši jooksul

(nt kas kõige rohkem punkte skoorib mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud mängiks asjakohasel matšil täiendavat aktiivset rolli.

- 2) Kõik turniiride koguarvudega seotud panused lahendatakse vastavalt reguleeriva organisatsiooni ametlikule statistikale. Kui pole teisiti öeldud, sisalduvad selliste panuste puhul koguarvudes ka kõik mängupikendused (nt lisaaeg), kuid mitte penaltivoorud.
- 3) Kui pole öeldud teisiti, siis lahendatakse mängija kindla matšiga seotud ennustused 2. poolaja lõpuseisuga (normaalaeg).
- 4) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele (nt mängija X löödud väravate koguarv World Cupil) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele kindla ajavahemiku/turniiri/hooaja jooksul (nt kas tavahooajal lööb kõige rohkem väravaid mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul pärast ennustuse aktsepteerimist.

## 17. Hobuste võiduajamine (hipodroom ja traav)

- 1) Traavisõidu kalendri suurvõistluste kohta võidakse pakkuda „ante post“ ennustusturge.

Selleks, et ennustust loetakse „ante post“ ennustuseks, peab see olema tehtud enne lõpptulemuse väljakuulutamist. Ennustusi loetakse „kõik-sees, jooks või mitte“ põhimõttel, nii et ennustusi mitteosalejatele ei tühistajatele ning ei kehti ka Tattersalli 4. reegel, kui pole just teisiti toodud.

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

a. „

4) *Head-to-Head* ja/või *Triple Head* ennustus kuulatakse 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 konkreetset 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 kindlaksmääratud 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) Võistkonna/matši ennustuste, mis ei viita konkreetsele ajavahemikule (nt periood 1, normaalaeg jms), klaarimisel arvestatakse ka tulemusi, mis on tekkinud mis tahes lisaaja või penaltiseeria tulemusel. Mis tahes võistkond, kes võidab lisaaja/penaltiseeriaga, saab sealt kirja ainult ühe värava, sõltumata väravate arvust, mis tegelikult lisaajal on löödud.
- 2) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele ühel matšil (nt mängija X löödud väravate koguarv) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele matši jooksul (nt kas kõige rohkem väravaid lööb mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud mängiks asjakohasel matšil täiendavat aktiivset rolli (oleks väljakul, kui ei ole mainitud asjaomase organisatsiooni poolt, klaarime vastavalt algrivistuses olemisele).
- 3) Mängija ja võistkonnaga seotud ennustusturud (nt väravad, söödud, punktid, karistusminutid, pealelöögid väravale jms) klaaritakse vastavalt reguleeriva organisatsiooni ametlikule statistikale. Kui pole teisiti öeldud, sisalduvad selliste ennustuste puhul koguarvudes ka kõik mängupikendused (nt lisaajad), kuid mitte penaltiseeriad.
- 4) Kõiki NHL ja NCAA „matši” ennustamisvõimalusi loetakse kehtivateks ainult juhul, kui 3. perioodis on jäänud mängida vähem kui 5 minutit. Erandiks on need, mille tulemused on otsustatud enne loobumist ja mis ei saa kuidagi olenevalt tuleviku sündmustest muutuda; need klaaritakse vastavalt otsustatud tulemusele.
- 5) Kui ennustamisvõimaluse kirjelduses pole just teisiti toodud või viidatud, põhineb hooaja ennustuste klaarimine võistluse ametliku veebisaidi (nagu asjakohane) klassifikatsioonidel, definitsioonidel ja viigi lahendamise reeglitel.
- 6) Hooaja ennustused, olenemata sellest, kas need hõlmavad tulemusi, mis on saadud playoffides või mitte, ning ennustamisvõimalused, mis viitavad konkreetsete võistkondade või mängijate sooritusele, jäävad kehtima olenemata mängijate vahetustest, võistkondade liikumistest või nimemuutustest hooaja mis tahes hetkel.
- 7) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele (nt mängija X löödud väravate koguarv playoffides) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele kindla ajavahemiku/turniiri/hooaja jooksul (nt kas tavahooajal skoorib kõige rohkem punkte mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul pärast ennustuse aktsepteerimist.

- 8) Mängija kõrvalennustused jm statistikal põhinevad ennustamisvõimalused klaaritakse vastavalt matši ametlikele tulemustele, mis avaldatakse pärast mängu organiseeriva organisatsiooni poolt.

## 19. Mootorisport

- 1) See lõik kehtib kõigile järgmistele mootorisportidiga 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 organisatsiooni poolt, lahendatakse vastavalt tulemustele olenemata muudatustest, mida assotsiatsioon võib võidusõidu katkestamise tõttu teha.
- 4) Kui sündmust/võidusõitu/ringi/soojendust korratakse 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 organisatsiooni 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 organisatsiooni 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 organisatsiooni 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 võistkondade 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 võistkonna tulemusega kindlal võidusõidul, kehtimiseks on vajalik, et iga võistkonna kõik sõidukid stardiks; vastasel juhul kuulutatakse panused kehtetuks (nt Formula 1 puhul peavad startima iga võistkonna 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 <osa B lõigu 5 punktile 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 lisaagea (üleagea).
- 2) Ennustusvõimalused „Väravate 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) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele ühel matšil (nt mängija X skooritud punktide koguarv) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele matši jooksul (nt kas kõige rohkem punkte saab kirja mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul matši jooksul pärast ennustuse aktsepteerimist.
- 5) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele kindlal perioodil (nt mängija X skooritud punktide koguarv tavahooajal) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele hooaja jooksul (nt kas tavahooajal skoorib kõige rohkem punkte mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul pärast ennustuse aktsepteerimist.

## 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 lisaaega (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 lisaaega (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 suurusest.
- 4) Try'de skoorijad (esimene/viimane/võistkondlik / millal iganes) – kõik ennustused hõlmavad võimalikku lisaaega (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 just teisiti välja toodud, siis ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele ühel matšil (nt mängija X skooritud tryde koguarv) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele matši jooksul (nt kas kõige rohkem trysid skoorib mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud mängiks asjakohasel matšil algusest peale.
- 6) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele (nt mängija X skooritud tryde koguarv World Cupil) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele kindla ajavahemiku/turniiri/hooaja jooksul (nt kas tavahooajal skoorib kõige rohkem trysid mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul pärast ennustuse aktsepteerimist. Ennustused, mis tehakse pärast seda, kui on välja kuulutatud uudiseid, mis

võiksid kas või potentsiaalselt vähendada mängude arvu, milles loetletud mängija kvalifitseerub võistlusel osalema (nt uudised vigastuste/üleminekute/vahetuste kohta) ja muudavad seega koefitsiente kas või teoreetiliselt mis tahes konkreetse tulemuse suunas, ilma et koefitsiente oleks kohandatud ennustamisvõimaluse uuele olekule kohaseks, kuulutatakse kehtetuks. Sarnaste ennustuste klaarimine põhineb tulemusel 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, võistkonna 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 (üleaeg). 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 suurusest.
- 3) Try'de skoorijad (esimene/viimane/võistkondlik / 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 23 alustava mängija seas, tagastatakse.
- 4) Kui pole just teisiti välja toodud, siis ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele ühel matšil (nt mängija X skooritud tryde koguarv) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele matši jooksul (nt kas kõige rohkem trysid skoorib mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud mängiks asjakohasel matšil algusest peale.
- 5) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele (nt mängija X skooritud tryde koguarv World Cupil) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele kindla ajavahemiku/turniiri/hooaja jooksul (nt kas tavahooajal skoorib kõige rohkem trysid mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul pärast ennustuse aktsepteerimist. Sarnaste ennustuste klaarimine põhineb tulemusel pärast võimalikku lisaega, kui pole teisiti öeldud.
- 6) Ennustused kehtivad sõltumata sündmuse toimumiskoha muutusest.

## 24. Lakross

- 1) Kahepunktist väravat loetakse kaheks väravaks.
- 2) „Värvate koguarv“ viitab lõpliku skoori summale.
- 3) Mängija kõrvalennustuste puhul: „mängija löödud värvate koguarv“ = punktid – söödud.

- 4) Võidukoefitsientidelt tagasimakseid ei tehta.
- 5) Ennustuste kehtimiseks peab matš kestma terve 60 minutit.
- 6) Lissaaega arvestatakse ennustuste klaarimisel, kui viigiliin puudub.

## 25. Speedway

- 1) Kõik panused lahendatakse vastavalt reguleeriva organisatsiooni 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 võistkonna/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 võistlustetapis. 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 märged.

## 27. Ujumine

- 1) Kui pole teisiti öeldud, klaaritakse kõik ujumisega seotud ennustused vastavalt tulemusele pärast võistluse viimast osa. Kui ükski loetletud osalejatest ei võta viimasest etapist osa, kuulutatakse kõik ennustused kehtetuks, kui reguleeriv organisatsioon ei rakenda spetsiaalseid viigi lahendamise protseduure; viigi lahendamise ja võitja väljaselgitamise korral kehtivad need ametlikud tulemused.
- 2) Kõik ennustused klaaritakse vastavalt esimestele ametlikele väljakuulutatud tulemustele. Kuid Unibet klaarib ennustuse 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 valesstart 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“ ennustused kehtetuks, kui võistlusel pole just hilisemat etappi, millesse neist vähemalt üks kvalifitseerub.
- 4) Osalejat, kes diskvalifitseeritakse valesstarti tõttu, arvestatakse võistlusest osa võtnud sportlasena.

