



## **Spordiennustuste nõuded ja tingimused**

# SISUKORD

## *Jaotis A – Lepingutingimused*

1. Sissejuhatus	2. Mõisted
3. Ennustuse aktsepteerimine	4. Ennustamise ja väljamaksete piirangud
5. Panuste tühistamine (kehtetuks kuulutamine)	6. Vastutuse välistamine ja prioriteetsus

## *Jaotis B – Üldised ennustamisreeglid*

1. Üldised terminid	2. Ennustuste tüübid
3. Kõrvalennustused	4. Mitmikennustused
5. Tulemuse kinnitamine	6. Tattersalli 4. reegel

## *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. Kurling	12. Rattasport (treki- ja maanteeõit)
13. Jalgrattakross	14. Jalgpall	15. Golf
16. Käsipall	17. Traavivõistlused	18. Jäähoki
19. Mootorisport	20. Netball	21. Pesäpall (Soome pesapall)
22. Ragbi (Rugby League)	23. Ragbi (Rugby Union)	24. Lakross
25. Mootorrattasport (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 / eriennustused / poliitika)	32. MMA	33. Snuunker
34. Noolemäng	35. Spordiala põhised limiidid	

## *Jaotis E – e-sport*

1. E-sport

# A. Lepingutingimused

---

## 1) Sissejuhatus

- 1) Käesolevad nõuded ja tingimused reguleerivad hasartmängukorraldaja [Unibet] spordiennustuste keskkonda („spordiennustuste reeglid“). Kui mängija teeb hasartmängukorraldaja Unibet'i veebilehel ennustuse, kinnitab mängija, et on käesoleva spordiennustuste reeglitega ja hasartmängukorraldaja Unibet'i üldiste nõuete ja tingimustega (mis on toodud <siin>) tutvunud, mõistnud ning järgib neid.
- 2) Spordiennustuste keskkonna kasutamise üle teostab järelevalvet Eesti Maksu- ja Tolliamet.
- 3) Hasartmängukorraldaja Unibet jätab endale õiguse muuta panuste- ja väljamaksete limiite ning muuta ennustamisvõimalusi.
- 4) Kõik käesolevates spordiennustuste reeglites toodud viited terminitele/asjadele, mis on ainsuses, kehtivad ka mitmuses.. 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 / offline-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) Mõisted

- 1) „Viga“ on [eksitus, trükiviga, väärtõlgendus, valesti kuulud 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 mängijale asjaomasel hetkel [mis on põhjustanud ennustusvõimaluste [pakkumise ja/või aktsepteerimise]].

Vigadeks loetakse muu hulgas järgmist:

- riskijuhtimismeetmete mittetoimimisest põhjustatud vead;
- ennustusvõimaluste või lahendamisprotseduuride sobimatust manipuleerimisest põhjustatud vead ning igasugused pettused.
- valed väljamaksed;
- küberrünnakud;
- ennustused, mis on aktsepteeritud:
  - tehniliste probleemide ajal ja mida muidu poleks vastu võetud; koefitsiendiga/hinnaga, mis on muul juhul pakutust olulisem suurem, parem või täiustatud;

- sündmustel/pakkumistel, mis on juba otsustatud või lõpetatud või seotud millegagi, millel Unibet oli ennustamise peatanud;
  - sündmustel/pakkumistel pärast sündmuse/matši/ennustusvõimaluse algust (v.a in play-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 määramaks, 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 väljakuulutamisest, avaldamisest või teatamisest;
  - valede koefitsientidega, kui on selge, et sündmuse juhtumise tegelikud tõenäosused ennustuse aktsepteerimise hetkel erinesid oluliselt; või
  - ennustuse tegemist kellegi teise poolt peale sündmus (sh juhul, kui keegi on saanud juurdepääsu mängija kontole) või juhul, kui mängija on langenud pettuse ohvriks.
- 2) „Ennustuse mõjutamine“ on hasartmängukorraldaja Unibet poolt keelatud tegevus, mille puhul mängija või temaga koostööd teevad pooled võivad mõjutada või on otseselt või kaudselt mõjutanud matši või sündmuse tulemust.
- 3) „Ühisennustamine“ on hasartmängukorraldaja Unibet poolt keelatud tegevus, mille puhul kontode omanikud teevad koostööd, et teha ennustusi samale sündmusele või võistlusele, või mille puhul mängija teeb ennustuse kellegi teise nimel või selleks, et aidata sellega kedagi teist. Kui ilmnevad tõendid, et mängijad teevad sellelaadset koostööd, jätab Unibet endale õiguse muuta asjaomased ennustused kehtetuks ja/või pidada kinni võidumaksed, kuni on läbi viidud uurimine, mille käigus on Unibet oma äranägemisel välja selgitanud, kas ühisennustamine leidis aset. .

### 3) Ennustuse aktsepteerimine

- 1) Iga ennustus moodustab juriidiliselt siduva lepingu mängija ja hasartmängukorraldaja Unibet vahel. Sellise ennustuslepingu sõlmimine hõlmab alljärgnevat etappi:
- i. Ennustusturu reklaamimine
  - ii. Mängija taotlus ennustuse või kihlveopanuse tegemiseks
  - iii. Ennustuse aktsepteerimine või kihlveopanuse kinnitamine hasartmängukorraldaja Unibet poolt
- 2) Ennustust ei loeta aktsepteerituks ega kinnitatuks enne, kui see kuvatakse mängija ennustuste ajaloos. Seejärel loetakse leping nõuetekohaselt sõlmituks. Juhul, kui mängija 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 kuvatud mängija ennustuste ajaloos või klienditeeninduse poolt. Kui seda pole just aktsepteeritud vea tõttu, ei saa mängija pärast ennustuse aktsepteerimist seda tagasi võtta. Mängija on vastutav selle eest, et ennustuste üksikasjad oleksid õiged.

- 3) Kui tekib vaidlus seoses ennustuse aktsepteerimise (või tagasilükkamise) osas või ennustuse tegemise ajaga, on sellistel juhtudel määravaks hasartmängukorraldaja Unibet tehingute logi andmebaas.
- 4) Unibet võib keelduda ennustuste [või kihlvedude] aktsepteerimisest 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) Mängija kaitsmiseks (nt muu hulgas juhul, kui mängija käitumine tundub patoloogiline ning ta keeldub ise endale piiranguid seadmast).
  - c) Teiste mängija kaitsmiseks (nt muu hulgas juhul, kui mängija ennustamismuster võib kahjustada teiste mängijate tavapärasest ennustamistegevust).
  - d) Hasartmängukorraldaja Unibet kaitsmiseks (nt muu hulgas juhul, kui mängija tegevus viitab rahapesule, kokkumängule või pettusele, või kahtlustame, et mängija kasutab kolmanda isiku kontot, lubab kolmandal isikul kasutada oma kontot või kasutab automatiseerimist (nt botte, tarkvara vms vahendeid) või tegeleb arbitraažtehingutega).
- 5) Unibet võib vastavalt riskitasemest mängija ennustusest keeldumise asemel aktsepteerida mängija ennustuse vaid ka 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) väärtusega €250,000 iga ennustuse kohta või ennustuste kombinatsiooni kohta, mille on üks mängija teinud või lahendanud 24 h jooksul.
- 2) Unibet kehtestab, et minimaalne aktsepteeritav panus on 10 senti ning maksimaalne panus sõltub turust ja esitatud panustest, välja arvatud võimalikud erandid.
- 3) Unibet jätab endale õiguse mis tahes ennustusest osaliselt või täielikult keelduda. See kätkeb endas ka võimalust, et mitmikennustust, nagu on see kirjas <osa B lõigus 4>, ei aktsepteerita täies mahus, kas siis vastava mitmikennustuse panustena või kombinatsioonina. Kõikidele hasartmängukorraldaja Unibet platvormi kaudu tehtud panustele, sh panustele, mis vajavad käsitsi kinnitamist, võib rakendada 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 hetkel, kui Unibet ennustuse aktsepteeris, sõltumata mis tahes muust väitest või varasemast avaldusest veebisaidil või mis tahes muu meediumi kaudu.
- 5) Kõik ennustuste lahendamisel 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, lahendatakse see koefitsiendiga 1,00-
- 2) Kumulatiivennustusena tehtud ennustus jääb kehtima hoolimata sellest, et kumulatiivennustusega seotud matš või sündmus kuulutatakse kehtetuks.
- 3) Unibet-il on õigus oma äranägemise järgi kuulutada ennustus osaliselt või täielikult kehtetuks, kui ilmnevad järgmised asjaolud:
  - a. ennustamisvõimalusi on pakutud, ennustused tehtud ja/või kinnitatud vea tõttu ja/või koefitsientidega, mis erinevad oluliselt neist, mis on hetkel turul kasutusel (vt osa A lõigu 2 punkt 1);
  - b. ennustused tehti veebisaidi tehniliste probleemide ajal ja neid poleks tavaolukorras kinnitatud;
  - c. ennustuse mõjutamine;
  - d. ühisennustamine;
  - e. tulemust on otseselt või kaudselt mõjutanud 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. Kuigi Unibet annab endast kõik, et pakkuda parimat kasutuskogemust, jätab Unibet endale õiguse tühistada kõik sellisel juhul aktsepteeritud ennustused, kui peaks olema kuvatud ennustusturg, mida ei oleks tohtinud kuvada, või mis sisaldab valesid koefitsiente, kooskõlas <osa A punktiga 5.3>. Sarnasteks situatsioonideks on muu hulgas:
  - (i) matšieelsed ennustused, mis on tehtud/aktsepteeritud pärast sündmuse algust;
  - (ii) *In play* ennustused, mis on tehtud/aktsepteeritud valede koefitsientidega *In play* ülekande viivituse või katkestuse tõttu või koefitsientidega, mis esindavad tegelikkusest erinevat skoori;
  - (iii) ennustused, mis on tehtud pärast viimast juhtumit, mil osalejal/tulemusel oli mingigi võimalus mõjutada matši/turu skoori, mis on seotud asjaomase turuga, ning igasugune hilisem loobumine/diskvalifitseerimine/tühistamine/formaatide muutmine või muu asjaolu, mis välistab asjaomasel osalejal/tulemuse skoori mõjutamise, kuulutatakse tühihiseks;
  - (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 tingimuste tõenäosust.
- 6) Ennustusi saab kuulutada kehtetuks olenemata sellest, kas sündmuse tulemus on välja kuulutatud või mitte.

## 6) Vastutuse välistamine ja prioriteetsus

- 1) Unibet'il on õigus muuta mängija kontole kantavat väljamakset, kui ilmneb, et see on tehtud vea tõttu.
- 2) Selleks, et parandada kõik mängija saldo ebatäpsused, mille on põhjustanud vea tõttu kontole tehtud maksed, jätab Unibet endale õiguse võtta mis tahes vajalikke meetmeid, ilma etteteatamiseta ja mõistlikes piirides, et kohandada mängija saldot mis tahes edaspidise mängija 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:
  - a. reeglid ja tingimused, mis on avaldatud koos konkreetse ennustamisvõimaluse ja/või kampaaniaga;
  - b. spordialaspetsiifilised reeglid;
  - c. spordiennustuste üldised reeglid.
- 4) Kui ilmneb midagi ettenägematut, mille jaoks pole konkreetseid reegleid, mis reguleeriks lahendamist, jätab Unibet endale õiguse lahendada mõjutatud ennustusi juhtumipõhiselt, järgides heakskiidetud ennustamisega seotud norme, tavasid ja määratlusi.
- 5) Mängijal on lubatud mis tahes andmeid, mis on talle antud või millele tal on juurdepääs spordiennustuse keskkonnas (või sellega seotult), kasutada ainult privaatsel ja mitteärilisel eesmärgil ning selliste andmete mis tahes kasutus ärilisel eesmärgil (või selle üritamine) on rangelt keelatud.
- 6) Hasartmängukorraldajal Unibet on õigus jõustada spordiennustuse keskkonnaga seotud lepingutingimust mis tahes mängija suhtes.

---

## B. Üldised ennustamisreeglid

---

### 1. Üldised 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 minutist 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 pikenemist, mida põhjustab nt lisa-aeg, kui pole seda just eraldi välja toodud.

- 2) „*In play* 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 *in play* tulemused pole õiged. Mängija 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 *in play* ennustamise ajakava muutumise või *in play* ennustamise teenuse katkestuste eest.
- 3) [Raha väljavõtmise] funktsioon annab mängijale võimaluse lahendamata ennustus hetkeväärtusega rahaks vahetada. See on saadaval valitud sündmustel nii matšieelsel kui ka reaajas ennustamisel ning nii üksik- kui ka mitmikennustuste puhul. [Raha väljavõtmise] funktsiooni ei saa kasutada tasuta ennustuste korral. [Raha väljavõtmise] taotlustele võivad kehtida samad ajalisel viivitused, nagu on kirjeldatud <osa A punktis 4.2> Kui peaks juhtuma, et selle viivituse ajal peaks, mis tahes põhjusel, ennustamisvõimalus eemaldatama või koefitsiendid muutuma, siis [raha väljavõtmise] taotlust ei kinnitata ja mängijat 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, lahendatakse ennustus viivitamatult ja sellele järgnevat ennustusega seotud mis tahes sündmuse ei võeta arvesse. Juhul, kui [rahana väljavõetud] ennustus on mis tahes hetkel, alates esialgsest ennustusvõimalusest kuni lõpliku lahendamiseni, tehniliste, hinnastamis- või lahendamisvigade 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 võistlema koos. Kõik käesolevates reeglites toodud viited osaleja(te)le, mis on ainsuses, kehtivad ka mitmuses.
- 5) Veebisaidil näidatud tähtaeg (lõppaeg) on omal ainult informatiivset eesmärki. 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) ennustuspakkumisel 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 ennustamisvõimaluse vasakul pool loetletud osaleja; „X” = viik või keskmine valik; „2” = külalisvõistkond / mängija 2 või ennustamisvõimaluse paremal pool loetletud osaleja. Teatud juhtudel või konkreetsetel 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, välja arvatud <osa B punktis 5.32> kirjeldatud erandid.
- 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 sündmuste arvu (nt väravad, punktid, nurgalöögid, lauapallid, karistusminutid jne). Kui loendatud sündmuste koguarv on täpselt võrdeline ennustamise joonega, loetakse kõik selle ennustuspakkumise ennustused kehtetuks. Näide: ennustus, mille ennustamise joon on 128,0 punkti ja matš lõppeb tulemusega 64–64, kuulutatakse kehtetuks.
- 4) „Paaritu/paaris” võimaldab ennustada (osaliselt või täpselt) eelmääratud sündmuste 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 Unibeti 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 sündmuse ennustused kuulutatakse kehtetuks, 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 toodust erineva jaotusega (s.o mitte kolmandikaegadena). Selle sündmuse ennustused kuulutatakse tühiuks, 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 konkreetse matši 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 ennustus 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 ennustus 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 ennustus 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 ennustus 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 ennustus 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-väravase vahega, loetakse ennustust osaliselt võitvaks ning täies ulatuses makstakse ainult ennustuse  $-1.5$  osa eest ja raha makstakse tagasi  $-2.0$  osa eest, sest ennustuse seda osa loetakse viigiks. Kui matš peaks lõppema mis tahes muu tulemusega, sh juhul, kui võistkond võidab ainult 1-väravase 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) kahe 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 nimetatud 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 ennustus peab kas võitma või langema väljamakse tingimuste vahemikku. Ennustus jaotatakse kaheks võrdseks 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, millal 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 löödud värava ajaks märgitakse 45. mänguminut ja 2. poolaja lisaminutite ajal löödud värava ajaks märgitakse 90. minut. 'Väravaminuti' ennustuse lahendamisel ei võeta arvesse omaväravaid.

### 3. Kõrvalennustused

- 1) Fantaasia/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 eel määratud tegevuse (nt väravad) vastava matši jooksul. Selliste ennustuspakkumiste lahendamisel kasutatakse järgnevat kriteeriumi:

- a. Kui pole sätestatud teisiti, viitavad ennustused järgmisele ametlikule matšile/sündmusele/raundile (kohaldub vastavalt vajadusele) milles nimetatud osalejad/võistkonnad osalevad.
- b. Selleks, et ennustused kehtiksid, peavad kõik seotud matšid/sündmused 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 lahendatakse vastavalt otsustatud tulemusele.
- c. Arvesse võetakse ainult mängu ajal toimunud sündmusi. Tulemusi, mis liigituvad loobumisvõidu või muude tingimuste alla, nagu kirjeldatud <osa B lõigu 5> punktides 2, 3 ja 4, ei võeta arvesse.
- d. Kui eelmainitud kriteeriumitest ei piisa, et teha kindlaks ennustuste tulemus, kasutatakse ennustuste lahendamiseks järgnevaid kriteeriume:

(i) rakenduvaid spordiala-põhiseid reegleid mida on kirjeldatud kirjeldatud <osas C>,

(ii) ennustuse lahendamise reegleid mida on kirjeldatud <osa B lõigus 5>.

Kui võidutulemust pole nimetatud kriteeriumite alusel võimalik kindlaks teha, loetakse ennustused kehtetuks.

- 2) „Grand Salami“ võimaldab panustada loetletud juhtumiste koguarvule (nt väravate koguarv, kodujooksude koguarv), mis toimuvad matšide/sündmuste kogumis kindlas ringis, kindlal päeval või kindlal matši päeval. Kõik seotud matšid/sündmused peavad olema lõpuni mängitud, et panused kehtiksid, v.a nende puhul, mille tulemused on otsustatud enne loobumist ja mis ei saa kuidagi olenevalt tuleviku sündmustest muutuda; need makstakse välja vastavalt otsustatud tulemusele.
- 3) „Üle/alla“ ennustusi 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 toimunud 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/värvaid/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 ei ole eraldi pakutud ennustusturul koefitsiente.