## 28. Tennis ja reketialad (bädminton, jai-alai, squash, padel, pickleball ja lauatenis)

- 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“ ennustus põhineb turniiril edasiliikumise või turniiri võidu printsiibil olenevalt sellest, millisele võistluse etapile matš vihjab. Mängija/võistkond, kes pääseb järgmisesse vooru või võidab turniiri, on võitja olenemata sellest, kas keegi loobus, kõrvaldati jne. Nende ennustuste 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) Ennustused paarismängude matšidele Davis Cupi, Billie Jean King Cupi ja ATP Cupi finaalmängude Round Robini etappides jäävad alati kehtima, isegi kui viigi skoor on 2-0. Kõigil ülejäänud Davis Cupi, ATP Cupi ja Billie Jean King Cupi viikidel paarismängude matšid tühistatakse, kui viik on juba otsustatud.
- 9) „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. Kui matši formaat / settide arv erineb sellest, mida eeldati ennustusturu avaldamise hetkel, tühistab Unibet kõik asjaomased ennustusturud, mis on seotud juhtumitega X, Y, Z, kui vajalik arv juhtumisi pole juba saavutatud, sõltumata formaadi / settide arvu muutusest.
- 10) Reeglina loetakse „viigi lahendamise meetodeid“ alati 1 geimina olenemata punktide arvust, mis on võitmiseks vajalik või viigimurdmise formaadiks. Järgmised viigi lahendamise stsenaariumid klaaritakse järgmiselt:
  - „Matši viigi murdmine“: mängitakse tavaliselt otsustava seti asemel, kui mõlemad osalejad on võitnud sama arvu sette. Klaarimisel loetakse seda täissetiks ja geimiks ning loetakse vastavalt. Kuid seda ei loetaks viigimurdjaks asjakohaste ennustamisvõimaluste klaarimisel;
  - „Viigimurdmine setis 6-6 juures, esimene 7 punktini“: klaarimisel loetakse seda 1 geimiks ja seda loetakse vastavalt ning samuti loetakse seda viigimurdjaks asjakohaste ennustamisvõimaluste klaarimisel;
  - „Viigimurdmine setis 6-6 juures, esimene 10 punktini“: klaarimisel loetakse seda 1 geimiks ja seda loetakse vastavalt ning samuti loetakse seda viigimurdjaks asjakohaste ennustamisvõimaluste klaarimisel;
  - „Viigimurdmine setis 12-12 juures, esimene 7 punktini“: klaarimisel loetakse seda 1 geimiks ja seda loetakse vastavalt ning samuti loetakse seda viigimurdjaks asjakohaste ennustamisvõimaluste klaarimisel;



- „Viigimurdmine setis 3-3 juures, esimene 7 punktini“ (ehk „Fast 4“ formaat): klaarimisel loetakse seda 1 geimiks ja seda loetakse vastavalt ning samuti loetakse seda viigimurdjaks asjakohaste ennustamisvõimaluste klaarimisel;
  - „Viigimurdmise kümned“: matš, mis koosneb ainult viigimurdmisest, kus võitev osaleja on see, kes jõuab esimesena 10 punktini ja juhib vähemalt 2 punktiga. Seda loetakse nii viigimurdjaks kui ka täismatšiks asjakohaste ennustamisvõimaluste klaarimisel.
- 11) Turniiri võitjale viitavad „võit/koht“ ja „Each-Way“ ennustused, mis tehakse alates organiseeriva organisatsiooni põhiloosi esimesest avaldamisest kuni võistluse alguseni makstakse tagasi, kui loetletud osaleja ei võta turniirist enam rohkem osa. Erand tehakse iga mängija kohta, kes on endiselt kvalifikatsioonides, sest neid loetakse aktiivseteks osalejateks.
  - 12) Ennustused hooajaga seotud sooritustele (nt „võidetud Grand Slami tiitlite arv“ või „kas jõuab esimese 20 hulka“) tühistatakse, kui mängija ei mängi vähemalt 5 edetabelipunkti andvat sündmust hooaja jooksul.

## 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 lisaiega, kui pole teisiti öeldud.
- 2) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele ühel matšil (nt mängija X skooritud punktide koguarv) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele matši jooksul (nt kas kõige rohkem punkte skoorib mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud mängiks asjakohasel matšil täiendavat aktiivset rolli.
- 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. Vt näiteid tenniselõigust.
- 4) Kõik „õige tulemuse“, „paaritu/paaris“ panused ja panused, mis viitavad kindla matši võitjale kindla perioodi/ajavahemiku raames. Näide: „Milline võistkond võidab 1. geimi?“ ja „geim 2 – võidujooks 15 punktini“ nõuavad, et ainult osa matšist oleks lõpetatud.
- 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) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele (nt mängija X skooritud punktide koguarv maailmameistrivõistlustel) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele kindla ajavahemiku/turniiri/hooaja jooksul (nt kas tavahooajal skoorib kõige

rohkem punkte mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul pärast ennustuse aktsepteerimist.

## 30. Talisport

- 1) See lõik kehtib järgmistele spordialadele: mägisuusatamine, laskesuusatamine, murdmaasuusatamine, vabastiil, kahevõistlus, lühirajausutamine, suusahüpped, lumelaud ja kiirusutamine.
- 2) Võistluse tulemused loetakse kehtivaks, kui võistlus on deklareeritud vastava kategooria kehtivaks võistluseks spordiala reguleeriva organisatsiooni 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 hulgas“) Tattersalli 4. reeglit, kui mõni osaleja ei stardi.
- 6) Talispordialade 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 loetaks 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.
- 8) Kõik ennustused klaaritakse vastavalt esimestele ametlikele väljakuulutatud tulemustele. Kuid Unibet võtab arvesse ja klaarib ennustuse uuesti, kui ametlikke 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.

## **31. Muu (mitte-sport / eriennustused / poliitika)**

- 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 <osa B lõigus 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.
- 6) a. Poliitikaturud klaaritakse vastavalt tulemustele, mis on kinnitatud vastavas jurisdiktsioonis valimisi korraldava valitsusasutuse ametlikul veebisaidil / sotsiaalmeedia lehel.  
  
b. Parima kasutuskogemuse pakkumiseks jätab Unibet endale õiguse omal ainuüranägemisel koguda teavet mainekatest ja ajalooliselt täpsetest allikatest, et klaarida ennustusturud, enne kui ametlikud tulemused välja kuulutatakse ja kinnitatakse, nagu on toodud <osa C lõigu 31 punktis 6(a)>. Ka vastaspoole mis tahes avalikku loobumist loetakse klaarimise aluseks. <Osa A lõigu 6 punkt 2>.  
  
c. Muudatusi, mis tulenevad protestidest, vaidlustustest, kohtumenetluse tulemustest ja/või ametliku tulemuse muutmisest pärast selle väljakuulutamist/kinnitamist, ei arvestata.

## **32. MMA võitluskunstim**

- 1) Kõik ennustused klaaritakse vastavalt pädeva reguleeriva assotsiatsiooni ametlikele tulemustele, mille kuulutab välja ringiteadustaja pärast poksimatši lõppemist. Ühtki muudatust, mis tehakse ametlikes tulemustes pärast nende esimest väljakuulutamist, ei arvestata; ainsateks eranditeks on need, mille puhul parandab ametlik organisatsioon ilmselgeid inimvigu, mis on teinud ringiteadustaja.
- 2) Kui pole just selgesõnaliselt välja toodud, et matšid on kinnitamata, kehtivad ennustused ainult juhul, kui matš toimub kava järgi / kuupäeval, millal see välja kuulutati, olenemata mis tahes toimumiskoha muudatustest. Ennustused tühistatakse, kui organiseeriv organisatsioon teeb ametliku teadaande edasilükkamisest hilisemale kuupäevale, muusse kavasse tõstmisest või võistlejate muutmisest, isegi kui matš toimub lõpuks samas kohas kui esialgu välja kuulutatud.
- 3) Kui jätta kõrvale erandjuhud, mis on loetletud <osa C, lõike 33, punktis 4>, ei põhjusta tiitlivõidu tingimuste lisamine või eemaldamine (nt matš, mis kuulutati välja mitte-tiitlimatšina muudetakse hiljem tiitlimatšiks) või muudatused kaaluklassides ning eelnevalt välja kuulutatud kaalu saavutamise ebaõnnestumine ühe või kummagi võistleja poolt, ennustamisvõimaluse tühistamist, kuni vastav matš toimub kava kohaselt, nagu see välja kuulutati.
- 4) Kui mingil põhjusel muudetakse plaanitud matši raundide arvu ennustuse aktsepteerimise ja tegeliku matši vahel, kuulutatakse kehtetuks konkreetsete raundidega seotud ennustused, nagu „raundi ennustamine”, „raundide rühm”, „üle/alla”, „võidu tüüp” ja „läheb distantsile” ning kõik muud ennustused, mida selline muudatus mõjutaks.
- 5) Kui matš katkestatakse raundide vahepeal mis tahes põhjusel, nt loobumine enne järgmise raundi algust, diskvalifitseerimine, kellale mitte reageerimine, siis loetakse ennustuse klaarimisel matši lõppenuks eelneva raundi lõpuga.
- 6) Ennustamisvõimalused, mis on seotud matšidega, mille tulemuseks kuulutatakse „võistlust ei toimunud“ või „tehniline viik”, kuulutatakse kehtetuks; eranditeks on juhud, kus sellist tulemust sai ennustada või ennustamisvõimalused, mille tulemus on otsustatud enne otsust ja mida edasised sündmused ei saa kuidagi mõjutada; need klaaritakse vastavalt otsustatud tulemusele.
- 7) Eri stsenaariumite tulemuste kirjeldused on järgmised.
  - „Lõpp”: võit KO (nokaudiga), TKO (tehnilise nokaudiga), DQ (diskvalifitseerimisega), allaandmisega, „valge rätiku ringi viskamisega” ükskõik kumma võistleja nurgast, mis tahes kohtuniku poolse peatamisega, millega kuulutatakse üks võistlejatest matši ainsaks võitjaks;
  - „Punktid/otsus”: iga võit, mis põhineb kohtunike punktikaartidel;
  - „Üksmeelne otsus”: otsus, kus kõik kohtunikud nimetavad võitjaks sama võistleja;
  - „Enamuse otsus”: otsus, kus enamik kohtunikest nimetavad võitjaks sama võistleja, kuid väiksema osa kohtunikest kuulutavad matši viigiks;

- „Pooleks otsus”: otsus, kus enamik kohtunikest nimetavad võitjaks konkreetne võistleja, kuid väiksem osa kohtunikest kuulutavad võitjaks teise võistleja;
  - „Enamuse viik”: otsus, kus enamik kohtunikest kuulutavad matši viigiga lõppenuks, kuid väiksem osa kohtunikest kuulutavad võitjaks konkreetse võistleja;
  - „Pooleks viik”: otsus, kus kõikide kohtunike punktikaardid annavad matšile erineva lõpptulemuse ja ükski tulemus pole ülekaalus.
- 8) Matš „läheb distantšile” ainult juhul, kui punktid / kohtunike otsus antakse pärast kõigi plaanitud raundide lõpetamist. Kui kohtunike otsus tehakse enne kõigi kavas olnud raundide lõpuni võitlemist (tehniline otsus või võistlust ei toimunud), tühistatakse ennustusvõimalused nagu „alternatiivse raundi ennustamine”, „alternatiivsete raundide rühm”, „üle/alla” ja „läheb distantšile”, kui lõpptulemus ei ole just juba välja selgitatud. Ennustuse klaarimisel arvestatakse, et raundi või raundide rühma ennustamine viitab sellele, et poksija võidab läbi KO, TKO või diskvalifitseerimise kaudu nimetatud raundi või raundide rühma ajal. Kui tehniline otsus tehakse enne matši lõppu, klaaritakse kõik ennustused kui „võit kohtunike otsusega”.
- 9) Ennustamisvõimalustel, kus viik on võimalik ja sellise tulemuse jaoks koefitsiente pole pakutud, tühistatakse ennustused, kui ametlikuks tulemuseks on viik. Klarimise seisukohalt loetakse matše, mille tulemuseks teatakse „enamuse viik” või „pooleks viik” viigitulemuseks ja need klaaritakse vastavalt.
- 10) Ennustused, mis viitavad raundi/matši kestusele viitavad raundi/matši tegelikule kestusele, nagu asjakohane, olenevalt plaanitud raundi/matši kestusest. Nt ennustus „üle 4.5 raundi kokku” klaaritakse kui „üle”, kui 5. raund on kestnud 2 minutit ja 30 sekundit.
- 11) Statistikapõhiste ennustamisvõimaluste, nagu „võistleja teeb kõige rohkem heiteid” või „võistleja teeb kõige rohkem olulisi lööke”, klaarimine põhineb reguleeriva organisatsiooni või selle tunnustatud ametliku partneri avaldatud statistikal. Klarimine põhineb definitsioonidel, mida ametlik reguleeriv organisatsioon statistikas kasutab. Juhtudel, kui on kuulutatud, et mõlemad võistlejad saavutasid sama tulemuse ja seda polnud võimalik ennustada, ennustused tühistatakse.
- 12) Ennustusturud, mis vastandavad või loendavad sama kava erinevaid matše, nt „Kava KO/TKO koguarv” või „Kavas olevate matšide koguarv, mis lõppevad otsusega”, näitavad matšide arvu, mis peavad kavast toimuma või loetlevad kava kindla jaotise, millega ennustus on seotud. Ennustused jäävad kehtima, kui mõni asjakohastest matšidest tühistatakse, kuid kaval või asjakohases spetsiifilises jaotises olevate matšide arv jääb samaks (nt edasilükkamine, asendusvõistleja või kavaväliste/eelnevate matšide tõstmine põhikavasse). Kui mis tahes põhjusel loetletud arv matše ei toimu kaval või kava kindla jaotise jooksul, millele ennustus viitab, kuulutatakse ennustused kehtetuks.

### 33. Snuuker

- 1) Kõik panused jäävad kehtima kuni matši mängitakse turniiri raames olenemata mängugraafikute muudatustest (enne või matši ajal).
- 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. Nende panuste kehtimiseks peab olema mängitud vähemalt üks freim.
- 3) Katkestatud matšidega/sündmustega seotud „üle/alla“ ja „händiköp“ 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 tennisest.
- 4) „Händiköp“ 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 tennisest.
- 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.
- 7) Mängu otsast alustamisel kuulutatakse kõik selle konkreetse ajavahemikuga seotud ennustused kehtetuks ja avatakse uus ennustusturg. Erandiks on need ennustamisvõimalused, mille tulemus on juba enne otsast alustamist selgeks määratud ning mida edasi mängimine ei saaks kuidagi mõjutada.

## 34. Noolemäng

- 1) Kõik panused jäävad kehtima kuni matši mängitakse turniiri raames olenemata mängugraafikute muudatustest (enne või matši ajal).
- 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, kuni matš tegelikult ka algab.
- 3) Katkestatud matšidega/sündmustega seotud „üle/alla“ ja „händiköp“ 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 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.

- 4) „Händiköp“ 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 „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.
- 7) Ennustusvõimalused, kus on toodud mitu juhtumist, mis konkreetse mängijaga peab matši/sündmuse ajal juhtuma (nt King of the Oche jne), nõuavad, et kõik ennustusega seotud kõrvaltingimused oleks täielikult ja vaieldamatult täidetud. Kui 1 või mitu ennustusvõimaluse osa on viigis, klaaritakse ennustus KAOTUSENA.
- 8) Kõik ennustusvõimalused, mis viitavad „{x} + checkoutile“, klaaritakse jah, kui checkout on {x} või veelgi täpsem. Näiteks ennustusvõimalus „100+ checkout – etapp 1“ klaaritakse kui „jah“ kui etapil 1 saadakse täpselt 100 checkout.

## 35 Spordialapõhised limiidid

1) As mentioned in <Section A, Para 4.1>, Unibet reserves the right to limit the net payout (the payout after the stake has been deducted) on any bet or combination of bets, by one Account Holder or any group of Account Holders acting together.

2) Unless explicitly agreed upon, winnings in excess of the limits listed below will be disregarded.

3) Limits vary depending on the sport, the type of competition and the type of bet offer. Should a bet contain a combination of offers from different sports/categories/matches and/or offer types, the payout

will be limited to the lowest level included in the combination, as specified below.

Classified as General

1. Football:

a. The limit EU250,000 will apply for all competition/match-related offers that belong to any of the following categories:

(i) Olympic, World and Continental Tournaments for Men governed by FIFA or UEFA, including qualification phases.

(ii) International Club Tournaments for Men governed by FIFA or UEFA, including qualification phases;

Classified as General

- (iii) Any domestic league on the top-level for Men in any of the following countries: Denmark, England, France, Germany, Italy, Netherlands, Norway, Scotland, Sweden & Spain;
- (iv) Any main domestic cup for Men in any of the following countries: Denmark, England, France, Germany, Italy, Netherlands, Norway, Scotland, Sweden & Spain.

The limit EU100,000 will apply for all competition/match-related offers that belong to any of the following categories:

- (v) All other International Tournaments;
- (vi) All other International Club Tournaments;
- (vii) Domestic leagues on the top-level in any other country;
- (viii) Main domestic cups in any other country;
- (ix) Any domestic league on the 2nd level for men in the following countries: Denmark, England, France, Germany, Italy, Netherlands, Norway, Sweden & Spain;
- (x) Any International Friendly that is regulated by FIFA.

The limit EU50,000 will apply for all competition/match-related offers that belong to any other Football, excluding Beach Soccer & Futsal.

b. All bets related to players (including Yellow/Red Cards), transfers, managers, disciplinary measures, corners, shots on goal and other offers that are not decisive in deciding the outcome of a competition/match, will be treated as PR & Novelty Bets and subject to the same limits.

## 2. Basketball

a. The limit EU100,000 will apply for all competition/match-related offers that belong to any of the following categories:

- (i) NBA, Euroleague, Olympic, World and Continental Tournaments for Men governed by FIBA.
- b. The limit E50,000 will apply for all competition/match-related offers that belong to any other Basketball offer.

c. All bets related to players, transfers, managers, disciplinary measures and other offers that are not decisive in deciding the outcome of a match/league/tournament, will be treated as PR & Novelty Bets and subject to the same limits.

## 3. Ice Hockey

a. The limit EU100,000 will apply for all competition/match-related offers that belong to any of the following categories:

- (i) NHL, Olympic, World and Continental Tournaments for Men governed by IIHF.
- (ii) Any domestic league on the top-level for Men in any of the following countries: Finland & Sweden.

b. The limit EU50,000 will apply for all match-related offers that belong to any other Ice Hockey.

c. All bets related to players, transfers, managers, disciplinary measures and other offers that are not decisive in deciding the outcome of a match/league/tournament, will be treated as PR & Novelty Bets and subject to the same limits.

Classified as General

## 4. Handball

a. The limit EU100,000 will apply for all match-related offers that belong to any of the following categories:

- (i) Olympic, World and Continental Tournaments for Men governed by IHF.



b. The limit EU25,000 will apply for all competition/match-related offers that belong to any other Handball.

c. All bets related to players, transfers, managers, disciplinary measures and other offers that are not decisive in deciding the outcome of a match/league/tournament, will be treated as PR & Novelty Bets and subject to the same limits.

#### 5. Volleyball

a. The limit EU100,000 will apply for all competition/match-related offers that belong to any of the following categories:

(i) Olympic, World and Continental Tournaments for Men governed by FIVB.

b. The limit EU25,000 will apply for all competition/match-related offers that belong to any other Volleyball.

c. All bets related to players, transfers, managers, disciplinary measures and other offers that are not decisive in deciding the outcome of a match/league/tournament, will be treated as PR & Novelty Bets and subject to the same limits.

#### 6. Tennis

a. The limit EU150,000 will apply for all competition/match-related offers that belong to any of the following categories:

(i) Grand Slam Tournaments from 3rd round onwards.

b. The limit EU75,000 will apply for all competition/match-related offers that belong to any of the following categories:

(ii) ATP & WTA Tournaments from quarter-finals onwards.

c. The limit £40,000 will apply for all other competition/match-related offers.

#### 7. American Football & Baseball

a. The limit EU50,000 will apply for all competition/match-related offers that belong to any of the following categories:

(i) NFL & MLB.

b. The limit EU25,000 will apply for all competition/match-related offers that belong to any other American Football or Baseball.

c. All bets related to players, transfers, managers, disciplinary measures and other offers that are not decisive in deciding the outcome of a match/league/tournament, will be treated as PR & Novelty Bets and subject to the same limits.

#### 8. Australian Rules

a. The limit EU100,000 will apply for all competition/match-related offers that belong to any of the following categories:

(i) AFL.

b. The limit EU25,000 will apply for all competition/match-related offers that belong to any other Australian Rules.

Classified as General

c. All bets related to players, transfers, managers, disciplinary measures and other offers that are not decisive in deciding the outcome of a match/league/tournament, will be treated as PR & Novelty Bets and subject to the same limits.

#### 9. Cricket

a. The limit EU100,000 will apply for all competition/match-related offers that belong to any of the following categories:

(i) International matches & Domestic top leagues.

b. The limit EU50,000 will apply for all competition/match-related offers that belong to any other Cricket.

c. All bets related to players, transfers, managers, disciplinary measures and other offers that are not decisive in deciding the outcome of a match/league/tournament, will be treated as PR & Novelty Bets and subject to the same limits.