- 7) „Punkti X tooja / järgmine väravalööja” jt sarnased ennustusvõimalused viitavad võistkonnale/osalejale, kes nimetatud sündmuse skoorib/võidab. Selliste ennustusvõimaluste lahendamiseks ei arvestata enne nimetatud sündmust toimuvaid sündmusi. Kui nimetatud sündmust määratd ajavahemiku (kui on olemas) jooksul ei skoorita/võideta, kuulutatakse kõik ennustused kehtetuks, kui sellist tulemust ei ole eraldi ennustusturul pakutud.
- 8) Ennustused, mis viitavad konkreetse sündmuse 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 nimetatud 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 nimetatud võistkonna/osaleja vastu ei lööda ühtki väravat/punkti matši / asjakohase ajavahemiku jooksul.
- 11) „Võidab kaotusseisust” viitab sellele, et võitev võistkond/osaleja on matši /asjakohase 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 / saab rohkem punkte kui vastane kõigi matši määratletud poolaegade/periodide jooksul.
- 13) Kõik "lisaaja" mainimised viitavad määratud ametlikule ajale, mitte mängu tegelikule kestusele
- 14) Kõik „matši parim mängija“, „kõige väärtuslikum mängija“ jms ennustamisvõimaluste tulemused 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 vaieldamatu edumaa, millele järgnevad edasised väravad lõpptulemust enam ei saa muuta. Et ennustuse tulemuseks oleks „JAH“, peab nimetatud 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 ei ole pakutud eraldi 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 lahkub/vallandatakse oma positsioonilt mis tahes põhjusel. Ennustused kehtivad ka juhtudel, kui ühiselt vastutav isik (kui on olemas) lahkub oma positsioonilt ja need lahendatakse nimetatud põhimõtetele vastavalt. Juhul, kui panuse tegemise ja liiga viimase mängu vahel (jättes välja finaalturniirid, väljamängimised, hooajavälised mängud jms) muutusi ei toimu, kuulutatakse pärast viimast mänedžeri vahetust (kui on toimunud) tehtud ennustused kehtetuks, kui pole pakutud sobivat ennustamisvõimalust. Jalgpalli ennustusturgudel arvestatakse (ja ennustused lahendatakse vastavalt) iga vahepealset/ajutist peatreenerit/mänedžeri, kes on juhtinud võistkonda vähemalt 10 järjestikust matši.
- 19) Ennustamisvõimalused, mis viitavad võistkonna/osaleja kindlale saavutusele võrreldes teise võistkonna/osalejaga (nt „järgmine võistkond, kes võidab võistkonda 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 omal äranägemisel ja ilma, et see piiraks <osa A lõigu 5 punktis 4> kirjeldatud seotud tingimuslikke ennustusi, avaldada ennustusvõimalusi, mis viitavad, kas osaleja/võistkonna üksikule sooritusele, või ennustusvõimalusi, mis kombineerivad 2 või enama võistkonna/osaleja potentsiaalsed tulemused (nt täiustatud topeltennustused, võimendatud koefitsiendid jne), pakkudes tavapärasest kõrgemaid koefitsiente. Unibet jätab endale õiguse sellised ennustusvõimalusi tagasi võtta, vastavaid koefitsiente muuta ja teha mis tahes muid muudatusi, mis on hasartmängukorraldaja Unibet äranägemisel vajalikud. Selliste ennustusvõimaluste lahendamine toimub järgmistel alustel:
1. Kui ei ole teisiti välja toodud, viitab ennustusvõimalus ainult loetletud päeva(de)le ja/või järgmisele ametlikule matšile/sündmusele/voorule (olenevalt olukorrast), millest loetletud osalejad/võistkonnad peaksid osa võtma ennustusvõimaluse avaldamise seisuga.
  2. Tulemused lahendatakse vastavalt spordialaspetsiifilistele reeglitele. Kõik seotud sündmused peavad toimuma lõpuni plaanitud aegadel ja lubatud ajavahemikus, et ennustused kehtiks, kui just ennustusvõimaluse mis tahes muu tulemus ei ole otsustanud lõplikult ennustusvõimaluse tulemust viisil, et muude ennustusvõimaluses loetletud sündmuste lõpetamine (või katkestamine) ei saa kuidagi ennustusvõimaluse tulemust enam mõjutada. Sellised ennustusturud lahendatakse vastavalt juba otsustatud tulemustele.
  3. Kui ennustusvõimaluses pole selgesõnaliselt teisiti toodud, arvestatakse lahendamisel ainult sündmuseid, mis leiavad aset tegelikul mänguajal. Tulemusi, mis on põhjustatud loobumisevõidust, 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 tavapärase 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 sündmuse saavutamiseks ning ennustus lahendatakse KAOTUSENA.

Kuigi hasartmängukorraldaja Unibet on teinud kõik endast oleneva suurepärase mängijakogemuse 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 valitud juhtudel mängijatele võimaluse teha ennustusi, mis kombineerivad sama turu tulemusi ja sündmusi (turusesed kombinatsioonid), kas eel määratud 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 omal äranägemisel ja piiramata seotud tingimuslikke ennustusi, mida on kirjeldatud <osa A lõigu 5, punktis 5>. Lahendamine toimub vastavalt spordialaspetsiifilistele reeglitele. Kõik seotud sündmused peavad olema toimunud, et ennustus loetaks võitvaks ja selle eest makstaks koefitsientide kohaselt raha. Panused makstakse tagasi, kui mõni kombinatsiooni osa lahendatakse kui TÜHISTATUD. Kui kombinatsioon peaks sisaldama mis tahes tulemust, mis on täpselt viigis valitud üle/alla või punktivahe väärtusega (ehk VIIK), eemaldatakse selline kombinatsioon lahendamise arvutusest ja ennustused makstakse välja, võttes arvesse ainult kombinatsiooni muid osi.

23) „Teaser+” annab mängijale võimaluse määrata sama ettemääratud punktide arv kõigile tulemustele parlay-ennustuses (kombinatsioonis), mis sisaldab punktivahet (Hansicaps), koguarve (üle/alla) või mõlema kombinatsioone. Näide: mängija 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 sündmused, mis toimusid enne ennustuse tegemist ja aktsepteerimist.

25) Ennustused kindlatele ajavahemikele/intervallidele (nt matši tulemus vahemikus 60:00–89:59) arvestavad ainult tulemusi ja sündmusi, mis leiavad aset nimetatud ajavahemiku/intervalli jooksul. Lahendamisel ei arvestata ühtki muud punkti/värvavat/sündmust, mis on saadud sündmuse/matši muudest osadest, mis ei toimu

nimetatud ajavahemiku/perioodi jooksul, sh lisaminutid/karistusaeg, kui pole just teisiti toodud.

## 4. Mitmikennustused

- 1) Matšieelne ja In play ennustamine annab võimaluse kombineerida kuni 12 erinevat panust ühele kupongile. Nende kaheteistkümne panuse põhjal saavad mängijad valida oma ühekordsete, kahekordsete, kolmekordsete jms panuste arvu.
- 2) Tulemuste sõltuvuse / seotud tingimuslike ennustuste tõttu jätab Unibet endale õiguse omal äranägemisel kombinatsioonide arvu jms 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 valikust.
- 5) „Patent“ on kombinatsioon, mis sisaldab ühte kolmekordset, kolme kahekordset ja kolme ühekordset ennustust kolme matši valikust.
- 6) „Yankee“ on kombinatsioon, mis sisaldab ühte neljakordset, nelja kolmekordset ja kuut kahekordset panust nelja matši valikust.
- 7) „Canadian“ (teatakse ka kui „Super Yankee“) on kombinatsioon, mis sisaldab ühte viiekordset, viit neljakordset, kümmet kolmekordset ja kümmet kahekordset ennustust kolme matši valikust.
- 8) „Heinz“ on kombinatsioon, mis sisaldab ühte kuuekordset, kuut viiekordset, viitteist neljakordset, kahtekümmend kolmekordset ja viitteist kahekordset ennustust kuue matši valikust.
- 9) „Super Heinz“ on kombinatsioon, mis sisaldab ühte seitsmekordset, seitset kuuekordset, kahtekümmend ühte viiekordset, kolmekümmend viit neljakordset, kolmekümmend viit kolmekordset ja kahtekümmend viit kahekordset ennustust seitsme matši valikust.
- 10) „Goliath“ on kombinatsioon, mis sisaldab ühte kaheksakordset, kaheksat seitsmekordset, kahtekümmend kaheksat kuuekordset, viitekümmend kuut viiekordset, seitsekümmend neljakordset, viitkümmend kuut kolmekordset ja kahtekümmend kaheksat kahekordset



ennustust kaheksa matši valikule.

- 11) Vajadusel korral on 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, voogedastuste (veebipõhistest jm allikatest) ja ametlike veebisaitide kaudu. Kui otseülekanne ja/või ametlike allikate teave 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 lahendamisel 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 lahendamisel (nt hooaja ennustused) võetakse arvesse ainult muudatusi, mis mõjutavad ennustusi, mille lahendamist pole veel otsustatud. Arvesse võetakse selliseid muudatusi, mille 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 lahendatud vastavalt sündmuse/võistluse ajal toimunud sündmustele, ei arvestata.
  - b. Kui ennustusvõimaluses ei ole sätestatud teisiti ja kui see ei tulene ametlikest võistlusreeglitest või kui eelnevalt ei ole teatatud, et tegemist on konkreetse võistluse ametliku formaadiga, siis toovad kõik muudatused spordivõistluste standardformaadist, mille tulemusel Unibet pakub koefitsiente, mis ei ole kooskõlas muudetud mänguformaadiga, kaasa formaadimuudatustest mõjutatud panuste tühistamise.
  - 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, lahendatakse vastavalt reguleeriva organisatsiooni tulemusele tingimusel, et see tulemus kuulutatakse välja kooskõlas alltoodud ajavahemikega ning ühildub koefitsientidega, mis olid saadaval ennustusvõimaluse avaldamise hetkel.
  - d. Sellistel juhtudel kehtivad järgmised lahendamistingimused.
    - (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), lahendatakse ennustusturud vastavalt.
    - (ii) Kui 3 kuu jooksul alates viimasest matšist, mis mängiti enne katkestust, ühtki asjakohast ametlikku teadet ei avaldata / tulemust välja ei kuulutata, lahendatakse ennustusturud vastavalt viimasele saadaolevale paremusjärjestusele/edetabelile, olenemata mängitud matšide arvust / pooleliolevast osast / võistluse etapist.

- (iii) Ennustusturud, mis viitavad sellele, kas võistkond/osaleja jõuab võistlusel järgmisse etappi (nt playoffidesse), lahendatakse 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 mõjutada ei saa.
  - (iv) Ennustusturud, mille koefitsiendid on sõltuvuses kõigi matside mängimisega (nt üle/alla võidud tavahooajal / punktid liigas), kuulatakse 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) Sündmuseid, mida pole matši/sündmuse ametlikud korraldajad (nt valed väravad) lubanud ja/või heaks kiitnud, ei arvestata ennustuse lahendamisel. Reeglina, kui ennustusvõimalus ei ütle just teisiti, lahendab hasartmängukorraldaja ennustused tuginedes täpsele hetkele, millal mänguvoog katkes/jätkus (nagu kohane) asjakohase juhtumi tõttu (nt pall läks mängust välja korviviskamise või väravalöömise tõttu või pall jõudis üle väravajoone) või kohtuniku poolt mängu katkestamise tõttu (kumb iganes on varasem). Konkreetse juhtumise esinemise kordadega seotud ennustused (nt nurgalöövide koguarv) ja/või konkreetse tegevuse toimumisega seotud ennustused nõuavad, et vastav sündmus määratud ajavahemikus ka tegelikult toimuks (nt nurgalöögi löömine). Juhul, kui sündmus ainult määratakse, kuid seda ei toimu, siis seda ennustuste lahendamisel ei arvestata.
- 4) Kõik ennustused, mis on seotud matšide/sündmustega, mis jäävad ära või, mille tulemused saavutatakse ilma mänguta, kuulatakse kehtetuks.
- 5) Kui mäng lükatakse edasi või jäetakse ära ja see lõpetatakse 48 tunni jooksul alates esialgselt kavandatud algusajast, siis kõik tehtud ennustused lahendatakse lõpliku tulemusega. Kui mängu ei lõpetata 48 tunni jooksul, tühistatakse kõik tehtud ennustused.
- 6) Kui sündmus katkestatakse ja see peaks algusest peale uuesti algama, tunnistatakse kehtetuks kõik ennustused, mis tehti enne esialgset matši, mida ei saanud lahendatakse 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, kuulatakse 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/vooru tuleks tõlgendada kui mängude järjestust, mis on ette kirjutatud reguleeriv organisatsioon igale konkreetsele matšile, mis kujutab matšipäeva/mängunädalat/vooru. 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/vooru 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 48 tunni jooksul alates sündmuse algusest, kasutab Unibet avaldatud otsust ametliku tulemusena sündmuse tulemusega seotud ennustuste (nt matš, viigi korral ei panusta ja kahekordne võimalus) lahendamisel eeldusel, et avaldatud otsus ei muuda nimetatud ennustuste tulemust katkestamise hetkel. Sellisel juhul makstakse panused tagasi. Kõik ennustused, mis on seotud konkreetsete sündmuste lugemisega (nt värvate koguarv, händikäp jm), peale nende, mille tulemused on otsustatud enne loobumist ja mis ei saa kuidagi olenevalt tuleviku sündmustest muutuda ja mis lahendatakse vastavalt otsustatud tulemusele, tühistatakse.
- 9) Kõik ennustused, mis on seotud lõpetamata matšide/sündmustega, mille ametlikke korraldajaid pole varem tunnustatud (nt sõprusklubide kohtumised) 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, põhineb selliste ennustusvõimaluste nagu (kuid mitte ainult) löögid, pealelöögid, palli valdamine, resultatiivsed söödud, lauapallid jms lahendamine definitsioonil, mida kasutab ametlik reguleeriv organisatsioon oma statistikas. Unibet ei tunnusta kaebusi, mis tulenevad selliste tingimuste personaalsest tõlgendamisest, välja arvatud juhul, kui kaebus tugineb ümberlukkamatutel tõenditel.
- 11) Kui jätta kõrvale traavivõistlused ja hobuste võiduajamised, tühistatakse kehtetuks panused, mis on tehtud osalejatele/võistkondadele, mis sündmusest osa ei võta. Asjaomaseid kvalifitseerumisetappe vms sarnaseid sündmusi loetakse siiski 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 on märgitud seoses kihlveopakumiseiga ja/või vastava spordialaspetsiifilise reegluga..
- 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 tal takistatakse või keelatakse sündmuse/võistluse järgmisest osast/järgust osa võtta, loetakse diskvalifitseerimise toimumise ajaks osaleja sündmuselt kõrvaldamise hetk. 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 kaks või enam osalejat jagavad asjakohaseid lõpupositsioone ja loositud tulemuse jaoks ei ole pakutud koefitsiente, arvutatakse väljamakse, jagades panus proportsionaalselt neid teatud positsioone jagavate osalejate arvuga, ja lahendatakse vastavalt.
- 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 valikloetelu 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 loetakse 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, välja arvatud kui reguleeriv organisatsioon kasutab 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 koefitsient võidupositsiooni jagavate tulemustega, olenemata sellest, kas netotulemus on madalam kui mängija panus.
- 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 seda, kui osaleja sündmusel viimati aktiivselt osales.
- 21) Kui korraldav liit ei ole seda eraldi välja öelnud, võtab Unibet alati, kui ta peab vajalikuks lisada pärast nn põhihooja lõppu vajalikke voorusid, mängu või mängusarju (nt play-off'id, play-out'id, postseason'id), et määrata liigaklassi, liiga võitjad, tõus/langemine jne, arvesse nendest mängudest tulenevaid tulemusi ja tulemusi, et sõlmida panuseid, mis viitavad lõplikule liigaklassile, tõusule, langemisele jne, kui see on vajalik. 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 puhul, mis on seotud konkreetse võistkonna juhtumite/sündmuste koguarvuga, kas konkreetse võistkonna tulemusega konkreetsetes kohalikus liigas (nt võistkonna X löödud väravate koguarv), või „Head to Head“ ennustuste, kus on kahe võistkonna tulemused kohalikus liigas (nt kõige enam karistusminuteid liiga X – võistkond Y vs võistkond Z) või kumulatiivne liiga tulemus (nt võistkond, kes saab liigas X kõige rohkem kollaseid kaarte), 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 igauhe 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 ennustuspakkumistes.
- 34) Kuigi Unibet rakendab kõiki ettevaatusabinõusid, et tagada kõigi ennustamisvõimaluse komponentide võimalikult tõetruu esitamine, 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) nimetatud positsioonile ennustuse tegemise ja tähtaja vahelisel ajal. Kui isik lahkub mõnel põhjusel positsioonilt enne määratud tähtaega, loetakse sündmus mitte toimunuks. See rakendub ka siis, kui isik määratakse uuesti ametisse / sõlmib uue lepingu samale positsioonile/tiitlile/töökohale asumiseks ning on sellel positsioonil/tiitlil/ametikohal samal kuupäeval, millele ennustus viitab. Ennustuste lahendamisel arvestatakse ka mängijaid, kes mängivad klubides laenulepingute alusel.
- 43) Kõik ennustused, mis viitavad rekordite „purustamisele”, nõuavad nimetatud sündmuse täielikku toimumist. Rekordi kordamist ei loeta rekordi täielikuks purustamiseks. Lahendamisel arvestatakse ainult nimetatud sündmuseid.

## 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 summast.



# C. Spordiala/kategooria põhised reeglid

---

## 1. Olümpiamängud ja meistrivõistlused

- 1) Kõik käesolevas jaos sätestatud tingimused on ülimuslikud mis tahes muude reeglite või tingimuste suhtes.
- 2) Kõik ennustused kehtivad eeldusel, et sündmus toimub ning võitja selgitatakse meistrivõistluse ja aasta jooksul, millele ennustamisvõimalus viitab, olenemata sellest, kas toimumiskohta on mis tahes moel muutunud.
- 3) Eelmist punkti kohaldatakse ennustuste suhtes, mis mõistlikult vastavad mis tahes järgmistele kriteeriumitele:
  - a. Panus viitab sündmustele, mis on plaanitud Olümpiamängude, maailmameistrivõistluste või kontinendi meistrivõistluste lõppfaasi (finaalmängude) sündmustele.
  - b. Sündmuse lõppfaas (finaalmängud) on ajaliselt piiratud.

## 2. Ameerika jalgpall

- 1) Kõik „matši“ panused ameerika jalgpallile lahendatakse tulemuste põhjal pärast nn lisaega.
- 2) Kõik „matši“ ennustused 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 lahendatakse 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 matši jooksul 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 ei ole konkreetselt teisiti toodud või viidatud, põhineb hooaja ennustuste lahendamine veebisaidi NFL.com või võistluse ametliku veebisaidi (vastavalt vajadusele) klassifikatsioonidel, definitsioonidel ja viigi lahendamise reeglitel.
- 5) Kui ei ole konkreetselt teisiti toodud, loetakse tüüpilist NFL nädalat/vooru neljapäevast kuni järgmise nädala kolmapäevani, vastavalt staadioni 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 lahendatakse vastavalt otsustatud tulemusele. Ennustused, mis viitavad sündmustele, mis on ümber ajastatud sama nädala/vooru sees, jäävad kehtima, kui sellised sündmused mängitakse lõpuni eelnimetatud ajavahemiku jooksul.
- 6) Mängupäeva/nädala kõrvalennustused võimaldavad panustada valitud võistkondade sooritusele ja tulemustele ja/või üksikute mängijate sündmustele, 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 mängitakse 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 lahendatakse 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 söödud jardide koguarv playoffides) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele kindla ajavahemiku/turniiri/hooaja jooksul (nt kas tavahooajal skoorib kõige rohkem *touchdown*'e 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 lahendatakse esimese/järgmise ründemängu järgi (nagu asjakohane), jättes kõrvale karistused. *Touchdown*'ist saadud lahtilöögi korral lahendatakse ennustused vastavalt järgneva lahtilöögi saadud tulemusele. Lahendamisel loetakse lõpetama/vaheltlõigatud sööte, mängujuhi peatamisi või ründaja pillatud palli noppimisi „söödumänguks”, kui mängujuht pole just ületanud ründejoont, mille puhul loetakse seda „jooksumänguks”. Tagaründaja pillatud palli noppimisi loetakse „jooksumänguks”.
- 11) „Ründejardide” ennustamisvõimaluste lahendamine põhineb jardide netoarvul, sh jardide arvul, mis kaotati mängujuhi peatamise tõttu. Selliseks arvutuseks liidetakse asjakohased söödu- ja vastuvõtujardid ning kogusummast lahutatakse mängujuhi peatamisest kaotatud jardid.
- 12) Ennustamisvõimaluste korral, mis viitavad sellele, et mis tahes võistkond skoorib nimetatud järjestikuse arvu kordi vastuseta, arvestatakse lisaajaga, kuid jäetakse välja mis tahes PAT-id (punktid pärast *touchdown*'e või 2-punktilisi konversioone).
- 13) „Võistkond, kes võtab esimese/järgmise aeg-maha katkestuse” ennustamisvõimalused ei arvesta lahendamisel mis tahes muul viisil (nt ebaõnnestunud vaidlustamine, treeneri vaidlustamised ja/või vigastused) kaotatud aeg-maha katkestusi.
- 14) Kõikide karistuste ennustamisvõimaluste lahendamine põhineb sellel, et karistus aktsepteeritakse. Karistusi, millest keeldutakse, ei arvestata.
- 15) konkreetse ründemänguga seotud ennustused loetakse tühiseks, kui ründemängu ei viida lõpule. Juhul, kui võistkonnal A on pall ja võistkond B korjab üles pillatud palli ja 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 *punt*’i ja lööv võistkond saab selle tagasi, lahendatakse ennustused kui „punt”.

- 16) Ennustused sellele, kas 1. katse (*Down*) tehakse, viitavad ainult võistkonnale, kes saab vastavat saavutust parajasti teha. Ennustusturg lahendatakse kui „JAH”, kui saadakse uued „katsed” jooksu, söödu (sh juhtudel, kui see toob kaasa *touchdown*’i skoorimise) või automaatse 1. katse karistusega. „Safety” või „field goal” (olenemata sellest, kas *field goal* skooriti või mitte), *fumble*’i või mis tahes muu pallivaldamise muutumise puhul lahendatakse ennustus kui „EI”. Katseid, mis mängitakse uuesti mitteautomaatse karistuse tõttu, lahendamisel ei arvestata, kui nende toimumisel polnud jäänud mängida 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) Lahendamiseks on vajalik *touchdown*’i skoorijate ennustuste korral seda, et loetletud mängija oleks vastava matši mängukoosseisus. Panused, mis on tehtud mängijatele kes pole mängukoosseisus, tagastatakse. „Söödetud *touchdown*ide” korral loetakse *touchdown*i skoorijaks ainult mängijat, kes söödu kinni püüab.
- 19) Mängija kõrvalennustused jm statistikal põhinevad ennustamisvõimalused lahendatakse vastavalt matši ametlike tulemustele, mille avaldab sporti reguleeriv organisatsioon pärast mängu.
- 20) Kui ennustamisvõimaluse juures pole just teisiti märgitud, arvestatakse 2. poolajaga seotud tulemuste ennustamisel ainult punkte ja sündmusi, mis loendatakse/toimuvad nimetatud ajavahemiku jooksul ning ei arvestata ühtki punkti ega sündmust, 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 viimases etapist osa, kuulutatakse kõik panused kehtetuks, välja arvatud kui reguleeriv organisatsioon ei rakenda spetsiaalseid viigi lahendamise protseduure; sellisel juhul kehtivad ametlikud tulemused.
- 2) Kõik ennustused lahendatakse vastavalt esimestele ametlikele väljakuulutatud tulemustele. Unibet võtab arvesse ja lahendab ennustuse siiski uuesti, kui ametlike tulemusi muudetakse 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 avalik 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, millele neist vähemalt üks kvalifitseerub.
- 4) Valestarti tõttu diskvalifitseeritud osalejat 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) lõpeb 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 mängija panuse suuruselt.
- 2) Kui ei ole öeldud teisiti, lahendatakse matši ennustused vastavalt matši lõpptulemusele 4. veerandaja lõpus (normaalaeg).
- 3) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele ühes matšis (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 22 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 Final'i matšidele tehtud panused kehtivad eesolevale matšile; mängusisese ennustuste korral käimasolevatele matšile. Panused ei kandu üle kordusmatšidele; edasistele matšidele avatakse uued ennustusvõimalused.
- 9) Kahe või enama isiku/võistkonna sooritusega seotud ennustusvõimaluste lahendamisel kokkulepitud ajaperioodi/võistluse raames arvestatakse ennustuste lahendamisel „finaalmängude“ väljalangemise voorude tulemusi. Kui kaks võistkonda elimineeritakse samas etapis, loetakse parema positsiooniga võistkonnaks see, kes oli põhihooaja 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) Igasuguste „värava kellaaja” ennustusvõimaluste puhul (nt esimese värava aeg) ei arvestata peatusaega. Kõik ennustused lahendatakse vastavalt matši ajaarvestusele ametlikul AFL-i veebisaidil (mingisuguseid peatamissaegu ei arvestata, kell liigub ainult edasi).
- 13) Kõikidel kõrgeima tulemusega veerandaja ennustusvõimalustel võidab „sama arv” juhus, kui mis tahes 2 (või enam) veerandaega on võrdse kõrgeima tulemusega.
- 14) Kõigil hooaja ennustusvõimalustel, mis lahendatakse 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 lahendatakse vastavalt otseülekande ajaarvestuse ja klassifikatsioonide avaldamisele, nagu on näidatud televisioonis/avalikus voogedastuses poodiumiteremoonia ajal või pärast sõidu/poolfinaali/finaali/taseme lõppemist (vastavalt sellele, mis kohaldub). Kui ennustuse lahendamiseks ei ole piisavalt teavet (see on puudu / seda ei kuvata ja/või on ebatäielik), loetakse siduvaks esimest ametlikku teavet, mis avaldatakse ametlikult veebilehel olenemata hilisematest kohtade muutmistest, kaebustest ja/või karistustest, mida rakendatakse pärast 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 lahendatakse vastavalt sellele kindlaks tehtud tulemusele.
- 2) Sündmused, mis lõpetatakse varakult ilmastikuolude tõttu või muudel põhjustel, kuid mida loetakse ametlikuks reguleeriva organisatsiooni poolt, lahendatakse vastavalt tulemustele olenemata mis tahes muudatustest, mida assotsiatsioon võib taseme mittetäitmise tõttu teha.
- 3) Kui sõitu/poolfinaali/finaali/taset korratakse algusest, jäävad ennustused kehtima ja need lahendatakse vastavalt pärast kordust selgunud uutele tulemustele; v.a ennustused, mille tulemus on juba välja selgitatud.
- 4) Lahendamisel 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 saab kirja 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 reguleeriv organisatsioon pärast kõiki vajalikke lisavoorsid ja sõltumata mängitud lisavoore arvust . Kui pärast lisavoore on tulemuseks viik, tühistatakse matši ennustused.
- 2) Panus kuulutatakse kehtetuks tühistatud või edasilükatud matši korra, mis pole veel alanud või juhul, kui tulemust ei kuulutata välja 12 tunni jooksul pärast plaanitud toimumisaega.
- 3) Lühendatud matši puhul lahendatakse „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 voorude lõpetamist või vähemalt 8,5 vooru 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 lahendatakse vastavalt otsustatud tulemustele.
- 5) Kui välja arvata need ennustusvõimalused, kus loetletud söötja start / osalemine on konkreetselt nõutud ennustusturu kehtimiseks (nt loetletud söötja Moneyline), ei mõjuta ennustuse lahendamist see, kelle on kumbki võistkond valinud esimeseks söötjaks.
- 6) Lahenduste leidmiseks arvestatakse, et „esimese poolaja“ panused viitavad esimese 5 vooru tulemusele. Kõik 5 vooru 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. Mängude korral, mis mängitakse plaanilises lühendatud formaadis, lahendatakse esimese poolaja voore vastavalt, nt „esimese poolaja” ennustused 7 vooruga mängus viitavad esimese 4 vooru tulemustele.
- 7) Ennustamisvõimalused mängu jooksul, 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 realselt 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 lahendamine 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 lisavoored).

„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 playoff'i formaadi muutmistest hooaja mis tahes hetkel.
- 11) Unibet võib otsustada teatud sündmustel pakkuda ennustusturge, mis on seotud kindla arvu järjestikuste tavahooaja matšide tulemustega, kus on vastamisi loetletud võistkonnad kindlal ajavahemikul. Lahendamisel hõlmab ka tulemusi, mis on saavutatud mis tahes topeltmängudest, niivõrd kui 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 ennustuste puhul, mille tulemused on otsustatud enne loobumist ja mis ei saa kuidagi olenevalt tuleviku sündmustest muutuda; need lahendatakse vastavalt otsustatud tulemusele.
- 12) Ennustamisvõimaluste puhul, 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 jooke), on nõutav, 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 lahendatakse vastavalt otsustatud tulemusele. Juhul, kui viiki ei saa ennustada, tühistatakse ennustused, kui mõlemad loetletud võistkonnad/osalejad saavutavad sama summa.
- 13) Sarja võitja tulemused lahendatakse vastavalt sellele, kumb võistkond võidab matšide sarjas kõige rohkem matše (sh kõik topeltmängud), tingimusel, et need mängitakse kindlaksmääratud 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 lahendatakse vastavalt otsustatud tulemusele.
- 14) Mängijate turgude puhul, kui mäng algab, kuid see katkestatakse või peatatakse mis tahes ajal enne mängu loomulikku lõppu ja kui mängu ei jätkata **15 tunni** jooksul, siis kõik panused selle osaleja kohta tühistatakse.

- 15) Panused mängijatele, kelle puhul mäng on märgitud edasilükatud või tühistatud mängu olekus enne selle planeeritud algusaega, jäetakse ootel ja loetakse kehtivaks juhul, kui mäng algab 72 tunni jooksul pärast algselt planeeritud algusaega. Kui mäng ei alga 72 tunni jooksul, loetakse panused kehtetuks.

## 7. Korvpall

- 1) Korvpalliennustuse panus lahendatakse lõpptulemuse alusel, sealhulgas arvestades nn lisaega, 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) lahendatakse 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 ühe matši jooksul (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), on ennustuse kehtimiseks nõutav, et kõik loetletud isikud oleks matši jooksul aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul pärast ennustuse aktsepteerimist.
- 5) Kõik turniiri koguarvudega seotud panused (nt punktid, lauapallid, söödud jms) lahendatakse vastavalt reguleeriva organisatsiooni ametlikule statistikale. Kui pole teisiti öeldud, sisalduvad selliste panuste puhul koguarvudes ka kõik mängupikendused (nt lisaage).
- 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 lahendatakse vastavalt otsustatud tulemusele.
- 7) Hooaja ennustused, olenemata sellest, kas need hõlmavad tulemusi, mis on saadud playoff'ides või mitte, ning ennustamisvõimalused, mis viitavad konkreetsete võistkondade või mängijate sooritusele, jäävad kehtima olenemata mängijate vahetustest, võistkondade liikumistest, nimemuutustest, hooaja pikkuse või playoff'i formaadi muutmisest hooaja mis tahes hetkel.
- 8) Ennustamisvõimaluste korral, mis viitavad üksiku mängija sooritusele (nt mängija X skooritud punktide koguarv playoff'ides) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele kindla ajavahemiku/turniiri/hooaja jooksul (nt kas tavahooajal võidab kõige rohkem lauapalle mängija X või mängija Y), on vajalik 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 sündmuseid, mis loendatakse/toimuvad nimetatud ajavahemiku jooksul ning ei arvestata ühtki punkti ega sündmust, mis loendatakse/toimuvad lisaajal.
- 11) Lahendamisel loetakse „kaksikduubel” toimunuks, kui mängija saab kirja 10 või rohkem punkti vähemalt 2 nimetatud kategooriatest ühe matši jooksul (sh lisaajal): skooritud punktid, võidetud lauapallid, söödud, palli äravõtmised ja/või blokeeritud visked. Lahendamisel loetakse „kolmikduublit” toimunuks, kui mängija saab kirja 10 või rohkem punkti vähemalt 3 nimetatud 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 juhud, kui edasine mäng tulemust kuidagi muuta ei saa, lahendamisel vastavalt tulemustele, mis olid selgunud enne katkestamist. Selliste lahendamiste arvutamiseks lisatakse vajadusel minimaalne arv sündmuseid, 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, lahendatakse see vastavalt. Vt näiteid tennise lõigust.

## 8. Rannavõrkpall

- 1) Kõik panused jäävad kehtima kuni matš mängitakse turniiri raames olenemata mängugraafikute ja -tingimuste muudatustest (enne või matši ajal).
- 2) „Matši“ panus põhineb turniiril edasilikumise 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 olid selgunud enne katkestamist. 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 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 tennise jaotisest.
- 5) Kõikide ennustuste jaoks kategoorias „Õige tulemus“, „Paaritu/Paaris“ ja ennustused, mis viitavad matši kindla perioodi võitjale (nt „Võistkond võidab esimese seti“) on nõutav, et vajalik matši osa oleks lõppenud.

## 9. Poks

- 1) Kõik ennustused lahendatakse vastavalt pädeva reguleeriva assotsiatsiooni ametlikele tulemustele, mille kuulutab välja ringiteadustaja vahetult pärast matši lõppemist. Ühtki muudatust, mis tehakse ametlikes tulemustes pärast tulemuste esimest väljakuulutamist, ei arvestata; ainsateks eranditeks on muudatus, mille puhul parandab ametlik organisatsioon ringiteadustaja ilmselgeid inimvigu.
- 2) Kui matš katkestatakse raundide vahepeal mis tahes põhjusel, nt loobumine enne järgmise raundi algust, diskvalifitseerimine, kellale mitte reageerimine, siis loetakse poksimatš lõppenuks eelmise vooru lõpuks. Selleks, et mis tahes „matš läheb distantsile” ennustusvõimalused lahendatakse tõesena, peavad kõik ametlikus kavas olevad raundid saama täielikult lõpuni võisteldud. Tehnilise otsuse korral, kui matš lõpeb enne kavas olevate raundide arvu, lahendatakse kõik ennustused kui „võit kohtunike otsusega”.
- 3) Ennustusvõimalused poksimatšidele, mille lahenduseks on „võistlust ei toimunud” või „tehniline viik” (enne 4 raundi lõpunivõistlemist), kuulutatakse kehtetuks; v.a need ennustused, mille tulemus on teada enne selliseid otsuseid ja mida edasised sündmused ei saa kuidagi mõjutada; need lahendatakse vastavalt otsustatud tulemusele.
- 4) Kui mingil põhjusel muudetakse 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) Lahendamisel arvestatakse, et raundi või raundide rühma ennustamine viitab sellele, et poksija võidab läbi KO (nokaut), TKO (tehniline nokaut) või diskvalifitseerimise nimetatud raundi või raundide rühma. 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/võistluse kestusele, on seotud raundi/võistluse reaalse kestusega; see kohaldub vastavalt kavas oleva raundi/võistluse 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. Lahendamise seisukohalt loetakse matše, mille tulemuseks on „enamuse viik” või „pooleks viik” viigitulemuseks ja need lahendatakse vastavalt.