#### 10. Darts

a. The limit EU100,000 will apply for all competition/match-related offers that belong to any of the following categories:

(i) Any event televised in the UK.

b. The limit EU50,000 will apply for all competition/match-related offers that belong to any other Darts.

c. All bets related to players, transfers, managers, disciplinary measures and other offers that are not decisive in deciding the outcome of a match/league/tournament, will be treated as PR & Novelty Bets and subject to the same limits.

#### 11. Golf

a. The limit EU100,000 will apply for all competition/match-related offers that belong to any of the following categories:

(i) Majors, WGC, PGA, European & LPGA Tour events; Ryder & Solheim Cup.

b. The limit EU25,000 will apply for all competition/match-related offers that belong to any other Golf.

c. All bets related to players, transfers, managers, disciplinary measures and other offers that are not decisive in deciding the outcome of a match/league/tournament, will be treated as PR & Novelty Bets and subject to the same limits.

#### 12. Rugby League

a. The limit EU100,000 will apply for all competition/match-related offers that belong to any of the following categories:

(i) UK Domestic Top Leagues, NRL and International Tournaments for Men governed by RLIF.

b. The limit EU50,000 will apply for all competition/match-related offers that belong to any other Rugby League.

c. All bets related to players, transfers, managers, disciplinary measures and other offers that are not decisive in deciding the outcome of a match/league/tournament, will be treated as PR & Novelty Bets and subject to the same limits.

#### 13. Rugby Union

a. The limit EU100,000 will apply for all competition/match-related offers that belong to any of the following categories:

Classified as General

(i) UK, Australia, New Zealand domestic top Leagues, International Tournaments for Men governed by IRB.

b. The limit EU50,000 will apply for all competition/match-related offers that belong to any other Rugby Union.

c. All bets related to players, transfers, managers, disciplinary measures and other offers that are not decisive in deciding the outcome of a match/league/tournament, will be treated as PR & Novelty Bets and subject to the same limits.

#### 14. Snooker

a. The limit EU100,000 will apply for all competition/match-related offers that belong to any of the following categories:

(i) Any event televised in the UK.

b. The limit EU50,000 will apply for all competition/match-related offers that belong to any other Snooker.

c. All bets related to players, transfers, managers, disciplinary measures and other offers that are not decisive in deciding the outcome of a match/league/tournament, will be treated as PR & Novelty Bets and subject to the same limits.

#### 15. Motor Sports

a. The limit EU50,000 will apply for all competition/match-related offers that belong to any of the following categories:

(i) Formula 1, MotoGP, Moto 2 & Moto 3.

b. The limit EU25,000 will apply for all competition/match-related offers that belong to any other Motor Sports.

c. All bets related to players, transfers, managers, disciplinary measures and other offers that are not decisive in deciding the outcome of a match/league/tournament, will be treated as PR & Novelty Bets and subject to the same limits.

#### 16. Other Sports

a. The limit EU40,000 will apply to all competition/match-related offers in the following Sports: Athletics, Bandy, Boxing, Cycling, eSports, Trotting & Winter Sports.

b. The limit EU25,000 will apply to all competition/match-related offers in all other Sports.

c. All bets related to players, transfers, managers, disciplinary measures and other offers that are not decisive in deciding the outcome of a match/league/tournament, will be treated as PR & Novelty Bets and subject to the same limits.

#### 17. Non Sport, Poker, PR & Novelty Bets

a. The limit EU10,000 will apply for any offer related to this category. This will also include Sports-related offers such as Player-Transfers, Next Manager etc.

# D. Võiduajamine

---

## 1. Hobuste võiduajamine

### 1) Hobuste võiduajamise üldreeglid

- a) Kõik käesolevas jaotises toodud tingimused kehtivad hobuste võiduajamisele ja alistavad mis tahes muud reeglid või tingimused.
- b) Kõikidele ennustustele kehtivad Tattersalli ennustusreeglid (Tattersalli Rules of Betting) nagu kirjeldatud aadressil <http://www.tattersallscommittee.co.uk/>. Kui ennustuste lahendamisel ilmneb asjaolusid, mis ei ole kaetud käesolevate reeglitega, lahendatakse ennustused vastavalt nendele reeglitele.
- c) Klaarimine põhineb ametlikul tulemusel, mis avaldatakse „kaalumisel”. Arvesse ei võeta ühtki muudatust pärast sellise tulemuse väljakuulutamist. Kui Ühendkuningriigis, Iirimaa ja Lõuna-Aafrikas toimuvatel võiduajamistel tehakse päring korraldajale ja esialgset tulemust/lõppjärjestust hiljem muudetakse, klaarib Unibet tulemused vastavalt „esimene postist mööda” reeglile. Mingeid edasisi muudatusi klaarimisel ei arvestata, v.a juhtudel, kui mõni hobune diskvalifitseeritakse liiga kerge kaalu tõttu. Sellistel juhtudel loeb pärast „kaalumist” saadud tulemus. Võiduajamised, mis toimuvad muudes riikides peale eelmainitute, loetakse ametlikku tulemust, mis kuulutatakse välja „kaalumisel” (vms kohalikul protseduuril).
- d) 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.
- e) 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.
- f) Kui toimub valesstart 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 tagasimaksed lahendatakse vastavalt Tattersalli 4. reeglile. Kordusjooksus osalevate osalejate arv toimub vastavalt 'koha' tingimustele. Tulevikuennustustele kehtivad tulevikuennustuste reeglid.
- g) 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.

- h) 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.
- i) Võiduajamine loetakse 'Seljavõiduks' kui seal osaleb ainult üks hobune.
- j) 'Seljavõidud' ja kehtetud võiduajamised lähevad arvesse võiduajamisena, kõiki valikuid koheldakse kui mitteosalenuid.

## 2) Võidu ennustamine ja mitmikennustus

- a) „Võit“ on üksikpanus märgitud valikule, mida käsitletakse võiduna ainult siis, kui märgitud hobune võidab võiduajamise.
- b) „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 €1 ME maksumus on €2.
- c) 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.
- d) „Mitmikennustuses“ kasutatakse järgnevat terminoloogiat:
  - i. **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
  - ii. **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
- e) Kõik mitmikennustuse topeltennustused, kolmekordsed ennustused jne lahendatakse vastavalt võidule ja kohale.
- f) „Ennustamine väljaarvamisega“ viitab võimalusele ennustada määratud hobuse täpset lõppkohta (võit või koht) juhul, kui loendatud hobune arvestatakse välja ametlikest tulemustest.
- g) 'Mitmikennustuse' tingimused pakkumistele kategoorias „ennustamiseks väljaarvamisega“ põhinevad jooksjate arvil võiduajamisel pärast loendatud hobuste mahaarvamist jooksjate arvust.

- h) Mahaarvamisi reguleeriv Tattersalli 4. reegel rakendub, kui „ennustamiseks väljaarvamisega“ pakkumiste seas on jooksus mitteamalavaid hobuseid.

### 3) Hinnad – varajased, ootel ja start

- a) 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 saadaaval tulevikuennustustele (TE).
- b) 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.
- c) Alternatiive stardihindadele (SH), ootehindadele (OH) ja sektorihindadele (SH) näidatakse tavaliselt 15. minutit enne võiduajamise algust.
- d) Muud ennustused peale SH, lahendatakse vastavalt ennustuse tegemise hetkel kehtinud hindadele ning teistele siin jaotises toodud reeglitele.
- e) 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.
- f) Loobumise korral luuakse uus ennustuspakkumine. Kõik VH ja OH ennustused, mis on tehtud enne uue ennustuspakkumise loomist, alluvad Tattersalli 4(c). reeglile.
- g) 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).
- h) Kui edastatud hind on vale, kuulutatakse kõik valede koefitsientidega ennustused kehtetuks.
- i) Kui hobuse loobumisega kohaldub Tattersalli 4. reegel, ei võeta enne uue ennustusvõimaluse loomist vastu ennustusi „oote-/ülevaatushindadega“.
- j) Hobused, kelle ennustusvõimalused on kirjeldatud kui „hinnaüllatus“, „elimineerimine“ jne, ning kes võiduajamisel ei osale, alluvad samuti mahaarvamise 4. reeglile.
- k) 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.

#### 4) Nimetamata favoriidi ennustamine

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

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

#### 5) Tattersalli 4. reegel

- a) Tattersalli 4. reegel kehtib juhtudel, kus hobune ei osale ning ei tule starti või osaleja teatab ametlikul oma mitteosalemisest.
- b) 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.
- c) Ülejäänud hobuste pealt tehtud mahaarvamised toimuvad järgmiselt:

<u>Komakohaqa</u> <u>koefitsiendid</u>	<u>Murdudega</u> <u>koefitsiendid</u>	<u>Mahaarvamine</u> <u>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

- d) 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.
- e) Tattersalli 4. reegel rakendub osalemisest loobunud hobuse SH-le vastavalt panuse tegemise hetkel kehtinud hinnale, sõltumata hobuse loobumise hetkel kehtinud koefitsientidest.
- f) Jooksud, mis sisaldavad rohkem kui ühte loobumist, kuuluvad mahaarvamisele kuni 90c ulatuses iga €1 kohta.
- g) 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.

#### 6) Tulevikuennustus (Ante Post bet)

- a) Selleks, et ennustust koheldaks kui tulevikuennustust (TE), peab see olema tehtud ööl enne stardiprotokollil avaldamist. Avaldamine toimub tavaliselt 48 tundi enne galopijooksu ja takistusjooksu algust.
- b) 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.
- c) Kui toimub vähemalt üks järgnevatest sündmustest, kuulutatakse TE-d kehtetuks:
- i. jooks tühistatakse;
  - ii. jooks kuulutatakse ametlikult kehtetuks;
  - iii. jooksu tingimusi muudetakse pärast ennustuste tegemist (nagu kirjeldatud Tattersalli reeglites);
  - iv. hobune häälatakse 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.
- d) 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 distantсил ja osalejate nimekirja ei avata. Kui ümberajastatud võiduajamine ei vasta ülaltoodud nõuetele, kuulutatakse kõik TE-ennustused kehtetuks.
- e) 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.

## 7) Forecasti ja Tricasti 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 kuulutatakse kehtetuks.
- f. Kui forecasti või tricasti ennustuses on loetletud mitte-osaleja, ennustused tühistatakse.

### 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.

## 8) Ennustus 'ainult koht'

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

- a) 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.
- b) 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.
- c) Ülejäänud hobuste pealt tehtud mahaarvamised toimuvad järgmiselt:

<u>Komakohaga koefitsiendid</u>	<u>Murdudega koefitsiendid</u>	<u>2. koha mahaarvamised netoväärtusena</u>	<u>3. koha mahaarvamised netoväärtusena</u>	<u>4. koha (või rohkema) mahaarvamised netoväärtusena</u>
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
----------------	----------------	-------------------	-------------------	-------------------

- d) 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.

## 9) 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.

- 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.
- Kui džoki koguennustustes on ette nähtud, et džoki osaleb vähemalt 4 võiduajamises, jäävad ennustused kehtima, välja arvatud juhul kui džoki ei osale 2 või enam 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.
- „Koha“ ennustused lahendatakse kooskõlas iga võiduajamise koha tingimustega.
- Teiste džoki eriennustuste koefitsiendid, välja arvatud 'džoki koguennustused' nõuavad, et džoki võidaks (või saavutaks määratud koha) kõikidel loetletud võiduajamistel.
- Kui džoki eriennustuse raames sportlane ei osale määratud sõidul, loetakse ennustused kehtetuks.
- 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.

- 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.
- 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:

- 1) „Koon (Nose)“ = 0,05 pikkusest
- 2) „Lühike pea (Short head)“ = 0,1 pikkusest
- 3) „Pea (Head)“ = 0,2 pikkusest
- 4) „Kael (Neck)“ = 0,3 pikkusest
- 5) 'Pool pikkust (Half a length)' = 0,5 pikkusest
- 6) „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 võidudistsantsi 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 Unibet pakkuda hobuste võiduajamise ja muude spordialade kombinatsiooni eelloodud ennustusvõimalusi.

- b. Kui pole täpsustatud teisiti, hõlmavad kombinatsioonid hobust, kes võidab kindla võiduajamise koos võistkonna/sportlasega (sportlastega), kes võidavad kindla matši.
- c. Juhul kui mõni valitud hobustest ei osale, kuulutatakse ennustused kehtetuks.
- d. Kui pole täpsustatud teisiti, lahendatakse tühistatud/edasilükatud spordisündmuste (ratsaspordiga mitteseotud) ennustused vastavalt reeglitele <osa B lõigus 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 numברי 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 enamat 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.

## 10) Reservid

- a) Võiduajamistes, kus teatatakse, et reservid asendavad mittejooksjaid, jätab Unibet endale õiguse oma parema äranägemise järgi määrata reservhobuste ennustuse varajasi hindu.
- b) Võiduajamises osalevate reservide koefitsiente kasutatakse Tattersalli 4. reegliiga tehtavate mahaarvamiste kompenseerimiseks, mis muidu kehtiksid mittejooksvale hobusele.
- c) Tattersalli 4. reegliiga 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 graafikujärgset algust); reservhobune võtab loobunud hobuse koha ja on seega ametlik osaleja. Tuginedes eelmainitud tähtajale rakendub Tattersalli 4. reegel siis, kui 'reservhobune' loobub.

## 11) Rahvusvahelised võiduajamised

- a) See jaotis kohaldub võiduajamistele, mis peetake väljaspool Suurbritanniat ja Iirimaa. Juhul kui reeglid on ebaselged / takistavad otsustamist, lahendatakse ennustused vastavalt hobuste võiduajamise jaotise reeglitele.
- b) 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 lisareegleid.
- c) 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.

## 12) USA võiduajamised

- a) See jaotis kohaldub võiduajamistele, mis peetake USA-s. Juhul kui reeglid on ebaselged / takistavad otsustamist, lahendatakse ennustused vastavalt hobuste võiduajamise jaotise reeglitele.
- b) 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.

- c) 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
- d) Kui valdkonna stardihindu (SP) pole, varaseid hindu (EP) pole võetud ja/või USA totalisaator pole ühtki dividendi deklareerinud, ennustus tühistatakse.
- e) 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 konkreetse nimega hobusele ja selline ennustus ei kehti ühelegi muule hobusele, kes võib kanda sama numbrit.
- f) Each-Way ennustused klaaritakse, kasutades samu Each-Way tingimusi, mida kasutatakse UK ja Iirimaa võiduajamistel, rakendades neid asjakohasele stardihinnale (SP) või varasele hinnale (EP).
- g) Vajadusel rakendatakse reeglit 4 ja kõiki vähendusi rakendatakse samade tingimuste alusel, mis kehtivad UK ja Iirimaa võiduajamistele.
- h) Ennustused jäävad kehtima, kui võiduajamised ei toimu mururajal ja/või juhul, kui võiduajamised peaks toimuma murul, kuid tõstetakse ümber liiva- või sünteetilisele rajale.
- i) 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

### 1) Hurdade võidujooksu üldreeglid

- a) Kõik käesolevas jaotises toodud tingimused kehtivad hurdade võiduajamisele ja alistavad mis tahes muud reeglid või tingimused.
- b) Unibet avaldab tavaliselt kõikide sündmuste koefitsiendid, mis on kaetud BAGS-i (Bookmakers Afternoon Greyhound Service) poolt. Unibet jätab endale õiguse muuta selliseid ennustuspakkumisi, lisades või eemaldades sündmusi, olenemata sellest, kas lisatud/eemaldatud võidujooksud on kaetud BAGS-iga või mitte.
- c) Ennustused lahendatakse vastavalt reguleeriva organisatsiooni kinnitatud ametlikele tulemustele. Pärast nende tulemuste teatavakstegemist toimunud muudatusi ei võeta arvesse.
- d) Kui võiduajamine tühistatakse või kuulutatakse kehtetuks, on kõik ennustused kehtetud, välja arvatud „Tulevikuennustused“.

- e) 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.
- f) 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.

## 2) Võidu ennustamine ja mitmikennustus

- a) „Võit“ on üksikpanus märgitud valikule, mida käsitletakse võiduna ainult siis, kui märgitud hurt võidab võiduajamise.
- b) „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 €1 ME maksumus on €2.
- c) 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.
- d) „Mitmikennustuses“ kasutatakse järgnevat terminoloogiat:

2–4 jooksjat = ainult võitja

5-6 jooksjat = 1/4 koefitsientidest 1, 2

- e) Kõik ennustused, mis on tehtud mitte lõpetavale osalejale, loetakse kaotanuks.
- f) Kui jooksu lõpetavate hurtade arv on väiksem eelnevalt loetletud koha tingimustest, määratakse koht ainult määratud hurtadele ning neid koheldakse kui võitvaid valikuid.
- g) Kõik mitmikennustuse topeltennustused, kolmekordsed ennustused jne lahendatakse vastavalt võidule ja kohale.
- h) Nimetamata favoriitide ennustamisel võetakse vastu ka mitmikennustusi.
- i) „Ennustamine väljaarvamisega“ viitab võimalusele ennustada määratud hurda kõrgeimat lõppkohta (võit või koht) aga loendatud hurda arvestatakse välja ametlikest tulemustest.
- j) ‘Mitmikennustuse’ tingimused pakkumistele kategoorias „ennustamiseks väljaarvamisega“ põhinevad jooksjate arvu võiduajamisel pärast loendatud hurtade mahaarvamist jooksjate arvust.
- k) Mahaarvamisi reguleeriv Tattersalli 4. reegel rakendub, kui „ennustamiseks väljaarvamisega“ pakkumiste seas on jooksus mitteosalevaid hobuseid.



- l) Kui hurt loobub osalemast pärast live-tutvustust rajal, kuulutatakse valikule tehtud ennustused kehtetuks. Ülejäänud jooksjatele tehtud ennustused alluvad 4. reegli mahaarvamistele.

### 3) Hinnad – ootel ja start

- a) 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).
- b) 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.
- c) 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).
- d) Kui edastatud hind on vale, kuulutatakse kõik valede koefitsientidega ennustused kehtetuks.
- e) 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.

### 4) Nimetamata favoriidi ennustamine

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

### 5) Tattersalli 4. reegel

- a) Tattersalli 4. reegel kehtib juhtudel, kus hurt ei osale, ei tule starti või teatatakse osaleja loobumisest.

- b) 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.

- c) 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

- d) 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.
- e) Jooksud, mis sisaldavad rohkem kui ühte loobumist, kuuluvad mahaarvamisele kuni 90c ulatuses iga €1 kohta.

## 6) Tulevikuennustus (Ante Post bet)

- a) Selleks, et ennustust koheldaks kui tulevikuennustust (TE), peab see olema tehtud enne jooksu stardiprotokolli avaldamist.
- b) 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.
- c) 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).
- d) 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.
- e) AP ennustused klaaritakse hinna ja koha tingimustega, mis kehtisid aktsepteerimise hetkel. Kui mõni ennustus aktsepteeritakse valede koefitsientidega või koha tingimustega, jätab Unibet endale õiguse omal äranägemisel ennustus tühistada.

## 7) Forecasti ja tricasti 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, kuulatakse need kehtetuks.
- b. Tricasti ennustusi võetakse vastu jooksudes, kus on teatatud, et väljamaksete arvestus toimub Tricasti arvutiprogrammi järgi.
- c. Kui väljamakset 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 olema alati nimelised. Ühtki ennustust nimetama favoriitidele ei aktsepteerita ja kui selline ennustus aktsepteeritakse eksikombel, kuulatakse see tühisteks.
- f. Kui forecasti või tricasti ennustuses on loetletud mitte-osaleja, ennustused tühistatakse.

### 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.

### **8) 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:

- 1) „Koon (Nose)“ = 0,05 pikkusest
- 2) „Lühike pea (Short head)“ = 0,1 pikkusest
- 3) „Pea (Head)“ = 0,2 pikkusest
- 4) „Kael (Neck)“ = 0,3 pikkusest
- 5) „Pool pikkust (Half a length)“ = 0,5 pikkusest
- 6) „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.

## 9) 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'i“ 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 <osa B punktis 5.14> kirjeldatud „dead heat“ reeglile.
- 5) Ennustused, mis viitavad Racing Post Greyhound TV (RPGTV) Flying Fouri valikutele, kuulutatakse kehtetuks, kui mõni seotud võiduajamistest klaaritakse tühistatuks, kui tulemust pole juba selgeks määratud. Võitjateks loetakse ka kõiki esimest kohta jagavaid osalejaid („dead-heat“).