- 9) Statistikapõhised ennustamisvõimalused, nagu „poksija X lüüakse pikali” vms lahendatakse vastavalt tulemustele, mille 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 mängija panuse suurusel. Võistlustel, kus pärast viiki mängimist kasutatakse võitja väljaselgitamiseks muid meetodeid (nt „Bowl out” või „Super over”), lahendatakse ennustused pärast mängupikenduste lõppemist. 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 (löömiskordi) ja saanud kirja täpselt sama arvu jookse, kuulutatakse „matši koefitsientide” ennustused tühistatuks.
- 2) „Jookse kokku üle X” (üle/alla & paaritu/paaris) ennustuste puhul arvestatakse lahendamisel „lisasid” ja „karistusjookse” vastavalt matši punktikaardile. Panused loetakse kehtetuks, kui määratud over’eid ei lõpetata; v.a juhtudel kui tulemus on juba kindlaks tehtud või over on jõudnud „loomuliku lõpuni” nt (nt inningute lõppenuks kuulutamine). Ennustusturul viidatakse ainult loetletud over’ile (nt „5. over” viitab over’ile number 5, s.o over’ile, mis järgneb vahetult over’ile number 4).
- 3) „Total Runs Delivery X” (üle/alla & paaritu/paaris) ennustuste puhul arvestatakse lahendamisel „extraid” (aga mitte „karistusjookse”) vastavalt matši punktikaardile. Delivery’id loetakse over’i algusest ja delivery’d (mis tulevad „lisadest”) loetakse järjestikku ning eraldi (nt juhul, kui delivery 1 on wide, arvestatakse järgmist palli delivery 2-na).
- 4) „Boundary over X” (jah/ei) ennustamisel loetakse boundaryks iga sündmust, kui pall läheb vastu väljaku piiret või üle piirde, olenemata sellest, kas pall tuleb kurikalt.. See hõlmab wide’e, bye’sid, leg bye’sid ja overthrow’sid (nt iga juhtumist, kui mängus olev pall läheb piirde vastu või sellest üle, lahendatakse vastava over’i puhul kui „jah”). 4 jooksu, mis on „kõik joostud” wicketite vahel, ei loeta boundary’ks. 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 over’ile (nt „5. over” viitab over’ile number 5, s.o over’ile, mis järgneb vahetult over’ile 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 kokku” (üle/alla) ennustamisel põhineb lahendamine „jooksudel”, mis on skooritud „wide’idest”, mitte pallitud „wide’idest”. Nt juhul, kui üksik wide delivery jõuab boundary’ni, 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 olukorras, kui pole rohkem wicketeid ette nähtud.
- 8) „Kõige rohkem run-out” ennustuse korral põhineb lahendamine lööval võistkonnal, 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 null jooksu skoori. Mängijaid, kes pole väljas null jooksuga, ei loeta duckiks.
- 11) „Maiden matšis” ennustuse korral loetakse maideniks mis tahes overi pallimist ilma skooritud jooksudeta. Loevad ainult lõpetatud overid, millel jooksude arv null. Ennustuste kehtimiseks peab toimuma vähemalt 1 over. Lahendamisel selles ennustamisvõimaluses vastavalt matši punktikaardil leg-byesid ja byesid ei arvestata, e.
- 12) Kõigi „neljad” ennustuste, sh „neljade koguarv”, „kõige rohkem neljasid” ja „mängija neljad kokku”, puhul ei arvestata koguarvude loendamisel ühtegi „kõik jookstud” nelja. Overthrow’d, mis jõuavad boundary’ni 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 Lahendamise 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, kuulutatakse tühiseks. Ennustused, mis on tehtud mängijatele, kes on valitud, kuid ei löö, Lahendatakse 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 overi pallimist inningu kohta One Day matšil, kui võistkond pole just all-out või matš lõpule viidud, või minimaalselt 5 overi pallimist inningu 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 kehtimiseks on vajalik vähemalt 50 pallimisvooru lõpetamist, v.a juhtudel kui inningud jõuavad oma loomuliku lõpptulemuseni (k.a inningute lõppenuks kuulutamine).
  - c) Kõikide „Top Wicket Taker“ panuste puhul, kui kaks või enam bowlerit on võtnud sama arvu wicket’eid, võidab bowler, kes on ära andnud kõige vähem jookse. Kui ka jooksude arv on võrdne, kehtivad dead heat’i reeglid
  - d) Kõikide „Top Wicket Taker“ kihlvedude puhul, mida ükski bowler ei ole selles innings wicket’is võtnud, loetakse ennustus bowlerile, kes on andnud ära kõige vähem jookse. Kui jooksud on samuti võrdsed, kohaldatakse võrdset tulemust.
  - 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, lahendatakse 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) vastasseiste puhul on vajalik, 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) vastasseisude korral on ennustuste kehtimiseks vajalik, et mõlemad/kõik mängijad palliks vähemalt 1 palli. 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. Lahendamine põhineb järgmisel punktipõhisel arvestussüsteemil:

- 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) algselt 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, lahendatakse 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) ennustuste puhul on eelduseks, 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 lahendamine 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 jooksun” ennustuste puhul peavad mõlemad mängijad alustama battimist, et ennustus kehtiks.

11) „Mängija jookside koguarv / mängija neljade koguarv / mängija kuute koguarv” (üle/alla) ennustuste puhul on eelduseks, et mängija jõuab 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 välja 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) algselt 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, lahendatakse need ennustused vastavalt.

- 12) „Mängija skoorib 50 / Half Century” (jah/ei) ennustuste puhul on eelduseks, 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 tulemust 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 vähendatakse üle 10% võrreldes algselt plaanitud overite arvuga. 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, lahendatakse need ennustused vastavalt.
- 13) „Mängija skoorib 100 / Century / 200 / Double Century” (jah/ei) ennustuste puhul on eelduseks, 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% 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, lahendatakse need ennustused vastavalt.

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

- 1) Kui mängu toimumise aeg nihutatakse varupäevale, jäävad kõik ennustused kehtima, arvestades, et mäng peab toimuma 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 juhul kui võitja selgitamiseks kasutatakse mõnda kiire lõppmängu meetodit (nt super over, bowl-off), nimetatud juhtudel lahendatakse 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, kuute 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 lahendamine sellest, kas võitev võistkond batib esimesena või teisena. Kui võidab esimesena battiv võistkond, kasutatakse lahendamisel jooksude händikäpi. Kui võidab teisena battiv võistkond, kasutatakse lahendamisel wicketite händikäpi. Kõik ennustused kuulutatakse kehtetuks, kui matši overite arvu vähendatakse ilma tõttu (või mis tahes muul põhjusel) algselt plaanitud overite arvust väiksemaks Twenty 20 matši korral 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) algselt plaanitud overite arvust väiksemaks, mis oli avaldatud ennustuse aktsepteerimise hetkel (olenemata sellest, kas see oli standardarv või juba vähendatud). Kui selliste ennustamisvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks selliste ennustuste tulemust kuidagi muuta, lahendatakse 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 overeid” ennustused tühistatakse, kui vihm (või mis tahes muu viivitus) peaks tooma kaasa overite vähendamise arvult, mis oli esialgu graafikus ennustuse aktsepteerimise hetkel. Kui selliste ennustamisvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks selliste ennustuste tulemust kuidagi muuta, lahendatakse need ennustused vastavalt.
- 7) „Kõrgeima avapartnerluse” ennustus nõuab, et mõlemad pooled lõpetavad oma avapartnerluse, v.a juhtudel, kui ennustuse tulemus on juba otsustatud. Avapartnerlus 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) algselt 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, lahendatakse 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 otsustatud, 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 kogusumma on suurem jooksude kogusummast, mille kohta ennustus tehti. Kui võistkond jõuab eesmärgini, on battiva võistkonna kogusumma ennustusturu tulemus. Kui partnerlust segab ilm, jäävad ennustused kehtima, v.a juhul kui mäng seetõttu lõplikult katkestatakse. Sellisel juhul kuulutatakse kehtetuks kõik ennustused, mille tulemust pole otsustatud. Järgmise wicket'i langemisel oleva over'i numbril viitab mis tahes märgitud pool kogu over'i numbrile, mitte konkreetsetele pallidele, mis on visatud igas over'is (nt üle/alla 5.5 viitab kas „mis tahes delivery over'is 5 ja varem“ või „mis tahes delivery over'is 6 ja hiljem“). Lisaks kuulutatakse kõik (F.O.W) ennustused kehtetuks, kui matši overite arvu vähendatakse ilma tõttu (või mis tahes muul põhjusel) algselt 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, lahendatakse need ennustused vastavalt.

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

11) Kõik „neljade/kuute/boundaryte/wicketite koguarvude” (üle/alla) ennustused kuulutatakse kehtetuks, kui matši overite arvu vähendatakse ilma tõttu (või mis tahes muul põhjusel) algselt 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, lahendatakse need ennustused vastavalt. Leg-bye'sid ja bye'sid, mis jõuavad boundary'ni ei arvestata neljade/kuute koguarvudes. Batsmanile antud overthrow'sid arvestatakse. Wide'e, mis jõuavad boundary'ni, ei arvestata. Ühtki palli ei arvestata, mis jõuab boundary'ni ning antakse batsmanile.

12) Kui „neljade/kuute/wide'ide/runout'ide/boundary'te/duck'ide/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 vähendatakse üle 10% võrreldes algselt plaanitud overite arvuga. 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, lahendatakse need ennustused vastavalt. Leg-bye'sid ja bye'sid, mis jõuavad boundary'ni ei arvestata neljade/kuute koguarvudes. Viigi korral, kui viiki ei saanud ennustada, võidakse kohaldada „dead-heat” reeglit, nagu on kirjeldatud kriketi üldreeglite 1. punktis.

13) Kõik „wide'ide/runout'ide/duck'ide/extrate/stumping'ute 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, lahendatakse need ennustused vastavalt. Wide'ide ja extrate puhul põhineb lahendamine 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) algselt 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, lahendatakse 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 vähendatakse üle 10% võrreldes algselt plaanitud overite arvuga. 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, lahendatakse need ennustused vastavalt. Viigi korral, kui viiki ei saanud ennustada, võidakse kohaldada „dead-heat” reeglit, nagu on 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 vähendatakse üle 10% võrreldes algselt plaanitud overite arvuga. 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, lahendatakse need ennustused vastavalt.

17) „Overi suurima jooksude koguarvu / overi max jooksude arvu” (üle/alla) ennustused lahendatakse 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) algselt plaanitud overite arvust väiksemaks, mis oli avaldatud ennustuse aktsepteerimise hetkel (olenemata sellest, kas see oli algselt planeeritud arv või juba vähendatud). Kui selliste ennustusvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks selliste ennustuste tulemust kuidagi muuta, lahendatakse need ennustused vastavalt.

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

1) Kui matš tühistatakse ametlikult (nt ohtlike väljakuulude tõttu), on tehtud 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, kelle 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“ ennustuste korral, kui mõlemad võistkonnad on lõpetanud kumbki kaks inningut ja saanud tulemuseks täpselt sama arvu jookse, tühistatakse ennustused ning makstakse seega tagasi.

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

6) „Kõrgeime avapartnerluse” ennustuse puhul on vajalik, 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 on kirjeldatud <osa C punktis 10(a).1>.

7) Kui „järgmise wicketi võtmise” ja „avapartnerluse” (üle/alla) ennustuse korral lahkub 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, jäävad ennustused kehtima, 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 arvestatakse vastavalt matši punktikaardile.

Seoses overi numbriga järgmise wicketi võtmisel viitab iga märgitud pool kogu overi numbrile, mitte igas overis pallitud pallide arvule (nt üle/alla 5.5 viitab „mis tahes delivery’le overis 5 ja varem” või „mis tahes delivery’le overis 6 ja hiljem”).

8) Ennustus „Jooksude koguarv – inning X” (üle/alla) (nt võistkondade jooksude arv kokku) on kehtetu, kui ei pallita 50 overit, v.a juhtudel kui inningud on jõudnud oma loomuliku lõpptulemuseni või need kuulutatakse lõppenuks. Kui üks võistkond kuulutab oma inningu lõppenuks, lahendatakse ennustused vastavalt lõpuhetke kogusummale. Inningute jooksul antud extraid ja karistusjookse arvestatakse vastavalt matši punktikaardile.

9) „Sessiooni jooksude” ennustuse kehtimise eelduseks on vähemalt 20 overi pallimine sessiooni jooksul. Ennustused lahendatakse vastavalt jooksude koguarvule sessioonil olenemata sellest kumb võistkond jooksud skoorib. Sessiooni jooksul antud extraid ja karistusjookse arvestatakse vastavalt matši punktikaardile.

- 10) „Sessiooni wicketite” ennustuse kehtimise eelduseks on vähemalt 20 overi pallimise sessiooni jooksul. Ennustused lahendatakse vastavalt kaotatud wicketite koguarvule sessiooni jooksul olenemata sellest, kumb võistkond need kaotab.
- 11) Iga ennustuse puhul, mis hõlmab „sessioon”, kehtivad iga päevase matši sessiooni kohta järgmised definitsioonid.
- Päev X, sessioon 1 (mängu algusest kuni lõunani)
  - Päev X, sessioon 2 (lõunast kuni teepausini)
  - Päev X, sessioon 3 (teepausist kuni stump’ideni / mängupäeva 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 stump’ideni / mängupäeva lõpetamiseni)
- 12) Kui „testmatši lõpu” ennustuse puhul 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) Ennustuse „võistkond juhib pärast esimest inningut” kehtimise eelduseks on, et mõlemad võistkonnad oleksid välja pallitud või kuulutaks oma inningu lõppenuks. Viigi korral, kui viigile ei saanud panustada, kohaldatakse „dead-heat” reegleid, nagu on kirjeldatud <osa C punktis 10(a).1>.
- 14) Ennustuse „Esimene century inning” eelduseks on, 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 matšide ennustused kehtetuks, kui inningud ei jõua just loomuliku lõpuni (k.a inningute lõppenuks kuulutamine) või tulemust pole juba otsustatud.
- 17) Testmatši või esimese klassi matši „Fifty / Century / Double Century matši jooksul” „kummagi 1. inningul” ennustuste puhul kuulutatakse viigiga lõppenud matšide 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 lahendatakse vastavalt sellele, kumb võistkond skooris 1. või 2. inningus kõige rohkem jookse, s.o selle järgi, kummas 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 on 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 ei olnud eraldi määratletud (nagu on kirjeldatud <osa C punktis 10(a).1>).
- 2) Kui turniiri ei mängita lõpuni, aga reguleeriv organisatsioon kuulutab välja võitja või võitjad, lahendatakse 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/playoff’e.
- 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>. Mitteamalevatele 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 lahendamisel ei arvestata statistikat, mis on kogunenud soojendusmatšidest.
- 7) „Sarja händikäpi” ennustamisel lahendatakse kõik ennustused „sarja skoori” tulemusel, mitte sarjas skooritud jooksude järgi. Kui sarja matšide arv peaks mingil põhjusel muutuma, kuulutatakse kõik ennustused tühiseks.
- 8) Kui „võidab testi sarjas” ja „testi võitude/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. Kurling**

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

## 12. Rattasport (treki- ja maanteesõit)

- 1) Ennustuse lahendus põhineb sellele, milline sõitja/võistkond saavutab etapi/sündmuse lõpus kõige kõrgema koha.
- 2) Ennustuste lahendamisel on otsustavaks teguriks kõrgeim koht konkreetsel sündmusel, mille on välja kuulutanud ametlik organisatsioon poodiumitseremoonia ajal; hilisemaid diskvalifitseerimisi, ametlike tulemuste muudatusi jms ei arvestata.
- 3) Kõik „Head to Head“ ja „üle/alla“ ennustused, mis on seotud ühe või mitme sõitja tulemusega sündmusel/etapil, kehtivad juhul, kui kõik nimetatud sõitjad alustavad konkreetset sündmust/etappi ja neist vähemalt üks sõidab sündmuse/etapi lõpuni.
- 4) Ennustused, mis on seotud sündmuse lõpptulemusega, eeldavad, et vastav sündmus on lõpetatud ja tulemused välja kuulutatud; vastasel juhul kuulutatakse panused kehtetuks, kui just tulemust ei ole juba selgeks tehtud. Kui kõiki sündmuse etappe ei ole 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 sündmused: 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 nimetatud 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. Omaväravaid selle ennustusvõimaluse lahendamisel ei arvestata. Kui värav, millele ennustus viitab, loetakse omaväravaks, loetakse võitjaks järgmist mängijat, kes lööb värava, mis pole omavärav ning vastab ennustusvõimaluse tingimustele. Juhul, kui ei lööda ühtki ennustusvõimaluse tingimustele vastavat väravat (või rohkem väravaid, kui asjakohane), mis pole omaväravad, loetakse kõik ennustused 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) Mis tahes hetkel väravalööja – mängija on loetud osalenuks, kui mängija on kuulunud väljakul olevasse koosseisu, ei ole vahet kui palju aega on mängija olnud väljakul.
- 4) „Väravaennustus“ (*Scorecast*) ja „Matšiennustus“ (*Matchcast*) on ennustusvõimalused, mis võimaldavad ennustada üheaegselt mitut sama mängu või seotud sündmuse juhtumit (nt „Õige tulemus“). Kui ennustus viitab esimesele või viimasele väravalööjale, kehtivad reeglid mida on 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.
- 5) Ennustus, mängija lööb matši käigus kaks või enam väravat. Kui ei ole erandeid või eraldi väljatoodud, kui mängija ei kuulu algrivistusse ja ei võta mängust osa algrivistuses, kuulutatakse panus kehtetuks. Sarnast tüüpi ennustused, mis tehakse pärast vastava matši algust, kuulutatakse tühistatuks, kui nimetatud mängija(d) ei võta matšist pärast ennustuse aktsepteerimist mis tahes põhjusel edasi osa. Omaväravaid ei loeta kunagi valitud mängija löödud väravate hulka.
- 6) Kõikide kollaste/punaste kaartidega, karistuspunktidega jms seotud panuste lahendamisel arvestatakse ainult kaarte, mida näidatakse väljakul olevatele mängijatele. Kaarte, karistusi ja kõrvaldamisi, mida 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.
- 7) Intervallturgude korral lahendatakse nurkalöövide intervallturud nurgalöögi sooritamise aja, mitte nurgalöögi määramise või andmise aja alusel. Kaardi intervallturgudel lähtutakse kaardi näitamise ajast, mitte rikkumise toimepanemise ajast.
- 8) Kui ennustamisvõimaluse juures või sellega seoses pole just sätestatud teisiti, on kõik enne matši algust tehtud ennustused, mis viitavad konkreetse(te)le isiku(te)le (nt kollane kaart, punane kaart, vigade arv), kehtivad ainult siis, kui nimetatud mängija(d) mängivad matši algusest peale. Sarnast tüüpi ennustused, mis tehakse pärast vastava matši algust, tühistatakse, kui nimetatud mängija(d) ei võta matšist pärast ennustuse aktsepteerimist mis tahes põhjusel edasi osa.