# E. E-spordi erireeglid

---

## 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 mängukorraldaja reeglite *jaotises 2*.
2. Unibet jätab endale õiguse kaasata e-spordi hulka ja käsitleda e-spordina ennustamisvõimalusi sündmustel, mis on seotud mängudega/žanritega, mida pole eelnevalt nimetatud punktis nimetatud, kuid mis vastavad põhjendatult siin toodud kirjeldusele. Sama sarja moodustavate mängude/žanrite varasemaid või hilisemaid iteratsioone käsitletakse vastava mänguga/žanriga seotud reeglite kohaselt, mis on toodud käesolevates mängukorraldaja reeglitest, olenemata mis tahes erinevatest versiooninimetustest ja/või -numbritest. Kui mäng, žanr, sündmus ja/või sellega seotud ennustamisvõimalus pole käesolevates mängukorraldaja reeglites eraldi loetletud, põhineb selliste ennustamisvõimaluste klaarimine neis mängukorraldaja reeglites toodud üldprintsiipidel.

3. Kui klient teeb hasartmängukorraldaja Unibet juures ennustuse, nõustub ta sellega, et on käesolevas osas toodud mängukorraldaja reeglid ning mis tahes muud sätted ja reeglid, mis reguleerivad hasartmängukorraldaja Unibet spordiennustusi, läbi lugenud ning neist aru saanud ja lubab neid järgida.
4. Kui käesolevas osas pole just eraldi teisiti välja toodud, kehtivad hasartmängukorraldaja Unibet üldised mängukorraldaja reeglid. Vasturääkivuste korral on prioriteetsus järgmine:
  5. reeglid ja tingimused, mis on avaldatud koos konkreetse ennustamisvõimaluse ja/või kampaaniaga;
    - i. e-spordi mänguspetsiifilised reeglid (kui asjakohane);
    - ii. e-spordi žanrspetsiifilised reeglid;
    - iii. e-spordi üldised tulemuse kinnitamise reeglid;
    - iv. hasartmängukorraldaja Unibet üldised mängukorraldaja reeglid;
    - v. hasartmängukorraldaja Unibet üldised sätted ja tingimused.
6. Juhtudel, kui miski eeltoodust ei anna lõplikku lahendust, jätab Unibet endale õiguse, omal äranägemisel, klaarida ennustamisvõimalused üksikhaaval, õiglasel alusel, järgides heakskiidetud ennustamisega seotud norme, tavasid ja määratlusi.

## B. Üldised tulemuse kinnitamise reeglid

- 1) Unibet teeb tulemuste kinnitamisel kõik endast oleneva, et hankida teave otsesest allikast (sündmuse ajal või kohe pärast sündmuse lõppu) reguleerivalt assotsiatsioonilt mängu ülekandest (ja mis tahes asjakohastest statistikast, mida seal võidakse kuvada), mängu API-liidesest 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 klarimine muudel usaldusväärsetel avalikel vastava e-spordiala allikatel.
- 2)
- 3) 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. 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 juhendada selliste ennustuste käsitlemisel võrreldavates olukordades. Ennustust turniiri poolfinaali jõudvale võistkonnale loetakse võitvaks, kui organiseeriv organisatsioon selle välja kuulutab, isegi kui sama võistkond turniiri hilisemas osas mis tahes põhjusel diskvalifitseeritakse.
- 4)
- 5) 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 võistkonnana.
- 6) Kuigi oleme teinud kõik endast oleneva, et esindada sündmust võimalikult täpselt, lähtudes reguleerivalt organisatsioonilt 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.

- 7) Unibet võib enne sündmust/matši või sündmuse/matši ajal otsustada näidata praeguseid ja eelmisi punktisummasid, loendureid ja muud ennustamisvõimalusega seotud statistikat. Tuleb arvestada, et Unibet pakub 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.
- 8) 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.
- 9) 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.
- 10)
- 11) Olenemata algusaegadest, mis on toodud veebisaidil, rakenduvad need tehtud ja/või aktsepteeritud ennustusi puudutavad reeglid, mis on toodud hasartmängukorraldaja Unibet spordiennustuste üldistes mängukorraldaja reeglites, eriti need, mis on *osa A, lõikudes 2 kuni 6* puudutavad kehtivust või kehtetust.
- 12)
- 13) Ilma eeltoodud tingimust piiramata jätab Unibet endale õiguse, omal äranägemisel, ennustusi tühistada, kui peaks esinema mõni mis tahes järgmistest situatsioonidest:
- 14) Unibet saab andme-/videovoo viivitusega ükskõik millisest/milliselt oma allikast/teenusepakkuvalt, mille põhjusel ei peegelda hasartmängukorraldaja Unibet pakutavad koefitsiendid ennustuse praegust hetkeolukorda;
- 15) on mõistlikult ilmselge, et on tehtud ennustusi kontodelt, millel on juurdepääs andme-/videovoogudele, mis polnud sel ajal saadaval hasartmängukorraldajale Unibet;
- 16) 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.
- 17)
- 18) Kui matš peaks algama ajal, mis erineb veebisaidil toodust, pole see piisav põhjus ennustuste tühistamiseks eeldusel, et sama matš on järgmine matš, kus mõlemad võistkonnad samal turniiril osalevad ja see on kehtiv seoses voo/etapiga, milleks see oli esialgu mõeldud.
- 19)
- 20) Kui pole just selgesõnaliselt teisiti toodud, arvestab Unibet alati lisamatšide/lisavoorude/lisaaja tulemusi nimetatud matši/klassifikatsiooniga seotud ennustuste klaarimisel, kui organiseeriv assotsiatsioon leiab, et klassifikatsiooni ja/või matši tulemuse otsustamiseks tuleb kasutada mis tahes vajalikke lisavoore/lisaiega, kvalifitseerimismatše või matšide seeriaid.
- 21)
- 22) 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 mängutoimingu (kumb iganes juhtub enne).



- 23) 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.
- 24)
- 25) 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.
- 26)
- 27) 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.
- 28)
- 29) 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.
- 30)
- 31) 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).
- 32)
- 33) 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 Unibet avaldatud otsust ametliku tulemusena ennustamisvõimaluste, mis on seotud matši ja/või turniiril edasilikumise (nt matši koefitsiendid ja osaleja liikumine järgmisse vooru) tulemusega, klaarimiseks eeldusel, et avaldatud otsus ei muuda nimetatud ennustamisvõimaluste tulemust katkestamise hetkel. Sellisel juhul makstakse panused tagasi. (Nt võistkond A juhib 2 kaardiga nulli vastu 5 kaardist parimal matšil ja võistkond B annab alla: assotsiatsioon kuulutab võistkonna A matši võitjaks = ennustused jäävad kehtima. Kui aga sama 5 kaardist parim matš katkestatakse punktiseisuga 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.
- 34)
- 35) Loenduritega (nt tapmiste koguarv) ja mis tahes muu spetsiifilise terminoloogiaga seotud ennustamisvõimalused klaaritakse definitsiooni kohaselt ja ametliku reguleeriva organisatsiooni avaldatud statistika alusel.
- 36)
- 37) „Võistluse lõpptulemuse“ või „esikohtade“ ennustamisel ennustusi ei tühistata, 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. Unibet jätab endale õiguse, omal äranägemisel, rakendada Tattersalli 4. reeglit, nagu on kirjeldatud hasartmängukorraldaja Unibet spordiennustuste mängukorraldaja reeglite *osa B, lõigus 6*, ükskõik millise võistluse puhul ja see on toodud korrelatsioonis ennustamisvõimaluse tüübiga.
- 38)
- 39) Ennustamisvõimalused, mis viitavad kindla osaleja sooritusele kindlal sündmusel/ajavahemikul (nt võistkonna X edasilikumine turniiril) nõuavad, et loetletud osaleja mängiks aktiivset osa vähemalt

ühes asjakohase sündmuse/ajavahemiku järgnevas etapis pärast ennustuse tegemist ja/või aktsepteerimist.

40)

41) Panuseid ei maksta tagasi isegi siis, kui matši/sündmuse võitja/võit on osaleja/tulemus, keda/mida pole ennustamiseks loetletud. Kõikide ennustamisvõimaluste puhul on kliendil võimalus küsida loetlemata osaleja/tulemuse ennustamise hinda. Unibet jätab endale õiguse, omal äranägemisel, sellistest päringutest keelduda.

42)

43) Ennustamisvõimalused, mis on teineteise suhtes vastandlikud ja seotud kahe või enama osaleja tulemustega kindla ajavahemiku/võistluse ajal, klaaritakse ainult vastavalt loetletud osalejate tulemustele, jättes kõrvale kõik teised samal võistlusel/sündmusel osalejad.

44)

45) 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.

46)

47) Kui „võistluse lõpptulemus“ või „esikohtade“ ennustusel saavad kaks või enam osalejat sama tulemuse ja organiseeriv assotsiatsioon ei erista nende klassifikatsiooni, rakendub „dead-heat“ reegel, nagu on kirjeldatud hasartmängukorraldaja Unibet spordiennustuse mängukorraldaja reeglite *osa B, lõigu 5, punktis 14*.

48)

49) Unibet maksab 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:

50)

51) Ennustamisvõimaluses polnud ühtki koefitsienti „viigi“ tulemusele ja reguleeriv organisatsioon ei kasuta ühtki võitja väljaselgitamise protseduuri/lisaaega/lisavoore, mis võimaldaks matši/ennustamisvõimalusel sama tulemuse saanud osalejaid hulgast võitja välja selgitada (neid klassifitseerida).

52) Kes tahes loetletud osalejatest ei mängi mingisugust edasist rolli seotud sündmuse (selle osa) mis tahes järgnevas etapis pärast ennustuse tegemist ja/või aktsepteerimist.

53) Ükski loetletud osalejatest ei sisaldu asjakohases klassifikatsioonis.

54) Ükski loetletud osalejatest ei loeta kindlaid nõudmisi saavutanuks pärast ennustuse tegemist ja/või aktsepteerimist ning sellise tulemuse jaoks ennustamisvõimaluses koefitsiente polnud.

55)

56) 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 hasartmängukorraldaja Unibet spordiennustuste üldiste reeglite ja sätete osa B lõigu 5 punktis 14.

57)

58) 28) „Võistluse lõpptulemus“ 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 ennustused tühistatakse, kui vähemalt üks loetletud osaleja ei võta enam aktiivselt osa mis tahes põhjusel pärast ennustuse tegemist ja/või aktsepteerimist.

59)

60) 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 vahelise 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 (, 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 käsitlemisel 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.

61)

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 vahelise 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 käsitlemisel 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.

1.

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 mitteleotletuteks, kuni nad tegelikkuses loetelusse lisati, ja ennustused klaaritakse vastavalt.

2.

Ennustamisvõimalused, mis viitavad kindla osaleja sooritusele kindlal sündmusel/ajavahemikul (nt võistkond X vs väljak või võitja ilma võistkonnata X), tühistatakse juhul, kui nimetatud osalejad ei mängi vähemalt ühel kaardil vähemalt ühes asjakohase sündmuse/ajavahemiku järgnevas etapis pärast ennustuse tegemist ja/või aktsepteerimist.

3.

Kui matš peaks algama mängijate arvuga, mis erineb sündmuse määruste omast (nt kumbki võistkond alustab 4 mängijaga, mitte plaanitud 5 mängijaga), tühistatakse kõik ennustused. Juhul, kui ükskõik kumb võistkond kaotab ajutiselt ja/või püsivalt matšilt mis tahes arvu mängijaid pärast seda, kui matš on alanud sündmuse määrustele vastava osalejate arvuga, jäävad ennustused kehtima.

4.

Ennustused matšidele/sündmustele, mille osalejad kasutavad erinevat/vale ekraaninime või nõ „libakontot“ (ingl „*smurf account*“), jäävad kehtima eeldusel, et ei muutu ilmselgeks, et konkreetset ekraaninime kasutav osaleja pole see, kelleks teda peetakse. Sellistel juhtudel ennustused tühistatakse.

5.

Võistkonnale viitavad ennustused jäävad kehtima olenemata sellest, kes on võistkonna heaks mängivad osalejad. Kui reguleeriv organisatsioon peaks lubama võistkonnal mängida asendusosalejaga või asendusmängijaga, jäävad kõik ennustused kehtima eeldusel, et avaldatakse ametlik tulemus.

6.

Põhiturniirile eelnevaid mis tahes vormis kvalifikatsioone (kui see on asjakohane) loetakse vastava võistluse osaks. Seega loetakse, iga osalejat, kes elimineeritakse kvalifikatsiooniringis, kaotajaks igäühe suhtes, kes on eelkvalifitseeritud või pääseb kvalifikatsioonidest edasi.

7.

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.

8.

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.

9.

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.

10.

Eeliseid, mis on saadud sündmuse struktuuriga, arvestatakse klaarimisel, kui pole just toodud teisiti. Sellest hoolimata tuleb iga viidet kaartidele, mängudele jms seostada alati matši kindla osaga, mida tegelikult mängitakse. Näide: 3st parima kaardi matšidel, kus võistkond A alustab 1-kaardise eelisega, viitavad kõik kaardiga 1 seotud ennustamisvõimalused matši teise kaardi tulemustele, s.o esimesele kaardile,

## Žanripetsiifilised reeglid

### A. FPS

Järgmised reeglid kehtivad kõigile mängudele, mis on liigitatud FPS-mänguks (esimeses isikus tulistamismänguks). Nende hulgas on, kuid mitte ainult, Call of Duty, CS:GO, Overwatch, Quake, Valorant ja Rainbow Six. Kui samasse žanrisse kuuluval mängul on oma spetsiifilised reeglid, täiendavad ja alistavad (kui asjakohane) need mänguspetsiifilised reeglid mis tahes žanripetsiifilised reeglid. Unibet jätab endale õiguse kohaldada selle žanri klaarimisreegleid kõigil mängudel, mida pole ülal nimetatud, aga mida üldiselt sellisteks peetakse.

#### 1. Matši koefitsiendid

- Kui matši (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisaeg/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 klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv organisatsioon 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.

#### 2. Seeria lõpptulemus

- Ennustus viitab üldtulemusele, mis on saadud sama turniiri sama voo/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/lisakaardid 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 organisatsioon 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.

### 3. Kaartide koguarv

- 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 organisatsiooni 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.

### 4. Kaardi händikäp

- 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 organisatsiooni 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.

### 5. Õige tulemus

- 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.

### 6. Kestus

- 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 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 klaarimisel „0” (nulli) minutiseks kaardiks.

## 7. Kaart X

- Kui ennustamisvõimaluse (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisaaeg/lisakaardid ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klaarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi.
- Ennustuste kehtimiseks tuleb kaart lõpuni mängida.

## 8. Esimene X / esimene, kes teeb X

- Ennustus viitab sellele, kes osalejatest saavutab esimesena loetletud eeldefineeritud juhtumise / jõuab esimesena loetletud arvu eeldefineeritud juhtumiseni. Kui ennustamisvõimaluses just viigitulemust (ehk mitte kumbki võistkond) pole, makstakse panused tagasi, kui kumbki osalejatest loetletud arvu ei saavuta.
- Kui ennustamisvõimaluse (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisaaeg/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.

## 9. Äss

- Ennustus viitab sellele, kas üks osaleja tapab matši või selle osa (nagu kirjeldatud ennustamisvõimaluses) mis tahes voorus kõik vastasvõistkonna liikmed.
- Kui ennustamisvõimaluse (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisaaeg/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.

## 10. Tapmised/tapmisseria

- Kui ennustamisvõimaluse (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisaaeg/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.

## 11. Tapmisi mängija poolt

- Ennustus viitab tapmistele koguarvule konkreetse mängija poolt kindlal matšil või selle osas (nagu nimetatud ennustamisvõimaluses).
- Kui ennustamisvõimaluse (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisaaeg/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.

## B. MOBA

Järgmised reeglid kehtivad kõigile mängudele, mis on liigitatud MOBA-mänguks (Multiplayer Online Battle Arena). Nende hulgas on, kuid mitte ainult, DOTA 2, Heroes of Newerth, Heroes of the Storm, King of Glory, League of Legends, Smite ja Vainglory. Kui samasse žanrisse kuuluval mängul on oma spetsiifilised reeglid, täiendavad ja alistavad (kui asjakohane) need mänguspetsiifilised reeglid mis tahes žanrispetsiifilised reeglid. Unibet jätab endale õiguse kohaldada selle žanri klaarimisreegleid kõigil mängudel, mida pole ülal nimetatud, aga mida üldiselt sellisteks peetakse.

### 1. 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 organisatsioon 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.

## 2. 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 kaart algama.
- Ennustuste klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv organisatsioon 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.

## 3. 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.
- Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud kaardid. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva organisatsiooni 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.

## 4. 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.
- Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud kaardid. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva organisatsiooni 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.

## 5. Õige tulemus

- Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik tavapäraselt plaanitud kaardid.

## 6. Kestus

- 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.

## 7. Kaart X

- Ennustuste kehtimiseks tuleb kaart lõpuni mängida.

## 8. Esimene X / esimene, kes teeb X

- Ennustus viitab sellele, kes osalejatest saavutab esimesena loetletud eeldefineeritud juhtumise / jõuab esimesena loetletud arvu eeldefineeritud juhtumiseni. Kui ennustamisvõimaluses just viigitulemust (ehk mitte kumbki võistkond) 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.

## 9. Tapmised/tapmisseria

- 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.
- 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.

## 10. 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.
  - o Eesmärgid
  - o Levelipiiri saavutamine
- Kõik eesmärkidega seotud ennustused viitavad ainult kaardispetsiifilistele eesmärkidele. Kaardi tegelikku võitmist ei loeta klaarimisel eesmärkide hulka. Kui ennustamisvõimaluses just viigitulemust (ehk mitte kumbki võistkond) pole, makstakse panused tagasi, kui kumbki osalejatest loetletud arvu ei saavuta.
- Unibet jätab 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.

## C. Kaklismängud

Järgmised reeglid kehtivad kõigile mängudele, mis on liigitatud kaklismängudeks. Nende hulgas on, kuid mitte ainult, Dragonball, Street Fighter, Super Smash Bros ja Tekken. Kui samasse žanrisse kuuluval mängul on oma spetsiifilised reeglid, täiendavad ja alistavad (kui asjakohane) need mänguspetsiifilised reeglid mis tahes žanripetsiifilised reeglid. Unibet jätab endale õiguse kohaldada selle žanri klaarimisreegleid kõigil mängudel, mida pole ülal nimetatud, aga mida üldiselt sellisteks peetakse.

### 1. 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 tulemus määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv organisatsioon 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.

## 2. 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 tulemus määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv organisatsioon 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.

## 3. 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.
- Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud mängud. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva organisatsiooni 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.

## 4. Mängude händikäp

- 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 organisatsiooni 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.

## 5. Õige tulemus

- Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik tavapäraselt plaanitud mängud.

## 6. Mängude händikäp

- 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.

## 7. Kestus

- 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.

## 8. Mäng X / voor X

- Ennustuste kehtimiseks tuleb loetletud voor/mäng (nagu asjakohane) lõpuni mängida.

## 9. Voorude koguarv

- Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud voorud. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva organisatsiooni 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/voorud, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt n-ö „võitjate” harust pärit osaleja, loetakse klaarimisel „0” (nulli) minutiseks kaardiks.

## 10. Vooru händikäp

- Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud voorud. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva organisatsiooni 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.

## A. Battle Royale

Järgmised reeglid kehtivad kõigile mängudele, mis on liigitatud Battle Royale'i mängudeks. Nende hulgas on, kuid mitte ainult, PUBG ja Fortnite. Kui samasse žanrisse kuuluval mängul on oma spetsiifilised reeglid, täiendavad ja alistavad (kui asjakohane) need mänguspetsiifilised reeglid mis tahes žanrispetsiifilised reeglid. Unibet jätab endale õiguse kohaldada selle žanri klaarimisreegleid kõigil mängudel, mida pole ülal nimetatud, aga mida üldiselt sellisteks peetakse.

### 1. Matši võitja

- Ennustuste klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv organisatsioon 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.
- Klaarimisel loetakse matši võitjaks viimast elus olevat mängijat/paari/brigaadi.

### 2. Seeria lõpptulemus

- 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 sarja 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.

- Ennustuste klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv organisatsioon 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.
- Kui peaks juhtuma, et pärast mis tahes täiendavaid võitja väljaselgitamise lisamänge, mida reguleeriv organisatsioon on otsustanud kasutada, on tulemuseks endiselt viik ja sellist tulemust ennustamisvõimaluste hulgas polnud, makstakse panused tagasi.