- 9) „Karistuspunktid“ arvutatakse vastavalt järgnevale reeglile: Kollane kaart = 10 punkti, punane kaart = 25 punkti. Ühe mängija maksimaalne punktisumma on 35 punkti.
- 10) Ennustamisvõimaluste korral, 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), on kehtimise eelduseks see, et kõik loetletud isikud mängivad asjakohasel matšil algusest peale.
- 11) Ennustamisvõimaluste korral, 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), on ennustuse kehtimise eelduseks see, et kõik nimetatud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul pärast ennustuse aktsepteerimist.
- 12) 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 lisaeg), kuid mitte penaltivoorud.
- 13) Kui ei ole eraldi teisiti sätestatud, põhinevad kõik panused, mis viitavad konkreetse meeskonna võidule teatud arul tiitlite saavutamisel samal hooajal, järgmistel võistlustel saavutatud tulemustel: koduliiga, vastava riigi karikavõistlus (FA Cup ja League Cup või neile vastav ekvivalent), Meistriliiga ning Euroopa liiga. Muud karikad (nt kohalik ja Euroopa Superkarikas, Maaailma Klubide Karikas) ei loe.
- 14) „Kohalik kahekordne“ panus on seotud sellega, et võistkond võidab nii vastava koduliiga kui ka FA Cupi.
- 15) Kohtuniku näidatud kaartide arvuga seotud ennustuste lahendamisel loetakse kaartide arvu järgmiselt:
- Kollane kaart = 1
  - Punane kaart = 2
  - Üks kollane ja punane = 3
  - Kaks kollast kaarti ja punane = 3
- Maksimaalne kaartide arv ühe mängija kohta on 3 kaarti. Arvestatakse ainult neid kaarte, mida näidatakse väljakul mängivatele mängijatele, nagu on kirjeldatud osa C punktis 14.5.
- 16) 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 ajal, kui pall on joone kohal, joonel või puudutab joon osaliselt, ei loeta löögi toimumiskohaks karistusala väljapoole jäävat väljakuosa.
- 17) Ennustused, kus ennustatakse, kas konkreetne mängija või konkreetset mängijad suudavad lüüa palli väravalati vastu, väravaposti vastu või väravaraami mis tahes osa vastu, mida loetakse raamidesse löömiseks, lahendatakse võitvatena (mängija teeb vastava ennustatud tegevuse) ainult juhul, kui sellise pealelöögi eest ei anta võistkonnale väravat vahetult pärast

seada, kui pall puudutab väravaraami osa. Lahendamisel arvestatakse ainult pealelööke, mis on tehtud väravaraami suunas, mida kaitseb nimetatud mängija(te) võistkonna vastasvõistkond. Kui mängija peaks tegema löögi, mis puudutab selle värava posti, mida kaitseb tema enda võistkond, ei loeta seda vastava ennustatud tegevuse tegemiseks.

- 18) Unibet jätab endale õiguse pakkuda vähendatud osalejate arvuga ennustusvõimalusi (nt „Ükskõik milline nimetamata võistkonna X mängija“) või kasutada üksikut osalejat kogu võistkonna esindajana (nt „Ükskõik milline võistkonna X mängija“). Mõlemal juhul loetakse ennustuse lahendamisel kõiki loendamata võistkonna liikmeid algkoosseisus alustavateks, sh ka vahetumängijaid sõltumata sellest, kas nad osalevad matšis või mitte.
- 19) Ennustused, mis on tehtud mängijate sooritusele, kes alustavad matši pingilt, on kehtetud kui mängija on nimetatud algkoosseisus või ei võta matšist üldse osa.
- 20) Järgmise väravalööja, järgmise kaardi saaja, järgmise resultatiivse söödu andja ja matši parima mängija ennustused tühistatakse, kui valitud mängija ei võta matšist üldse osa või tal polnud võimalik nimetatud saavutada sellist tulemust kindlaksmääratud ajavahemiku jooksul.
- 21) Konkreetse värava „järgmise resultatiivse söödu“ ennustused tühistatakse, kui reguleeriv organisatsioon kuulutab nimetatud värava lööduks ilma sööduta, nimetatud värava on omaväravaks ja/või matšil ei lööda rohkem väravaid nimetatud ajavahemiku jooksul.
- 22) Penaltiseeriale ja/või tulemusele viitavad ennustused lahendatakse vastavalt mänguväljakul aset leidnud tulemusele ning 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 penalti kästakse uuesti lüüa ja need lahendatakse uuesti löödud penalti tulemuse alusel.

Reeglina põhineb lahendamine põhimõttel, et kui penaltilöök ei põhjusta just väravat (ja vastavalt lahendamist), 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 trajektooriga, mis järgnevad mis tahes eelnevale kõrvalekaldele (kui see üldse toimub). Järgnevalt on loetletud näited, millest tuleks reeglina lahendamisel juhinduda:

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

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

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

- Väravaaht suunab penaltilöögist löödud palli kõrvale ja see maandub väravaraamist väljaspool.



· Väravavaht suunab penaltilöögist löödud palli kõrvale ja pall põrkab vastu väravalatti/-posti.

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

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

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

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

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

23) 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), ja mis muudab seega matši tegelikust olukorrast arusaamist ennustuse tegemise hetkel, põhjustab kõikide ennustuste, mis tehti algse intsidendi tegeliku toimumise ja kohtuniku lõpliku otsuse vahelisel perioodil, tühistamise, kui just videokohtuniku (VAR) kasutamine ei mõjuta konkreetsele ennustamisvõimalusele pakutud koefitsientide või videokohtuniku (VAR) kasutamist on juba pakutud koefitsientides arvestatud ennustuse kinnitamise hetkel. Mis tahes muu seotud ennustamisvõimaluse lahendamine, sh sellise, mille tulemused otsustatakse algse intsidendi ja videokohtuniku (VAR) ülevaatus vahelise mängu käigus, mida ei mõjuta/muuda videokohtuniku (VAR) otsus, jääb kehtima.

Tulemuse otstarbel loetakse videokohtuniku (VAR) ülevaatamiste (ja sellistest ülevaatamistest tekkinud otsuste) toimumisajaks algse intsidendi toimumise aeg, millal videokohtuniku (VAR) abi kasutatakse isegi juhul, kui mängu kohe ei peatata,. Hasartmängukorraldaja jätab endale õiguse, kooskõlas osa A, punktiga 6.2, pöörata tagasi kõik varem lahendatud ennustusvõimalused, kus lahendamine muutub kohtuniku lõpliku otsuse tulemusel valeks eeldusel, et vastav otsus tehakse ja sellest antakse teada enne matši lõppemist ja/või kindlaksmääratud 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 teleülekanne pilt puudub ja/või teadaannetes esineb vasturääkivusi, lahendab hasartmängukorraldaja ennustused õiglaselt, lähtudes teleülekanne pakkujatelt ja usaldusväärsetest internetiallikatest saadud teabest.

24) Lahendamise otstarbel loetakse ennustusturgudel, kus viidatakse võistkonnale järgmise kaardi näitamisele ja/või „kaartide koguarvule”, punast kaarti alati 2 kaardi näitamise

juhtumina, ning need lahendatakse vastavalt. Allpool on loetletud näited, millest tuleks juhinduda:

- Esimene matšil näidatud kaart on punane kaart. Võistkond, kellele kaart antakse, lahendatakse 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, kellele kaardid antakse, lahendatakse 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, kellele kaardid antakse, lahendatakse võitva valikuna järgmiste ennustusvõimaluste puhul: Kaardid 1, 2 ja 3.

24) Ennustusturud, kus viidatakse sellele, milline konkreetne järgmine mängija saab kaardi, lahendatakse vastavalt järjestusele, milles iga konkreetne mängija kohtuniku korraldusel kaardi saab / väljakult minema saadetakse, ja neist tuleb selliselt aru saada. Kohtuniku näidatud kaardi värvi ei arvestata selle ennustamisvõimaluse lahendamisel ja otsustavaks kriteeriumiks on alati järjestus, milles konkreetne mängija kohtuniku märkmikusse märgiti. Ennustuse lahendamise otstarbel on võimalik, et konkreetne mängija on nimetatud „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.

25) 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.

26) Ennustamisvõimaluste korral, mis viitavad sellele, et konkreetne mängija mängib terve matši, on ennustuste kehtimise eelduseks see, et nimetatud mängija mängiks matši algusest peale. Ennustused lahendatakse kui „JAH” ainult juhtudel, kui nimetatud mängijat ei asendata ega saadeta minema normaalajal. Lisaaega ei arvestata.

27) Ebatavaliste ajavahemike puhul, st 3 perioodi pikkusega 30 minutit, lahendatakse 1. poolaja turud mängu alguse ja 44.59 min vahel löödud väravate alusel ning 2. poolaja turud 45.00 min ja mängu lõpu vahel (sh lisaminutid, välja arvatud lisa-aeg / penaltid). Tühistatud on ainult mängud, mis on mängitud vähem kui 45 minutit või rohkem kui 120 minutit.

28) Mängijate turgude puhul, kui mäng algab, kuid see katkestatakse või peatatakse mis tahes ajal enne mängu loomulikku lõppu ja mängu ei jätkata 5 tunni jooksul, tühistatakse kõik panused selle osaleja kohta.

## 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), mille on avaldanud reguleeriv organisatsioon, olenemata ajalistest viivitustest, kui pole lepitud kokku muudes tingimustes.

- 2) Turniiridel, mida mõjutab halb ilm või muud sarnased põhjused, lahendatakse ennustused ametliku tulemuse alusel, olenemata mängitud voorude arvust. **Kõik otsesed panused arvatakse välja karika võitnud mängijale Arvestatakse playoffi tulemust**
- 3) Ennustused loetakse kehtivaks ka siis, kui need on lahendatud juba siis, kui kõiki 36 rada pole veel läbi mängitud ja/või ametlikku tulemust reguleeriva organisatsiooni poolt välja kuulutatud.
- 4) Tulemusi, mis saadakse ametlikult korraldatud playoffidega, arvestatakse ainult turniiri ennustusvõimaluste lahendamisel. Kui pole just teisiti toodud, ei arvesta ennustamisvõimalused, mis viitavad sooritusele konkreetse vooru või raja mängimisel playoff'ides tekkivaid tulemusi.
- 5) Ennustused, mis on seotud mängijatega, kes alustavad turniiri, kuid loobuvad vabatahtlikult või diskvalifitseeritakse, lahendatakse kaotustena, kui ennustuse lahendus pole enne mängust lahkumist juba otsustatud.
- 6) Kõik ennustused, mis tehakse osalejatele, kes ei võistle üldse, makstakse tagasi.
- 7) Võistluse lõpptulemuse ennustuste korral, 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 ükski nimetatud mängijatest „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 ennustus viitab, mängiks kõik osalejad.
- 9) „Head to Head“ ennustuste korral, mis on seotud ainult kahe mängijaga, tühistatakse ennustused, kui mõlemad osalejad saavad sama koha ja viigi valikut pole pakutud. „Head to Head“ ennustuste 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“ ennustuste lahendamisel, mis on seotud kahe või enama mängija tulemusega (nt parim koht turniiril), arvestatakse parimat kohta / väikseimat löökide arvu (vastavalt sellele, mis kohaldub), mis saavutatakse sündmusel/rajal, millele panus viitab.
- 11) Kõik turniiril „cut'i“ läbimise/mitteläbimisega seotud ennustuste kehtivuse eelduseks on, et turniiri korraldaja oleks teinud ametliku sellekohase otsuse. Turniiride puhul, kus mängijaid kõrvaldatakse rohkem kui ühes ringis, põhineb lahendus sellel, kas mängija pärast esimest „cut'i“ kvalifitseerus või ei.
- 12) Kui mängija diskvalifitseeritakse/loobub enne „cut'i“ tegemist, on ennustuse lahenduseks kaotus ja tulemuseks loetakse „cut'i“ mitteläbimist. Pärast cut'i toimunud diskvalifitseerimine/loobumine pole „läbib cut'i“ ennustuse esialgse lahenduse osas oluline.
- 13) „Head to Heads“ ennustuste korral, mis on seotud turniiri parima kohaga, loetakse juhul, kui üks mängija cut'i ei läbi, võitjaks teist mängijat. Kui kumbki osaleja „cut'i“ ei läbi, loetakse võitjaks mängijat, kellel oli „cut'i“ ajal kõige väiksem löökide arv. Kui mõlemad mängijad ei läbi „cut'i“ sama löökide arvuga, kuulutatakse panus kehtetuks. Kui mängija diskvalifitseeritakse pärast „cut'i“ tegemist, on ta mängija suhtes, kes „cut'äi“ ei läbinud, ikkagi võitja.

- 14) „Suurturniir“ (*Major*) viitab võistlusele, millele on PGA vastava definitsiooni andnud, olenemata toimumiskoha, kuupäeva vm muutmisest.
- 15) Kui mäng peatatakse pärast vooru alustamist ja reguleeriv organisatsioon otsustab kõik vooruga seotud tegevused tühistada ja alustada vooru algusest või voor täiesti tühistada, kuulutatakse kehtetuks kõik ennustused, mis tehti pärast vooru algust, mis on seotud turniiri lõpptulemusega, liidriga pärast vooru lõpetamist ja cut'i läbimise/mitteläbimisega.
- 16) Ennustused, mis viitavad konkreetse osaleja jõudmisele kindlale kohale (nt esimese 5/10/20/40 hulka) turniiril, turniiride valikul või konkreetsetes klassifikatsioonides, lahendatakse „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“) lahendatakse vastavalt tulemusele nimetatud vooru/ajavahemiku lõpus. Kõigi viigikohtade puhul kohaldatakse „dead-heat“ reegleid.
- 18) Kõikide turniiride ennustused, kus kasutatakse „modifitseeritud Stablefordi punktiarvestust“, lahendatakse 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 Regulation / punkrid / veetakistused“, lahendamisel lähtutakse täpsest kohast, kus pall loetakse peatunuks. Ennustused lahendatakse vastavalt turniiri/sündmuse ametlikule veebisaidile ja juhul, kui ennustamisvõimalusega seotud teavet ei avaldata, kasutatakse tulemuse otsustamiseks telepilti. „Tegevuste ennustamise“ ennustamisvõimalustel kasutatakse järgmisi kirjeldusi ja lahendamisreegleid:
- Fairway in Regulation – ennustus viitab sellele, et mängija avalöök Par 4 või Par 5 rajal peatub niidetud muruplatsil, mida kutsutakse fairway'ks;
  - 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 piiri 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 to the Pin in Regulation – ennustus viitab mängijale, kes suudab lüüa „in regulation“ arvu löökidega palli lipule kõige lähemale. Arvestamiseks peab pall peatuma griinil. Kui ükski mängija ei saavuta „Green in Regulation'it“, 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” ennustuste kehtimiseks peab olema mängitud turniiril vähemalt 36 rada, kui tulemus pole just juba välja selgitatud ja sellisel juhul lahendatakse ennustused vastavalt. „Hole-in-One vooru X jooksul” ennustuste kehtimiseks peavad kõik mängijad olema vooru lõpuni mänginud, kui tulemus pole just juba välja selgitatud ja sellisel juhul lahendatakse ennustused vastavalt.
- 25) Ennustused, mis viitavad sellele, et konkreetne mängija on „võitja ja terve võistluse liidrikojal”, 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 kuulub 2- või 3-palli paardesse, kes alustavad vastava vooru viimastena vastavalt mänguaegadele, mille 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 ennustuste 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 lisa-aeg), kuid mitte penaltivoorud.

- 3) Kui pole öeldud teisiti, siis lahendatakse mängija kindla matšiga seotud ennustused 2. poolaja lõpuseisuga (normaalaeg).
- 4) Ennustamisvõimaluste korral, 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), on ennustuse kehtimise eelduseks see, 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 tühistata ning ei kehti ka Tattersalli 4. reegel, kui pole just teisiti toodud.

- 2) „Head-to-Head“ ennustus, mille puhul lõpetab võiduajamise vähemalt üks hobune, lahendatakse reguleeriva organisatsiooni ametlike tulemuste põhjal.
- 3) „Head-to-Head“ ennustus, mille puhul ei saa ametlikku tulemust kumbki hobune, kuulatakse kehtetuks.
- 4) „Head-to-Head“ ennustus, 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 ennustus kehtetuks.
- 5) „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 konkreetsel võiduajamisel. Lahendamisel 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 võiduajamise numbrid ja stardikohad, võiduajamise nimed, stardimeetodid ja vahemaad (pole ammendav loetelu), loetakse ennustus ikkagi kehtivaks, kui samast võiduajamisest võtavad osa kõik loetletud hobused.
- 6) Kõik ennustused viitavad konkreetsele kohtumisele/võidusõidule. Kui võidusõit/kohtumine pole peetud/lõpetatud kindlaksmääratud kuupäeval, loetakse kõik ennustused kehtetuks, mis on tehtud hiljem kui 00:00 (Kesk-Euroopa aja järgi) kindlaks määratud päeval. 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 lahendamisel, mis ei viita konkreetsele ajavahemikule (nt periood 1, normaalaeg jms), 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) Ennustamisvõimalusete korral, 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), on ennustuse kehtimise eelduseks, et kõik loetletud isikud mängiks asjakohasel matšil täiendavat aktiivset rolli (oleks väljakul, kui ei ole mainitud asjaomase organisatsiooni poolt, lahendame vastavalt algrivistuses olemisele).
- 3) Mängija ja võistkonnaga seotud ennustusturud (nt väravad, söödud, punktid, karistusminutid, pealelöögid väravale jms) lahendatakse vastavalt reguleeriva organisatsiooni ametlikule statistikale. Kui pole teisiti öeldud, sisalduvad selliste ennustuste puhul koguarvudes ka kõik mängupikendused (nt lisaag), 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 lahendatakse vastavalt otsustatud tulemusele.
- 5) Kui ennustamisvõimaluse kirjelduses pole just teisiti toodud või viidatud, põhineb hooaja ennustuste lahendamine võistluse ametliku veebisaidi (nagu asjakohane) klassifikatsioonidel, definitsioonidel ja viigi lahendamise reeglitel.
- 6) Hooaja ennustused, olenemata sellest, kas need hõlmavad tulemusi, mis on saadud playoff’ides 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) Ennustamisvõimalusete korral, mis viitavad üksiku mängija sooritusele (nt mängija X löödud väravate koguarv playoff’ides) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele kindla ajavahemiku/turniiri/hooaja jooksul (nt kas tavahooajal skoorib kõige rohkem punkte mängija X või mängija Y), on ennustuse kehtimise eelduseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul pärast ennustuse aktsepteerimist.
- 8) Mängija kõrvalennustused jm statistikal põhinevad ennustamisvõimalused lahendatakse 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, ringrajasõit, Touring sõidud, DTM, Endurance sõit, ralli, rallikross, mootorrattasõidud, Superbike.