### 3. Kestus

- Kõik matši osad (sealhulgas mis tahes lisamängud, mida reguleeriv organisatsioon 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.

### 4. Esimene X / esimene, kes teeb X

- Ennustus viitab sellele, kes osalejatest saavutab esimesena loetletud eeldefineeritud juhtumise / jõuab esimesena loetletud arvu eeldefineeritud juhtumiseni. Kui ennustamisvõimaluses just viigitulemust (ehk mitte kumbki võistkond) 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.

### 5. Tapmised/kõrvaldamised

- Kõik ennustused, mis viitavad tapmistele, kõrvaldamistele ja/või seotud seeriatele, arvestavad ainult vastaspooltest mängijate tapmist/kõrvaldamist (nagu asjakohane). Klarimisel ei loeta ühtki tapmist/kõrvaldamist, mille põhjuseks on miski, mis polnud tapetu vastasmängija kontrolli all.
- Reeglina ei arvestata klaarimisel tapmisi/kõrvaldamisi, mis toimuvad „punases tsoonis”, kuid tapmised, mis põhjustati mis tahes sõidukiga loetakse selle osaleja poolt sooritatuks, kes vastavat sõidukit kasutas.
- 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.

## B. Reaalaja strateegiamängud

Järgmised reeglid kehtivad kõigile mängudele, mis on liigitatud RTS-mängudeks (reaalaja strateegiamängudeks). Nende hulgas on, kuid mitte ainult, Starcraft 2 ja Warcraft. Kui samasse žanrisse kuuluval mängul on oma spetsiifilised reeglid, täiendavad ja alistavad (kui asjakohane) need mänguspetsiifilised reeglid mis tahes žanrispetsiifilised reeglid. Unibet jätab endale õiguse kohaldada selle žanri klaarimisreegleid kõigil mängudel, mida pole ülal nimetatud, aga mida üldiselt sellisteks peetakse.

#### 1. 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 organisatsioon 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.

- Kui mis tahes kaart tuleb patiseisu tõttu uuesti mängida, jäetakse esialgse kaardi tulemus kõrvale ja klaarimisel arvestatakse uuesti mängitud kaardi tulemust.

## 2. 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 kaart algama.
- Ennustuste klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemus määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv organisatsioon 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.
- Kui mis tahes kaart tuleb patiseisu tõttu uuesti mängida, jäetakse esialgse kaardi tulemus kõrvale ja klaarimisel arvestatakse uuesti mängitud kaardi tulemust.

## 3. 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 organisatsiooni 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.

## 4. 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.
- 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 organisatsiooni 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.

## 5. Õige tulemus

- 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.

## 6. Kestus

- 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.

## 7. Kaart X

- 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.

## 8. Esimene X / esimene, kes teeb X

- Ennustus viitab sellele, kes osalejatest saavutab esimesena loetletud eeldefineeritud juhtumise / jõuab esimesena loetletud arvu eeldefineeritud juhtumiseni. Kui ennustamisvõimaluses just viigitulemust (ehk mitte kumbki võistkond) 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.

## C. Kaardimängud

Järgmised reeglid kehtivad kõigile mängudele, mis on liigitatud kaardimängudeks. Nende hulgas on, kuid mitte ainult, Artifact Hearthstone ja Magic: The Gathering. Kui samasse žanrisse kuuluval mängul on oma spetsiifilised reeglid, täiendavad ja alistavad (kui asjakohane) need mänguspetsiifilised reeglid mis tahes žanrispetsiifilised reeglid. Unibet jätab endale õiguse kohaldada selle žanri klaarimisreegleid kõigil mängudel, mida pole ülal nimetatud, aga mida üldiselt sellisteks peetakse.

### 1. Matši koefitsiendid

- Ennustuste klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv organisatsioon 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.
- Kui mis tahes mäng tuleb viigi tõttu uuesti mängida, jäetakse esialgse mängu tulemus kõrvale ja klaarimisel arvestatakse uuesti mängitud mängu tulemust.

### 2. Mängude koguarv

- 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.
- 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 organisatsiooni 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.

### 3. Mängude händikäp

- 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 mängu tulemus kõrvale ja klaarimisel arvestatakse uuesti mängitud mängu 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 organisatsiooni 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.

#### 4. Mäng X

- Ennustuste kehtimiseks tuleb loetletud mäng lõpuni mängida.

### 3. Mänguspetsiifilised reeglid

#### D. CS: GO

##### 1. Voorude 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 tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud voorud. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva organisatsiooni 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.

##### 2. Vooru händikäp

- 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 vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.
- Kui ennustamisvõimaluses viidatakse „Full Buy” tingimusele, tuleb ennustuste kehtimiseks „Full Buy” saavutada.

##### 3. Voor X

- 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.
- Kui ennustamisvõimaluses viidatakse „Full Buy” tingimusele, tuleb ennustuste kehtimiseks „Full Buy” saavutada.
- Ennustuste kehtimiseks tuleb loetletud voor lõpuni mängida.

##### 4. Tapmisi

- Klaarimisel arvestatakse kõiki tapmisi, mis toimuvad pärast pommi plahvatamist või pärast pommi kahjutuks tegemist voorude vahepeal.

## E. Dota 2

### 1. Rampage / Ultra-Kill

- 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.

### 2. Abistamised

- 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.

### 3. Hooned

- 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.

- 

### 4. 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.
  - o Aegis
  - o Buyback
  - o Courier
  - o Divine Rapier
  - o Mega creep üksused
  - o Levelipiiri saavutamine
  - o Roshanid
- Unibet jätab 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.

## F. FIFA

### 1. Matši koefitsiendid

- Ennustused klaaritakse vastavalt tulemustele, mis saavutati normaalajaga. Kui ennustamisvõimaluses pole just teisiti toodud, ei arvestata klaarimisel tulemusi, mis saavutati lisaajal.
- 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.

## 2. Edasipääsev võistkond

- 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.

## 3. Väravate koguarv

- Ennustused klaaritakse vastavalt tulemustele, mis saavutati normaalajaga. Kui ennustamisvõimaluses pole just teisiti toodud, ei arvestata klaarimisel tulemusi, mis saavutati lisaajal.
- 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.

## 4. Händikäp

- Ennustused klaaritakse vastavalt tulemustele, mis saavutati normaalajaga. Kui ennustamisvõimaluses pole just teisiti toodud, ei arvestata klaarimisel tulemusi, mis saavutati lisaajal.
- Ennustuste kehtimiseks peavad lõpetatud saama kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab.

## 5. Õige tulemus

- Ennustused klaaritakse vastavalt tulemustele, mis saavutati normaalajaga. Kui ennustamisvõimaluses pole just teisiti toodud, ei arvestata klaarimisel tulemusi, mis saavutati lisaajal.
- Ennustuste kehtimiseks peavad lõpetatud saama kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab.

## G. League Of Legends

### 1. Ace

- Ennustus viitab sellele, kas üks osaleja tapab vastasvõistkonna 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.

### 2. Abistamised

- 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.

### 3. Hooned



- Klaarimisel loetakse mängus „hooneteks” järgmisi objekte: Lasketorne (*Turrets*) ja inhibiitoreid (*Inhibitors*) ning nimetatud hoonete mis tahes hävitamist loetakse alati vastasvõistkonna 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.

#### 4. 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.
  - o Parunid
  - o Draakonid
  - o Levelipiiri saavutamine
  - o Rift Herald
- Unibet jätab 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. Rocket League

#### 1. Matši koefitsiendid

- Kui matši (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisaag 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.

#### 2. Seeria lõpptulemus

- Kui ennustamisvõimaluse tulemuse otsustamiseks on vajalik lisaag 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.

#### 3. Väravate koguarv

- Kui matši (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisaag 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.

#### 4. 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.

## 5. Õige tulemus

- 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.

## I. NBA 2K

### 1. Matši koefitsiendid

- Kui ennustamisvõimaluses pole just teisiti toodud, ei arvestata klaarimisel tulemusi, mis saavutati lisaajal.
- 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.

### 2. Edasipääsev võistkond

- 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.

### 3. Punktide koguarv

- Tulemused klaaritakse vastavalt punktide koguarvule, mis loetletud osalejad nimetatud ajavahemiku jooksul kogusid. Kui pole just teisiti toodud, arvestatakse klaarimisel lisaajal skooritud punktide arvu, kui ennustusturg viitab täisajale.
- 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.

### 4. Händikäp

- Tulemused klaaritakse vastavalt saavutatud tulemusele pärast loetletud händikäpi/punktivahe liitmist/lahutamist (nagu asjakohane) ennustusega seotud matši/periodi/lõpptulemuse skoorile/skoorist. Juhul, kui tulemus on pärast händikäpi/punktivahe joone arvessevõttu täpselt võrdne ennustamise joonega, kuulutatakse kõik pakkumisega seotud ennustused kehtetuks. Kui pole just teisiti toodud, arvestatakse klaarimisel lisaajal skooritud punktide arvu, kui ennustusturg viitab täisajale.
- Ennustuste kehtimiseks peavad lõpetatud saama kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab.

### 5. Osaline, intervallid, esimene/järgmine X

- Ennustused kindlatele ajavahemikele/intervallidele (nt veerand-/poolaja X tulemus, matši tulemus minutite X ja Y vahel või „matši ülejäänud osa” koefitsiendid) arvestavad ainult tulemusi ja juhtumisi, mis leiavad aset nimetatud ajavahemiku/intervalli jooksul, nagu asjakohane. Klarimisel ei arvestata ühtki muud juhtumist, mis leiab aset sündmuse/matši muude osade ajal, mis ei toimu nimetatud ajavahemiku/perioodi jooksul, kui pole just teisiti toodud.
- Ennustused matši kindlale skoorile (nt järgmine võistkond skoorib või võidujooks X punktini) viitavad osalejatele, kes skoorivad / saavutavad esimesena loetletud tulemuse. Kui ennustamisvõimaluse all on toodud ajavahemik (või muud ajalised piirangud), ei arvestata klarimisel mis tahes juhtumisi, mis on toimunud sündmuse/matši muudes ajavahemikes. Kui loetletud skoori ei saavutata/skoorita nimetatud ajavahemiku jooksul (kui see on määratletud) kummagi osaleja poolt, tühistatakse kõik pakkumised, kui viiki pole just saanud ennustada. 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.