- 2) Vormel 1 puhul loetakse kõik turud kehtetuks, kui võistlus lükatakse teisele päevale (mis määratakse kindlaks UTC-ajavööndis)
- 3) Kõikide muude autospordialade puhul, kui konkreetne üritus lükatakse edasi või jäetakse ära, jäävad ennustused kehtima tingimusel, et üritus viiakse lõpule 72 tunni jooksul.
- 4) Ennustused lahendatakse vastavalt 'in play' aegadele ja kohtadele nagu näidatud televisioonis poodiumitseremoonia ajal või pärast võistluse/võidusõidu/sündmuse lõppemist (vastavalt sellele, kuidas kohaldub). Kui ennustuse 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.
- 5) 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.
- 6) Kui sündmus/võidusõitu/ringi/soojendust korraldatakse algusest, jäävad ennustused kehtima ja need lahendatakse vastavalt uuesti toimunud sündmuse/võidusõidu/ringi/soojenduse tulemustele; v.a juhtudel, kui ennustus on juba lahenduse leidnud.
- 7) Lahenduse leidmiseks arvestatakse juhti, kes võttis osa ametlikult korraldatud harjutusest või kvalifikatsioonist, sündmusest osavõtnud võistlejana olenemata sellest, kas ta tegelikult võidusõidust osa võttis.
- 8) „Head to Head“ ennustuste korral peavad panuse kehtimiseks võtma seotud võistlusest osa kõik osalejad olenemata sellest, kas juht saab kirja ametliku aja või mitte.
- 9) „Tulemuse“ või „koha“ ennustuse korral ei maksta panuseid tagasi, kui seotud osaleja ei võta mis tahes põhjusel osa ennustusega seotud võistlusest/sündmusest/meistrivõistlusest.
- 10) Kõigi „võidusõidu lõpuni sõitmine“ ennustuste lahendamisel arvestatakse ametlikke reegleid, mis on kehtestatud reguleeriva organisatsiooni poolt.
- 11) „Head to Head“ ennustus, 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.
- 12) Reguleeriva organisatsiooni poolt kvalifikatsioonide ajal määratud ajalisi karistusi arvestatakse. Muid tabelis tehtud kohtade muutusi ei arvestata.
- 13) Soojendusringi ei võeta arveldamisel arvesse. Kui sõitja alustab F1-sõidus pit lane'ist, siis tema tulemus läheb ikkagi arvesse, kui ta läbib vähemalt 90% võitja läbitud distantsist.
- 14) Hooajapanuse lahendamisel arvestatakse kohta, mis antakse välja kohe pärast hooaja viimase võidusõidu lõpetamist koos kõigi korraldava 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.
- 15) Kõik panused, mis on seotud võistkondade tulemustega, jäävad kehtima ka siis, kui juhte vahetatakse.



- 16) Ennustuste, mis on seotud kindla võistkonna tulemusega kindlal võidusõidul, kehtimise eelduseks on, et iga võistkonna kõik sõidukid stardiksid; vastasel juhul kuulutatakse ennustused kehtetuks (nt Vormel 1 puhul peavad startima iga võistkonna mõlemad autod).
- 17) Ennustustes, milles viidatakse „Turvaautole“, ei võeta arvesse olukordi, kus võidusõit algab turvaauto tagant.
- 18) Ennustuste lahendamine, mis käsitlevad esimest katkestajat, 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>.
- 19) Ennustused, mis viitavad võidusõidu esimesena/järgmisena katkestavale juhile, hõlmavad ainult tulemusi, mis toimuvad pärast võidusõidu ametlikku algust. Lahendamisel ei arvestata ühtki katkestamist/loobumist, mis leiavad aset enne võidusõidu tegelikku starti (sh need, mis leiavad aset soojendusringi ajal).
- 20) Nascar Top 3 Outright'i puhul, kui finišeerijate arv on väiksem kui 3, loetakse võitjaks viimane katkestanud osaleja. See kehtib seni, kuni 3 võistlejat on loetud võitjaks.

## 20. Netball

- 1) Kui pole teisiti öeldud, lahendatakse kõik ennustused vastavalt tulemusele pärast nn lisaega (üleaga).
- 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 tulevad sündmused seda ei muudaks, sellistel juhtudel toimub lahendamine vastavalt otsustatud lõpptulemusele
- 4) Ennustamisvõimaluste korral, 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), on ennustuse kehtimise eelduseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul matši jooksul pärast ennustuse aktsepteerimist.
- 5) Ennustamisvõimaluste korral, 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), on ennustuse kehtimise eelduseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul pärast ennustuse aktsepteerimist.

## 21. Pesäpallo (Soome pesapall)

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

## 22. Ragbi (Rugby League)

- 1) Kui ei ole sätestatud teisiti, lahendatakse ennustused ragbiliigas 80 minuti järel saadud tulemuse põhjal
- 2) Seoses teatud võistluste/sündmustega võib olla ennustusvõimalusi, mis on seotud konkreetse perioodi/matšiga, mis võib lõppeda viigiga – seda pärast 80-minutilist normaalaega või isegi pärast seda määratud lisaega (üleaga). Sellistel juhtudel arvutatakse väljamakse summa vastavalt nn „dead-heat“ reeglile: kõigepealt koefitsiendid jagatakse ning seejärel korrutatakse panuse summaga. Väljamakse netosumma võib olla väiksem kliendi panuse suuruselt.
- 3) Try'de skoorijad (esimene/viimane/võistkondlik / millal iganes) – kõik ennustused hõlmavad võimalikku lisaega (üleaga). Kõik muud ennustused, mis on tehtud matšipäeval alustavale 17 mängijale, kehtivad sõltumata sellest kas nad mängivad. Ennustused, mis on tehtud mängijatele, kes ei ole matšipäeval 17 alustava mängija seas, tagastatakse.
- 4) Kui pole just teisiti välja toodud, siis ennustamisvõimaluste korral, mis viitavad üksiku mängija sooritusele ühel matšil (nt mängija X skooritud try'de koguarv) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele matši jooksul (nt kas kõige rohkem try'sid skoorib mängija X või mängija Y), on ennustuse kehtimise eelduseks, et kõik loetletud isikud mängiks asjakohasel matšil algusest peale.
- 5) Ennustamisvõimaluste korral, 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), on ennustuse kehtimise eelduseks, 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 lahendamine põhineb tulemusel pärast võimalikku lisaega, kui pole teisiti öeldud.
- 6) Ennustused kehtivad sõltumata sündmuse toimumiskoha muutusest.

## 23. Ragbi (Rugby Union)

- 1) Kui pole sätestatud teisiti, 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 (üleaga). Sellistel juhtudel arvutatakse väljamakse summa vastavalt nn „dead-heat“ reeglile: kõigepealt koefitsiendid jagatakse ning seejärel korrutatakse panuse summaga. Väljamakse netosumma võib olla väiksem kliendi panuse suuruselt.
- 3) Try'de skoorijad (esimene/viimane/võistkondlik / millal iganes) – kõik ennustused hõlmavad võimalikku lisaega (üleaga). Kõik muud ennustused, mis on tehtud matšipäeval alustavale 23 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 ennustamisvõimaluste korral, 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), on ennustuse kehtimise eelduseks, et kõik loetletud isikud mängiks asjakohasel matšil algusest peale.
- 5) Ennustamisvõimaluste korral, 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), on ennustuse kehtimise eelduseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul pärast ennustuse aktsepteerimist. Sarnaste ennustuste lahendamine põhineb tulemusel pärast võimalikku lisaiega, 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 kõik 60 minutit.
- 6) Lisaiega arvestatakse ennustuste lahendamisel, kui viigijoon puudub.

## 25. Mootorrattasport

- 1) Kõik ennustused lahendatakse vastavalt reguleeriva organisatsiooni välja kuulutatud ametlikele tulemustele pärast viimase plaanitud sõidu lõpetamist. Ennustuse lahendamisel ei arvestata hilisemaid kohtade muutmisi, kaebusi ja/või karistusi, mida rakendatakse pärast sündmuse lõpetamist.
- 2) „Matši“ ennustused, mis on seotud kahe võistkonna/sõitjaga, lahendatakse vastavalt ametlikele tulemustele olenemata lõpetatud sõitudest.
- 3) Katkestatud matšidega/sündmustega seotud „üle/alla“ ennustused, 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 ennustus loomuliku lõpuni viia. Kui sellisel arvutamisel tekib olukord, kus miski ennustuse tulemust muuta ei saa, lahendatakse see vastavalt. Vt näiteid tennise lõigust.

- 4) „Händikäp“ ennustuste 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 ennustused lahendatakse vastavalt. Vt näiteid tennise lõigust.
- 5) Kõik „Head to Head“ ja „üle/alla“ ennustused, 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 konkreetne 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 ennustused kehtivad, sõltumata edasilükkamistest, toimumispaiga muutustest jne.
- 2) Vastasseisud, mis viitavad ühe või enama surfari sooritusele, loetakse kehtivaks kui nimetatud surfarid alustavad nimetatud sõitu/üritust.
- 3) Seoses teatud võistluste/üritustega võib olla ennustusvõimalusi, mis on seotud ürituse edenemisega, kus kaks või enam nimetatud surfarit langeb välja samas võistlusetapis. Sellistel juhtudel arvutatakse väljamakse summa vastavalt nn „dead-heat“ reeglile: kõigepealt koefitsiendid jagatakse ning seejärel korrutatakse panuse summaga. Väljamakse netosumma võib olla väiksem mängija panuse suuruselt. Vastavate ennustusvõimaluste juures on sellekohane märge.

## 27. Ujumine

- 1) Kui pole teisiti öeldud, lahendatakse 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 lahendatakse vastavalt esimestele ametlikele väljakuulutatud tulemustele. Unibet lahendab 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 rajalt kõrvalekaldumine või valestart vms. Dopingu tarvitamisega seotud juhtumeid ei võeta arvesse. Tulemus, mis on saadaval pärast 24 tunni möödumist, on siduv olenemata mis tahes hilisematest protestidest, ametlike tulemuste muutmistest jms.
- 3) Kui kaks või enam osalejat võtavad osa võistluse erinevatest startidest, kuulutatakse kõik nendevahelised „Head-To-Head“ ennustused kehtetuks, kui võistlusel pole just hilisemat etappi, millesse neist vähemalt üks kvalifitseerub.
- 4) Osalejat, kes diskvalifitseeritakse volestardi tõttu, arvestatakse võistlusest osa võtnud sportlasena.

## 28. Tennis ja reketialad (sulgpall, jai-alai, squash, padel, pickleball ja lauatennis)

- 1) Kõik ennustused jäävad kehtima juhul kui matš mängitakse turniiri raames olenemata tingimuste (sise-, välitingimused) ja/või väljaku katte muudatustest (enne või matši ajal), kui pole lepitud kokku teisiti.
- 2) Väljalangemise korral tühistatakse määramata ennustusturud, välja arvatud „Match Winner“, hetkel mängitav set ja geim, kui 1. punkt on sooritatud, ning need lahendatakse edasipääsenud mängija kasuks.
- 3) Katkestatud matšidega seotud „üle/alla“ ja „händikäp“ ennustused, mille lahendus on selgeks tehtud juba enne mängu katkestamist ja/või juhul, 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 ennustus loomuliku lõpuni viia. Kui sellisel arvutamisel tekib olukord, mille puhul miski ennustuse tulemust muuta ei saa, lahendatakse see vastavalt. Mõistmisel võib olla abi järgmistest näidetest:
  - Näide 1 – üle/alla: Loobumisvõit 3-setilises matšis 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) Kõigi „õige tulemuse“ (nt seti ennustamine ja geimi ennustamine), „paaritu/paaris“ ennustuste ja ennustuste, mis on seotud matši kindla perioodi võitjaga (nt „Kumb mängija võidab esimese seti?“ ja „sett 2 – geim 6: Võitja“ korral on eelduseks, et vastav matši osa oleks lõpuni mängitud.
- 5) Kõik ennustused, 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 turniirile, millele on ITF vastava definitsiooni andnud, olenemata toimumiskoha, kuupäeva vm muutmisest.
- 8) Ennustused paarismängude matšidele Davis Cup'i, Billie Jean King Cup'i ja ATP Cup'i finaalmängude alagrupi etappides jäävad alati kehtima, isegi kui viigi skoor on 2-0. Kõigi ülejäänud Davis Cup'i, ATP Cup'i ja Billie Jean King Cup'i viiki jäänud 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 formaadist. Alljärgnevad viigi lahendamise stsenaariumid lahendatakse järgmiselt:
  - „Matši tie-break”: mängitakse tavaliselt otsustava seti asemel, kui mõlemad osalejad on võitnud sama arvu sette. Lahendamisel loetakse seda täissetiks ja geimiks ning loetakse vastavalt. Kuid seda ei loetaks tie-break’iks asjakohaste ennustamisvõimaluste lahendamisel;
  - „Tie-break setis 6-6 seisul, esimene 7 punktini”: lahendamisel loetakse seda 1 geimiks ja seda arvestatakse vastavalt ning samuti loetakse seda tie-break’iks asjakohaste ennustamisvõimaluste lahendamisel;
  - „Tie-break setis 6-6 seisul, esimene 10 punktini”: lahendamisel loetakse seda 1 geimiks ja seda arvestatakse vastavalt ning samuti loetakse seda tie-break’iks asjakohaste ennustamisvõimaluste lahendamisel;
  - „Viigimurdmine setis 12-12 seisul, esimene 7 punktini”: lahendamisel loetakse seda 1 geimiks ja seda arvestatakse vastavalt ning samuti loetakse seda tie-break’iks asjakohaste ennustamisvõimaluste lahendamisel;
  - „Tie-break setis 3-3 seisul, esimene 7 punktini” (ehk „Fast 4” formaat): lahendamisel loetakse seda 1 geimiks ja seda arvestatakse vastavalt ning samuti loetakse seda tie-break’iks asjakohaste ennustamisvõimaluste lahendamisel;
  - „Tie-break kümned”: matš, mis koosneb ainult tie-break’idest, kus võitev osaleja on see, kes jõuab esimesena 10 punktini ja juhib vähemalt 2 punktiga. Seda loetakse nii tie-break’iks kui ka täismatšiks asjakohaste ennustamisvõimaluste lahendamisel.
- 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 andval sündmusel hooaja jooksul.

## 29. Vörkpall

- 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. Ennustused, mis on seotud mängija tulemusega matšil/sündmusel/turniiril lahendatakse vastavalt tulemusele pärast võimalikku lisaagea, kui pole teisiti öeldud.
- 2) Ennustamisvõimaluste korral, 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), on ennustuse kehtimise eelduseks, et kõik loetletud isikud mängiks asjakohasel matšil täiendavat aktiivset rolli.

- 3) Katkestatud matšidega seotud „üle/alla“ ja „händikäp“ ennustused, 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) Kõigi „õige tulemuse“, „paaritu/paaris“ ennustuste ja ennustuste, mis viitavad kindla matši võitjale kindla perioodi/ajavahemiku raames. Näide: „Milline võistkond võidab 1. geimi?“ ja „geim 2 – võidujooks 15 punktini“ korral on eelduseks, et asjassepuutuv osa matšist oleks lõpetatud.
- 5) Kõiide panuste, mida pole ülal kirjeldatud, kehtimise eelduseks on vähemalt ühe geimi lõpetamine; v.a need, mille tulemus on tehtud kindlaks enne mängu katkestamist ja edasine mängimine ei saa kuidagi tulemust muuta.
- 6) Ennustamisvõimaluste korral, 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), on ennustuse kehtimise eelduseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul pärast ennustuse aktsepteerimist.

## 30. Talispordialad

- 1) See löik kehtib järgmistele spordialadele: mäesuusatamine, laskesuusatamine, murdmaasuusatamine, vigursuusatamine, kahevõistlus, lühiraja kiiruisutamine, suusahüpped, lumelausõit ja kiiruisutamine.
- 2) Võistluse tulemused loetakse kehtivaks, kui võistlus on kuulutatud 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 ennustused, 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 ennustused kuulutatakse kehtetuks, kui sündmuse esialgset / välja kuulutatud vormi muudetakse täielikult, nt hüppemäe kõrgus suusahüpete puhul, stiil murdmaasuusatamise puhul jne.
- 5) Unibet jätab endale õiguse kohaldada „rühma ennustamisel“ (ehk „parim X-i hulgast“) Tattersalli 4. reeglit, kui mõni osaleja ei stardi.
- 6) Talispordialade ennustusvõimalused (v.a ennustused mis viitavad üldarvestusele, Olümpiale, maailma- ja kontinentaalmeistrivõistlustele) 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 korral, kus on kaks või kolm osalejat, peab vähemalt üks osaleja lõpetama kindla lõpetas sõidu/etapi/hüppe, millega panus on seotud, et panus loetakse kehtivaks. See ei laiene murdmaasuusatamise sprindivõistlustele ja suusahüpetele, kus on erinevad väljalangemisetapid. Sellisel juhul lahendatakse ennustus vastavalt ametlikule paremusjärjestusele, sõltumata sellest kas osaleja lõpetas sõidu/etapi/hüppe.
- 8) Kõik ennustused lahendatakse vastavalt esimestele ametlikele väljakuulutatud tulemustele. Unibet võtab arvesse ja lahendab ennustuse uuesti, kui ametlike tulemusi peaks muudatama 24 tunni jooksul pärast sündmuse toimumist. Selle võimaluse arvestamiseks peab protest olema seotud intsidentidega, mis juhtuvad eranditult sündmuse toimumise ajal, nt joonest üleastumine, lükkamine või vale vahetuse üleandmine teatesõidu 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 on võimalik kohaldada, ja pole lõigus või ennustamisvõimaluse juures teisiti öeldud, toimub selliste ennustamisvõimaluste lahendamine vastavalt hasartmängukorraldaja Unibet reeglitele, nagu toodud <osa B lõigus 5>.
- 2) Kui allpool või seoses konkreetse ennustamisvõimalusega ei ole teisiti sätestatud, 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 tehtud 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 eelmised ennustused kaotatuks.
- 4) Ennustused, 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 ennustused viiki. Juba kõrvaldatud võistlejatega seotud võidu või koha ennustused loetakse kaotatuks.
- 6) a. Poliitikaturud lahendatakse vastavalt tulemustele, mis on kinnitatud vastavas jurisdiktsioonis valimisi korraldava valitsusasutuse ametlikul veebisaidil / sotsiaalmeedia lehel.



b. Parima kasutuskogemuse pakkumiseks jätab Unibet endale õiguse omal äranägemisel koguda teavet mainekatest ja ajalooliselt täpsetest allikatest, et lahendada ennustusturud, enne kui ametlikud tulemused välja kuulutatakse ja kinnitatakse, nagu on kirjeldatud <osa C lõigu 31 punktis 6(a)>. Ka vastaspoole mis tahes avalikku loobumist loetakse lahendamise aluseks

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 lahendatakse 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, mille 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, kavas muudatustest või võistlejate muutumisest, 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, nii 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 vahel mis tahes põhjusel, nt loobumine enne järgmise raundi algust, diskvalifitseerimine, kellale mitte reageerimine, siis loetakse ennustuse lahendamisel matš 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 lahendatakse 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 väiksem osa kohtunikest kuulutavad matši viigiks;
  - „Pooleks otsus”: otsus, kus enamik kohtunikest nimetavad võitjaks konkreetse 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 distantsile” 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 distantsile”, kui lõpptulemus ei ole just juba välja selgitatud. Ennustuse lahendamisel arvestatakse, et raundi või raundide rühma ennustamine viitab sellele, et poksija võidab läbi KO, TKO või diskvalifitseerimise nimetatud raundi või raundide rühma ajal. Kui tehniline otsus tehakse enne matši lõppu, lahendatakse 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. Lahendamise seisukohalt loetakse matše, mille tulemuseks teatakse „enamuse viik” või „pooleks viik” viigitulemuseks ja need lahendatakse 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” lahendatakse 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”, lahendamine põhineb reguleeriva organisatsiooni või selle tunnustatud ametliku partneri avaldatud statistikal. Lahendamine põhineb definitsioonidel, mida ametlik reguleeriv organisatsioon statistikas kasutab. Juhtudel, kui on kuulutatud, et mõlemad võistlejad saavutasid sama tulemuse ja seda polnud võimalik ennustada, tühistatakse ennustused.
- 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 ennustused jäävad kehtima seni kuni matši mängitakse turniiri raames olenemata mängugraafikute muudatustest (enne või matši ajal).
- 2) „Matši“ ennustus põhineb turniiril edasiliikumise või turniiri võidu printsiibil olenevalt sellest, millisele võistluse etapile matš vihjab. Mängija, kes pääseb järgmisesse vooru või võidab turniiri, on võitja olenemata sellest, kui kaua matš kestis, kas keegi loobus, kõrvaldati jne. Nende panuste kehtimiseks peab olema mängitud vähemalt üks freim.
- 3) Katkestatud matšidega/sündmustega seotud „üle/alla“ ja „händikäp“ ennustused, 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 ennustus loomuliku lõpuni viia. Kui sellisel arvutamisel tekib olukord, mille puhul miski ennustuse tulemust muuta ei saa, lahendatakse see vastavalt. Vt näiteid tennise jaotisest.
- 4) „Händikäp“ ennustuste 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 ennustused lahendatakse vastavalt. Vt näiteid tennise jaotisest.
- 5) Kõigi ennustuste korral 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“) on eelduseks, et vajalik matši osa oleks lõppenud.
- 6) Ennustuste korral, mida pole ülal kirjeldatud, on kehtimise eelduseks vähemalt ühe freimi lõpetamine; 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.
- 8) Kõik ennustused, mis viitavad "{x}+pausile", lahendatakse kui jah, kui katkestus on {x} või rohkem (kaasa arvatud). Näiteks pakkumine "100+ murre 1. freimis" lahendatakse kui jah, kui on täpselt 100 murre 1. freimis.

### 34. Noolemäng

- 1) Kõik ennustused kehtivad seni kuni matši mängitakse turniiri raames olenemata mängugraafikute muudatustest (enne või matši ajal).

- 2) „Matši“ ennustus põhineb turniiril edasiliikumise või turniiri võidu printsiibil olenevalt sellest, millisele võistluse etapile matš vihjab. Mängija, kes pääseb järgmisesse vooru või võidab turniiri, on võitja olenemata sellest, kui kaua matš kestis, kas keegi loobus, kõrvaldati jne, seni kuni matš tegelikult ka algab.
- 3) Katkestatud matšidega/sündmustega seotud „üle/alla“ ja „händikäp“ ennustused, 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 arvutamisel tekib olukord, mille puhul miski ennustuse tulemust muuta ei saa, lahendatakse see vastavalt. Vt näiteid tennise jaotisest.
- 4) „Händikäp“ ennustuste 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 ennustused lahendatakse vastavalt. Vt näiteid tennise jaotisest.
- 5) Kõikide ennustuste korral kategoorias „Õige tulemus“, „Paaritu/Paaris“ ja ennustuste korral, mis viitavad matši kindla perioodi võitjale (nt „Mängija võidab esimese seti“ või „Esimene mängija, kes jõuab setini X“) on eelduseks, et vajalik matši osa oleks lõppenud.
- 6) Kõikide ennustuste, mida pole ülal kirjeldatud, kehtimise eelduseks on vähemalt ühe geimi lõpetamine; v.a need, mille tulemus on tehtud kindlaks enne mängu katkestamist ja edasine mängimine ei saa kuidagi tulemust muuta.
- 7) Ennustusvõimaluste korral, kus on toodud mitu sündmust, mis konkreetse mängijaga peab matši/sündmuse ajal juhtuma (nt King of the Oche jne), on eelduseks, et kõik ennustusega seotud kõrvaltingimused oleks täielikult ja vaieldamatult täidetud. Kui 1 või mitu ennustusvõimaluse osa on viigis, lahendatakse ennustus KAOTUSENA.
- 8) Kõik ennustusvõimalused, mis viitavad „{x} + checkoutile“, lahendatakse kui jah, kui checkout on {x} või veelgi täpsem. Näiteks ennustusvõimalus „100+ checkout – etapp 1“ lahendatakse kui „jah“ kui etapil 1 saadakse täpselt 100 checkout.
- 9) Lõpetamine bullseye'ga - ainult sisemine punane loeb.

# Spordiala põhised limiidid

## 1. Jalgpall:

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

(i) Olümpia, maailma- ja kontinentaalturniirid meestele, mida reguleerib FIFA või UEFA, k.a kvalifikatsioonid.

(ii) rahvusvahelised klubide turniirid meestele, mida juhib FIFA või UEFA, kaasaarvatud kvalifikatsioonide faas;

(iii) iga siseriiklik kõrgliiga meestele järgnevates riikides: Taani, Inglismaa, Prantsusmaa, Saksamaa, Itaalia, Holland, Norra, Rootsi & Hispaania;

(iv) iga peamine siseriiklik karikaturniir meestele järgnevates riikides: Taani, Inglismaa, Prantsusmaa, Saksamaa, Itaalia, Holland, Norra, Rootsi & Hispaania.

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

(v) kõik muud rahvusvahelised turniirid;

(vi) kõik muud rahvusvahelised klubide turniirid;

(vii) siseriiklikud kõrgliigad kõikides teistes riikides;

(viii) peamised siseriiklikud karikaturniirid kõikides teistes riikides;

(ix) iga siseriiklik 2. astme tasemel liiga meestele järgnevates riikides: Taani, Inglismaa, Prantsusmaa, Saksamaa, Itaalia, Holland, Norra, Rootsi ja Hispaania;

(x) kõik FIFA reguleeritud rahvusvahelised sõpruskohtumised.

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

b. Kõiki ennustusi mis on seotud mängijatega (k.a kollased/punased kaardid), üleminekutega, mänedžeridega, distsiplinaarkaristustega, nurgalöökidega, löökidega väravale ja kõiki muid ennustused mis ei mõjuta võistluse/matši lõpptulemuse määramist, käsitletakse kui PR- ja uudsusennustusi ning need alluvad samadele limiitidele.

## 2. Korvpall

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

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

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

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

### **3. Jäähoki**

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

(i) IIHF-i egiidi all korraldatud NHL, Olümpiavõistlused, maailma- ja kontinentaalturniirid meestele;

(iii) iga siseriiklik kõrgliiga meestele järgnevatel riikides: Soome ja Rootsi.

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

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

### **4. Käsipall**

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

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

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

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

### **5. Võrkpall**

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

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

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

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

### **6. Tennis**

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

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

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

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

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

### **7. Ameerika jalgpall ja pesapall**

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

(i) NFL ja MLB.

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

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

### **8. Austraalia jalgpall**

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

(i) AFL.

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

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

### **9. Kriket**

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

(i) rahvusvahelised matšid ja siseriiklikud kõrgliigad.

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

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

### **10. Noolemäng**

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

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

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

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

### **11. Golf**

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

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

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

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

### **12. Ragbi (Rugby League)**

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

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

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

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

### **13. Ragbi (Rugby Union)**

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

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

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

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

### **14. Snuuker**

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

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

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

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

### **15. Mootorisport**

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

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

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

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

### **16. Teised spordialad**

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

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

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



### 17. Mitte-sport, pokker, PR- ja uudusennustused

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

## 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 välja toodud spordiennustuse reeglites, olenemata mis tahes erinevatest versiooninimetustest ja/või -numbritest. Kui mäng, žanr, sündmus ja/või sellega seotud ennustamisvõimalus pole spordiennustuste reeglites eraldi loetletud, põhineb selliste ennustamisvõimaluste lahendamine spordiennustuste reeglites toodud üldprintsipiidel.
3. Kui klient teeb hasartmängukorraldaja Unibet juures ennustuse, nõustub ta sellega, et on käesolevas osas toodud spordiennustuste reeglid ning mis tahes muud sätted ja reeglid, mis reguleerivad hasartmängukorraldaja Unibet spordiennustusi, läbi lugenud ning neist aru saanud ja lubab neid järgida.
  - i. Kui käesolevas osas pole just eraldi teisiti välja toodud, kehtivad hasartmängukorraldaja Unibet üldised spordiennustuste reeglid. Vasturääkivuste korral on prioriteetsus järgmine: reeglid ja tingimused, mis on avaldatud koos konkreetse ennustamisvõimaluse ja/või kampaaniaga;
  - ii. e-spordi mänguspetsiifilised reeglid (kui asjakohane);
  - iii. e-spordi žanrspetsiifilised reeglid;
  - iv. e-spordi üldised tulemuse kinnitamise reeglid;

- v. hasartmängukorraldaja Unibet üldised spordiennustuste reeglid;
  - vi. hasartmängukorraldaja Unibet üldised sätted ja tingimused.
4. Juhtudel, kui miski eeltoodust ei anna lõplikku lahendust, jätab Unibet endale õiguse omal äranägemisel lahendada ennustamisvõimalused üksikshaaval, õiglasel alusel, järgides heakskiidetud ennustamisega seotud norme, tavaid 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) ehk reguleerivalt assotsiatsioonilt läbi mänguülekande (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 lahendamine muudel usaldusväärsetel avalikel vastava e-sportiala allikatel.
- 2) Ennustuste lahendamisel 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 lahendamise tulemust pole veel otsustatud. Järgnevalt on toodud üldine näide selle kohta, kuidas tuleks juhinduda selliste ennustuste käsitlemisel võrreldavates olukordades. Ennustusturniiri poolfinaali jõudvale võistkonnale loetakse võitvaks, kui organiseeriv organisatsioon selle välja kuulutab, isegi kui sama võistkond turniiri hilisemas osas mis tahes põhjusel diskvalifitseeritakse.
- 3) Kõik viited sõnadele/objektidele, mis on ainsuses, kehtivad ka mitmuses. Seega tuleb käsitleda mõisteid „osaleja”, „konkurent” vms nii konkreetse üksikisikuna kui ka kindlat olemit esindava võistkonnana. 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 toimumiskoha muutumine ei ole piisav põhjus, et tehtud ennustus tühistada.
- 4) 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.
- 5) 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.
- 6) Veebisaidil näidatud tähtaeg (lõppaeg) on mõeldud ainult informatiivsel eesmärgil kasutamiseks. Unibet jätab endale õiguse, omal äranägemisel, kui peab vajalikuks, ennustamisvõimaluse suvalisel hetkel osaliselt või täielikult peatada.
- 7) 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* ja mis puudutavad kehtivust või kehtetust.

- i. Ilma eeltoodud tingimust piiramata jätab Unibet endale õiguse omal äranägemisel ennustusi tühistada, kui peaks esinema mõni mis tahes järgmistest situatsioonidest:
  - ii. Unibet kogeb andme-/videovoo viivitusi ükskõik millises/millisel oma allikast/teenusepakkuvalt, mille tulemusel ei peegelda hasartmängukorraldaja Unibet pakutavad koefitsiendid ennustuse reaalsel hetkeolukorda;
  - iii. on mõistlikult ilmselge, et on tehtud ennustusi kontodelt, millel on juurdepääs andme-/videovoogudele, mis polnud sel ajal saadaval hasartmängukorraldajale Unibet ;
  - iv. 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 reaalsel olekut.
- 8) 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 vooru/etapiga, milleks see oli esialgu mõeldud.
- 9) Kui pole just selgesõnaliselt teisiti sätestatud, arvestab Unibet alati lisamatšide/lisavoore/lisaja tulemusi nimetatud matši/klassifikatsiooniga seotud ennustuste lahendamisel, kui organiseeriv assotsiatsioon leiab, et klassifikatsiooni ja/või matši tulemuse otsustamiseks tuleb kasutada mis tahes vajalikke lisavoore/lisaaega, kvalifitseerimismatše või matšide seeriaid.
- 10) Kõik ennustamisvõimalused, mis on seotud matšidega (või nende osadega), mis jäävad ära või, mille tulemused saavutatakse ilma mänguta, tühistatakse. Lahendamisel 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).
- 11) 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, makstakse tagasi. Kõik ennustused, mis otsustati enne sündmuse katkestamist ja, mida tuleviku sündmused ei saa kuidagi muuta, lahendatakse vastavalt otsustatud tulemusele.
- 12) Kui otsustatakse, et katkestatud sündmus (või selle osa) jätkub 36 tunni jooksul alates esialgsest algusajast, jäävad kõik esialgse matšiga seotud ennustused kehtima ja need lahendatakse vastavalt tulemustele, mis saadakse mängu jätkamisel.
- 13) 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 lahendada enne mängu katkestamist selgitatud tulemuste alusel.
- 14) 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.
- 15) Kui pole teisiti sätestatud, jäävad ennustamisvõimalused, mis viitavad turniiri tulemusele ja/või matšidele/sündmustele, mis kestavad 2 või enam päeva järjest, kehtima eeldusel, et nimetatud sündmus loetakse lõpule viiduks ja ametlik organisatsioon kuulutab välja ametliku tulemuse nimetatud aasta jooksul, olenemata eelnevalt välja kuulutatud osaleja praegusest/tulevikus osalemisest (või mitteosalemisest).

- 16) Selliste matšide puhul, 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, kasutab Unibet avaldatud otsust ametliku tulemusena ennustamisvõimaluste, mis on seotud matši ja/või turniiril edasiliikumise (nt matši koefitsiendid ja osaleja liikumine järgmisse vooru) tulemusega, lahendamiseks 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.
- 17) Loenduritega (nt tapmiste koguarv) ja mis tahes muu spetsiifilise terminoloogiaga seotud ennustamisvõimalused lahendatakse ametliku reguleeriva organisatsiooni definitsioonide kohaselt ja avaldatud statistika alusel.
- 18) „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 kui see on korrelatsioonis ennustamisvõimaluse tüübiga.
- 19) Ennustamisvõimaluste korral, mis viitavad kindla osaleja sooritusele kindlal sündmusel/ajavahemikul (nt võistkonna X edasiliikumine turniiril) on eelduseks, et loetletud osaleja mängiks aktiivset osa vähemalt ühes asjakohase sündmuse/ajavahemiku järgnevas etapis pärast ennustuse tegemist ja/või aktsepteerimist.
- 20) 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.
- 21) Ennustamisvõimalused, mis on teineteise suhtes vastandlikud ja seotud kahe või enama osaleja tulemustega kindla ajavahemiku/võistluse ajal, lahendatakse ainult vastavalt loetletud osalejate tulemustele, jättes kõrvale kõik teised samal võistlusel/sündmusel osalejad.
- 22) Juhul, kui osaleja diskvalifitseeritakse või takistatakse või keelatakse tal mis tahes põhjusel (k.a vabatahtliku loobumise tõttu) sündmuse/võistluse järgmisest osast/järgust osa võtta, loetakse diskvalifitseerimise toimumise ajaks ametliku teadaande avaldamise hetk. Eelnevaid tulemusi ei muudeta, olenemata muutustest, mida on sellised toimingud põhjustatud.
- 23) Kui „võistluse lõpptulemuse“ või „esikohtade“ ennustusel saavad kaks või enam osalejat sama tulemuse ja organiseeriv assotsiatsioon ei erista nende klassifikatsiooni, rakendub „dead-heat“ reegel, mida on kirjeldatud hasartmängukorraldaja Unibet spordiennustuse mängukorraldaja reeglite *osa B, lõigu 5, punktis 14*.

- 24) Unibet maksab tagasi panused, mis on seotud ennustamisvõimalustega, mis võrdlevad kahe osaleja saavutusi/sooritusi kindlal ajavahemikul (nt turniiri parim lõpptulemus, matši võitja, kaardi X võitja), kui esineb mis tahes järgmistest tingimustest:
- i. Ennustamisvõimaluses polnud ühtki koefitsienti „viigi” tulemusele ja reguleeriv organisatsioon ei kasuta ühtki võitja väljaselgitamise protseduuri/lisaaega/lisavoore, mis võimaldaks matšil/ennustamisvõimalusel sama tulemuse saanud osalejaid hulgast võitja välja selgitada (neid klassifitseerida).
  - ii. Kes tahes loetletud osalejatest ei mängi mingisugust edasist rolli seotud sündmuse (selle osa) mis tahes järgnevas etapis pärast ennustuse tegemist ja/või aktsepteerimist.
  - iii. Ükski loetletud osalejatest ei sisaldu asjakohases klassifikatsioonis.
  - iv. Ükski loetletud osalejatest ei loeta kindlaid nõudmisi saavutanuks pärast ennustuse tegemist ja/või aktsepteerimist ning sellise tulemuse jaoks ennustamisvõimaluses koefitsiente polnud.
- 25) 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.
- 26) „Võistluse lõpptulemuse” ja „esikohtade” ennustuste reeglid kehtivad ennustamisvõimalustele, mis võrdlevad nelja või enama osaleja saavutusi/sooritusi, v.a juhtudel, kui sellised ennustamisvõimalused on loetletud spetsiifiliselt „rühmaennustustena”. Sellistel juhtudel ennustused tühistatakse, kui vähemalt üks loetletud osaleja ei võta enam aktiivselt osa mis tahes põhjusel pärast ennustuse tegemist ja/või aktsepteerimist.
- 27) Kui ennustamisvõimaluse tulemus ei ole just juba otsustatud enne mis tahes muudatuse väljakuulutamist, tühistatakse ennustused, mis viitavad võidujooksule kindla juhtumise / kindlate juhtumiste koguarvu suunas (nt esimene osaleja, kes võidab X vooru, üle/alla kaarte mängitud) või osalejate vahelisele lõpetatud juhtumisele (nt kaardi händikäp, matši täpne kaardi punktisumma), kui matši vormi muudetakse viisil, mis mõjutaks selliste juhtumiste esinemiskordi ja vastavaid koefitsiente, sealhulgas, kuid mitte ainult, juhtudel, kui plaanitud kaartide arvu muudetakse eelnevalt väljakuulutatud paaritult kaartide arvult (nt 1/3/5 parim) paaris kaartide arvule (nt 2/4/6 parim) või vastupidi. Ennustused jäävad kehtima ja lahendatakse 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 juhinduda 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.
- 28) Kui Unibet peaks loetlema ennustamisvõimaluses ekslikult koefitsiente ja piirarve, mis põhinevad õigest plaanitud kaartide/mängude/voorude arvust, tühistatakse ennustused, mis viitavad võidujooksule kindla juhtumise / kindlate juhtumiste koguarvu suunas (nt esimene osaleja, kes võidab X vooru, üle/alla kaarte mängitud) või osalejate vahelisele lõpetatud juhtumisele (nt kaardi händikäp, matši täpne kaardi punktisumma), kui matši vormi muudetakse viisil, mis mõjutaks selliste juhtumiste esinemiskordi ja vastavaid koefitsiente, sealhulgas, kuid mitte ainult, juhtudel, kui plaanitud kaartide arvu muudetakse eelnevalt väljakuulutatud paaritult kaartide arvult (nt 1/3/5 parim) paaris kaartide arvule (nt 2/4/6 parim) või vastupidi. Ennustused jäävad kehtima ja lahendatakse 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.

- 29) 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 lahendatakse vastavalt.
- 30) 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.
- 31) 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 sündmuste määrustele vastava osalejate arvuga, jäävad ennustused kehtima.
- 32) Ennustused matšidele/sündmustele, mille osalejad kasutavad erinevat/vale ekraaninime või nö „libakontot” (ingl „*smurfaccount*”), jäävad kehtima eeldusel, et ei muutu ilmselgeks, et konkreetset ekraaninime kasutatav osaleja pole see, kelleks teda peetakse. Sellistel juhtudel ennustused tühistatakse.
- 33) 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.
- 34) Põhiturniirile eelnevaid mis tahes vormis kvalifikatsioone (kui see on asjakohane) loetakse vastava võistluse osaks. Seega loetakse iga osalejat, kes elimineeritakse kvalifikatsiooniringis, kaotajaks igaühe suhtes, kes on eelkvalifitseeritud või pääseb kvalifikatsioonidest edasi.
- 35) 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.
- 36) Kõik ennustused, mis viitavad kestusele, viitavad tegelikule kaardi/vooru/sündmuse ajalisele kestusele (nagu asjakohane). Nt ennustus „üle 30.5 minuti kaardil” lahendatakse kui „üle”, kui vastavat kaarti on mängitud vähemalt 30 ja pool minutit.

- 37) 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.

## 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 on ülimuslikud (kui asjakohane) need mänguspetsiifilised reeglid mis tahes žanripetsiifiliste reeglite suhtes. Unibet jätab endale õiguse kohaldada selle žanri lahendamisreegleid 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 lisa-aeg/lisakaardid ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse lahendamisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi.
- Ennustuste kehtimiseks peab esimest plaanitud kaart alustama, 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 lahendamisel.
- Ennustuste lahendamisel 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 lahendamisel.
- 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.
- Kui ennustamisvõimaluse (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisa-aeg/lisakaardid ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse lahendamisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi.
- Ennustuste kehtimiseks peab seeria kõigi matšide esimene plaanitud kaart algama.
- Ennustuste lahendamisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemust 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 lahendamisel.
- 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 lahendamisel 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 lahendamisel.
- 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, tühistatakse ennustused, kui just ennustatud üle/alla piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba

saavutatud. Kui see peaks nii olema, lahendatakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saavutatud 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 lahendamisel 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 lahendamisel.
- 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, tühistatakse ennustused, kui just ennustatud händikäpi piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba otsustatud. Kui see peaks nii olema, lahendatakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saavutatud matši katkestamise hetkeks.

#### 5. Õige tulemus

- Lahendamisel 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 lahendamisel 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 lahendamisel „0” (nulli) minutiliseks kaardiks.

#### 7. Kaart X

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

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

- Ennustus viitab sellele, kes osalejatest saavutab esimesena nimetatud 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 lisa-aeg/lisakaardid ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse lahendamisel 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 voores kõik vastasvõistkonna liikmed.
- Kui ennustamisvõimaluse (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisa-aeg/lisakaardid ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse lahendamisel 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/tapmisseeria

- Kui ennustamisvõimaluse (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisaalg/lisakaardid ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse lahendamisel 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 tapmist kogu arvule konkreetse mängija poolt kindlal matšil või selle osas (nagu nimetatud ennustamisvõimaluses).
- Kui ennustamisvõimaluse (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisaalg/lisakaardid ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse lahendamisel 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 on ülimuslikud (kui asjakohane) need mänguspetsiifilised reeglid mis tahes žanripetsiifiliste reeglite suhtes. Unibet jätab endale õiguse kohaldada selle žanri lahendamisreegleid kõikidele mängudele, mida pole ülal nimetatud, aga mida üldiselt sellisteks peetakse.

#### 1. Matši koefitsiendid

- Ennustuste kehtimiseks peab esimest plaanitud kaarti alustama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” harust pärit osaleja. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste lahendamisel.
- Ennustuste lahendamisel 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 lahendamisel.
- 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 esimest plaanitud kaarti alustama.
- Ennustuste lahendamisel 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 lahendamisel.
- Juhtudel, kus ennustamisvõimaluse tulemuseks on viik ja sellist võimalikku tulemust ennustamiseks polnud loetletud, makstakse panused tagasi.

#### 3. Kaartide kogu arv

- Ennustuste kehtimiseks peab esimest plaanitud kaarti alustama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” harust pärit osaleja. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste lahendamisel.
- 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, lahendatakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.

#### 4. Kaardi händikäp

- Ennustuste kehtimiseks peab esimest plaanitud kaarti alustama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” harust pärit osaleja. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste lahendamisel.
- 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, lahendatakse 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 lahendamisel „0” (nulli) minutiliseks kaardiks.

#### 7. Kaart X

- Ennustuste kehtimiseks tuleb kaart lõpuni mängida.

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

- Ennustus viitab sellele, kes osalejatest saavutab esimesena nimetatud eeldefineeritud juhtumise / jõuab esimesena nimetatud 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/tapmisseeria

- Kõik ennustused, mis viitavad tapmistele koguarvule ja/või tapmisseeriale, arvestavad ainult vastaspooltest mängijate tapmist (nagu asjakohane). Lahendamisel 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 sündmused, mängu objektid, mängu mittemängijatest tegelased

- Kõik matši osad, millele mängu jooksul toimuvate sündmuste, mängu objektide ja mängu mittemängijatest tegelastega seotud ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks (ja lahendamise 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 lahendamisel 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 on ülimuslikud (kui asjakohane) need mänguspetsiifilised reeglid mis tahes žanripetsiifiliste reeglite suhtes. Unibet jätab endale õiguse kohaldada selle žanri lahendamisreegleid kõikidele mängudele, 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 lahendamisel.
- Ennustuste lahendamisel 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 lahendamisel.
- 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 lahendamisel 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 lahendamisel.
- Juhtudel, kus ennustamisvõimaluse tulemuseks on viik ja sellist võimalikku tulemust ennustamiseks polnud loetletud, makstakse panused tagasi.

### 3. Mängude koguarv

- Ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud mäng algama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse osaleja sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” haru kaudu. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud mängu ennustuste lahendamisel.
- 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, lahendatakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.

#### 4. Mängude händikäp

- Ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud mäng algama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse osaleja sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” haru kaudu. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste lahendamisel.
- 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, lahendatakse 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 mäng algama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse osaleja sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” haru kaudu. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste lahendamisel.
- 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, lahendatakse 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 lahendamisel „0” (nulli) minutiliseks 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, lahendatakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.
- Mis tahes mängu/voorusid, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt n-ö „võitjate” harust pärit osaleja, loetakse lahendamisel „0” (nulli) minutiliseks 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, lahendatakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.

## D Battle Royale

Järgmised reeglid kehtivad kõigile mängudele, mis on liigitatud Battle Royale mängudeks. Nende hulgas on, kuid mitte ainult, PUBG ja Fortnite. Kui samasse žanrisse kuuluval mängul on oma spetsiifilised reeglid, täiendavad ja on ülimuslikud (kui asjakohane) need mänguspetsiifilised reeglid mis tahes žanrspetsiifiliste reeglite suhtes. Unibet jätab endale õiguse kohaldada selle žanri lahendamisreegleid kõikidele mängudele, mida pole ülal nimetatud, aga mida üldiselt sellisteks peetakse.

### 1. Matši võitja

- Ennustuste lahendamisel 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 lahendamisel.
- Lahendamisel 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. Lahendamisel loetakse seeria võitjaks sarja matšidel kõige rohkem punkte kogunud mängijat/paari/brigaadi. Lahendamisel arvestatakse ka mis tahes täiendavaid kaarte, 1 vs 1 mängu ja/või mis tahes lisamänge, mida reguleeriv assotsiatsioon võib võitja väljaselgitamiseks lisada.
- Ennustuste lahendamisel 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 lahendamisel.
- 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 nimetatud eeldefineeritud sündmuse / jõuab esimesena nimetatud arvu eeldefineeritud sündmusteni. 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). Lahendamisel ei arvestata ühtki tapmist/kõrvaldamist, mille põhjuseks on miski, mis polnud tapetu vastasmängija kontrolli all.
- Reeglina ei arvestata lahendamisel 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.

## E 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 on ülimuslikud (kui asjakohane) need mänguspetsiifilised reeglid mis tahes žanrispetsiifiliste reeglite suhtes. Unibet jätab endale õiguse kohaldada selle žanri lahendamisreegleid kõikidele mängudele, mida pole ülal nimetatud, aga mida üldiselt sellisteks peetakse.

### 1. Matši koefitsiendid

- Ennustuste kehtimiseks peab esimest plaanitud kaarti alustama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” harust pärit osaleja. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste lahendamisel.
- Ennustuste lahendamisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemust 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 lahendamisel.
- Kui mis tahes kaart tuleb patiseisu tõttu uuesti mängida, jäetakse esialgse kaardi tulemus kõrvale ja lahendamisel 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 esimest plaanitud kaarti alustama.
- Ennustuste lahendamisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemust 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 lahendamisel.
- Kui mis tahes kaart tuleb patiseisu tõttu uuesti mängida, jäetakse esialgse kaardi tulemus kõrvale ja lahendamisel arvestatakse uuesti mängitud kaardi tulemust.

### 3. Kaartide koguarv

- Ennustuste kehtimiseks peab esimest plaanitud kaarti alustama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” harust pärit osaleja. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste lahendamisel.
- 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, lahendatakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.

### 4. Kaardi händikäp

- Ennustuste kehtimiseks peab esimest plaanitud kaarti alustama, erandiks on ainult mis tahes kaardid, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt „võitjate” harust pärit osaleja. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste lahendamisel.
- Kui mis tahes kaart tuleb patiseisu tõttu uuesti mängida, jäetakse esialgse kaardi tulemus kõrvale ja lahendamisel 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, lahendatakse 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 lahendamisel 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 lahendamisel arvestatakse ainult esialgse kaardi tulemust.
- Mis tahes kaarti, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt n-ö „võitjate” harust pärit osaleja, loetakse lahendamisel „0” (nulli) minutiliseks 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 lahendamisel 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 nimetatud eeldefineeritud sündmuse / jõuab esimesena nimetatud arvu eeldefineeritud sündmusteni. 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 lahendamisel arvestatakse ainult esialgse kaardi tulemust.

## F 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 on ülimuslikud (kui asjakohane) need mänguspetsiifilised reeglid mis tahes žanripetsiifiliste reeglite suhtes. Unibet jätab endale õiguse kohaldada selle žanri lahendamisreegleid kõikidele mängudele, mida pole ülal nimetatud, aga mida üldiselt sellisteks peetakse.

## 1. Matsi koefitsiendid

- Ennustuste lahendamisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemust 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 lahendamisel.
- Kui mis tahes mäng tuleb viigi tõttu uuesti mängida, jäetakse esialgse mängu tulemus kõrvale ja lahendamisel 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 lahendamisel.
- 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, lahendatakse 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 lahendamisel.
- Kui mis tahes mäng tuleb patiseisu tõttu uuesti mängida, jäetakse esialgse mängu tulemus kõrvale ja lahendamisel 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, lahendatakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.

## 4. Mäng X

- Ennustuste kehtimiseks tuleb loetletud mäng lõpuni mängida.

# 3. Mänguspetsiifilised reeglid

## A. 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 lahendamisel 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, lahendatakse 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 lahendamisel „0” (nulli) vooruliseks kaardiks.

## 2. Vooru händikäp

- Kui ennustamisvõimaluse (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisa-aeg/lisavoorud ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse lahendamisel 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, lahendatakse 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 lahendamisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi.
- Kui ennustamisvõimaluses viidatakse „Full Buy” tingimusele, tuleb ennustuste kehtimiseks „Full Buy” saavutada.
- Ennustuste kehtimiseks tuleb loetletud voor lõpuni mängida.

## 4. Tapmised

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

## B. 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 lahendamisel „0” (nulli) abistamisega kaardiks.

### 3. Hooned

- Lahendamisel loetakse mängus „hooneteks” järgmisi objekte: barakkid (*Barracks*), pühapaigad (*Shrines*) ja tornid (*Towers*). Lahendamisel 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 sündmused, mängu objektid, mängu mittemängijatest tegelased

- Kõik matši osad, millele mängu jooksul toimuvate sündmused, mängu objektide ja mängu mittemängijatest tegelastega seotud ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks (ja lahendamise 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 sündmuste, mängu objektide, mängu mittemängijatest tegelaste hulka neid, mida pole ülal nimetatud, kuni need vastavad põhjendatult eeltoodud kategooriatele.

## C. FIFA

### 1. Matši koefitsiendid

- Ennustused lahendatakse vastavalt tulemustele, mis saavutati normaalajaga. Kui ennustamisvõimaluses pole just teisiti toodud, ei arvestata lahendamisel tulemusi, mis saavutati lisaajal.
- Ennustuste lahendamisel 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 lahendamisel.
- 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 lisaeg ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse lahendamisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi.
- Ennustuste lahendamisel 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 lahendamisel.

### 3. Väravate koguarv

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

### 5. Õige tulemus

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

## D. League Of Legends

### 1. Ace

- Ennustus viitab sellele, kas üks osaleja tapab vastasvõistkonna viimase elava champion'i.
- Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.

### 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 lahendamisel „0” (nulli) abistamisega kaardiks.

### 3. Hooned

- Lahendamisel loetakse mängus „hooneteks” järgmisi objekte: Lasketorne (*Turrets*) ja inhibiitoreid (*Inhibitors*) ning nimetatud hoonete mis tahes hävitamist loetakse alati vastasvõistkonna poolt tehtuks.
- 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 sündmused, mängu objektid, mängu mittemängijatest tegelased

- Kõik matši osad, millele mängu jooksul toimuvate sündmuste, mängu objektide ja mängu mittemängijatest tegelastega seotud ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks (ja lahendamise 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 sündmuste, mängu objektide, mängu mittemängijatest tegelaste hulka neid, mida pole ülal nimetatud, kuni need vastavad põhjendatult eeltoodud kategooriatele.

## E. Rocket League

### 1. Matši koefitsiendid

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

## 3. Väravate koguarv

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

## F. NBA 2K

### 1. Matši koefitsiendid

- Kui ennustamisvõimaluses pole just teisiti toodud, ei arvestata lahendamisel tulemusi, mis saavutati lisaajal.
- Ennustuste lahendamisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemust 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 lahendamisel.
- 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 lahendamisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi.
- Ennustuste lahendamisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemust 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 lahendamisel.

### 3. Punktide koguarv

- Tulemused lahendatakse vastavalt punktide koguarvule, mis loetletud osalejad nimetatud ajavahemiku jooksul kogusid. Kui pole just teisiti toodud, arvestatakse lahendamisel 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 lahendatakse vastavalt saavutatud tulemusele pärast loetletud händikäpi/punktivahe liitmist/lahutamist (nagu asjakohane) ennustusega seotud matši/perioodi/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 lahendamisel 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 saavutusi, mis leiavad aset nimetatud ajavahemiku/intervalli jooksul, nagu asjakohane. Lahendamisel 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 lahendamisel mis tahes saavutusi, 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.