

UNIBET



Spordiennustuste nõuded ja tingimused

SISUKORD

Jaotis A - Lepingutingimused

1. Sissejuhatus	2. Moisted
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	

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 maanteesõit)
13. Jalgrattakross	14. Jalgpall	15. Golf
16. Käsipall	17. Jäähoki	18. Mootorisport
19. Netball	20. Pesäpall (Soome pesapall)	21. Ragbi (Rugby League)
22. Ragbi (Rugby Union)	23. Lakross	24. Mootorrattasport (Speedway)
25. Surfamine	26. Ujumine	27. Tennis ja reketialad (bädminton, jai-alai, squash, padel, pickleball ja lauatenis)
28. Võrkpall	29. Talisport	30. Muu (mitte-sport / eriennustused / poliitika)
31. MMA	32. Snuunker	33. Noolemäng
34. Spordiala põhised limiidid		

Jaotis D – 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 kuulnud teave, valesti mõistetud teave, tõlkeviga, kirjaviga, tehniline juhuslik viga, vormistusviga, tehingu viga, kaalutusviga, vääramatu jõud (force majeure) ja/või muu sarnane], mis võib (aga ei pruugi) olla ilmselge hasartmängukorraldajale ja/või 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 tegevad 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 €500,000 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 rakenduda enne kinnitamist ajaline viivitus, mille kestus võib erineda.
- 4) Kõik pakutavad koefitsiendid võivad varieeruda. Sellised kõikumised otsustab Unibet .Ennustused aktsepteeritakse ainult koefitsientidega, mis on saadaval koefitsientide tabelis 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 ennustuskoefitsiente.
 - g. ennustuse pakkumine asjaomasel ennustusturul on rikkunud asjaomase jurisdiktsiooni hasartmängureegleid.
- 4) Järeleennustamine 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) matsieelsed 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 tühiseks;
 - (iv) ennustused, mis on tehtud koefitsientidega, mis ei peegelda seotud sündmuse toimumist, kus tingimused võiksid olla muutunud otsesel ja vaieldamatul viisil, või muul juhul pärast sündmust, mis oleks tavaliselt tulemuseni viiv, on juba pooleli või toimunud.

- 5) Seotud tingimuslikud ennustused. Kui pole just tehtud hasartmängukorraldaja Unibet sündmusesisese funktsiooni kaudu või pakutud selgesõnaliselt konkreetse ennustusvõimaluse kaudu, keelab Unibet kumulatiivennustused, mis sisaldavad kahte või enam tulemust, mis võivad olla seotud (nt võistkond X saab meistriteks ja mängija Y sama liiga enim väravaid löönud mängijaks). Kuigi Unibet võtab kasutusele kõik vajalikud meetmed, et selliseid võimalusi vältida, jätab Unibet endale õiguse sellise juhtumi korral kuulutada kehtetuks kõik kumulatiivennustuse osad, mis sisaldavad korrelatsioonis olevaid tulemusi, mille koefitsiendid ei viita seotud 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. spordiaspetsiifilised 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) Üldised turureglid

• Enne mängu panustamise üldreegel

Kõigi enne mängu tehtavate panuste puhul, mis on seotud üksiku mängija sooritusega (nt Mängija X kogupunktid) või kahe mängija soorituste võrdlemisega kindla perioodi, turniiri või hooaja jooksul (nt Milline mängija kogub kõige rohkem punkte), peavad kõik loetletud mängijad pärast panuse vastuvõtmist osalema vähemalt ühes järgnevas vastavas kohtumises, et panus oleks kehtiv. Kui mõni loetletud mängija ei kuulu algkoosseisu või ei saa osaleda, kuulutatakse panus kehtetuks. See reegel kehtib erinevate spordialade puhul, sealhulgas jalgpall, pesapall, korvpall ja teised.

• Individuaalse mängija soorituse panused

Pakkumiste puhul, mis on seotud üksiku mängija sooritusega (nt Mängija X löödud väravate koguarv maailmameistrivõistlustel) või kahe mängija soorituste võrdlemisega kindla perioodi, turniiri või hooaja jooksul (nt Milline mängija lööb liigas kõige rohkem väravaid), peavad kõik loetletud mängijad pärast panuse vastuvõtmist osalema vähemalt ühes järgnevas vastavas kohtumises, et panus oleks kehtiv. Kui mõni loetletud mängija ei kuulu algkoosseisu või ei saa osaleda, kuulutatakse panus kehtetuks.

• Live-panustamise reegel

Live-panustamise puhul peavad kõik osalejad pärast panuse tegemist osalema vähemalt ühes järgnevas mängusündmuses, et panus oleks kehtiv. Kui osaleja ei osale üheski järgnevas mängusündmuses, kuulutatakse panus kehtetuks.

• Hooajalised soorituse panused

Pakkumiste puhul, mis on seotud üksiku mängija sooritusega (nt Mängija X löödud katsete koguarv maailmameistrivõistlustel) või kahe mängija soorituste võrdlemisega kindla perioodi, turniiri või hooaja jooksul (nt Milline mängija lööb põhihooajal kõige rohkem katseid), peavad kõik loetletud mängijad pärast panuse vastuvõtmist osalema vähemalt ühes järgnevas vastavas kohtumises, et panus oleks kehtiv. Nende panuste arveldamine toimub tulemuste alusel pärast võimalikku lisaaega, kui ei ole sätestatud teisiti.

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.

Raha väljavõtmise

- 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/ennustussedelil, 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 ennustuspakumise ennustused kehtetuks. Näide: ennustus, mille ennustamise joon on 128,0 punkti ja matš lõpeb 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 tühistamiseks, 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

konkreetses matšis 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/periodi/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 pakumiselega 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 osas viiteid mõistele „vahe” tuleb tõlgendada kui tulemust, mis saadakse kahe võistkonna/mängija värava-/punktisumma lahutamise teel.

Kui ei ole teisiti välja toodud, arvutatakse kõik hasartmängukorraldaja saidil loetletud händikäpid põhinedes tulemustel, mille algus on asjakohase matši/periodi algus ja lõpp vastava matši/periodi lõpp. Teatud händikäpiennustuste ja kindlate spordialade (Aasia händikäp jalgpallis) puhul on aga tavaline arvestada tulemust ainult alates ennustuste tegemisest kuni kindla ennustamispakkumise teo 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.
- 14) „**Panuse muutmise**“

Panuse muutmine võimaldab sul lisada valikuid sobivale avatud üksikpanusele või kombopanusele. Need tingimused kehtivad lisaks meie üldistele panustamise tingimustele.

- Algne panus asendatakse pärast muudatuse kinnitamist; panuse summa jääb samaks. Lisatud valikute koefitsiendid määratakse muutmise hetkel.
- Vähemalt üks valik peab olema veel lahendamata. Boonus- või tasuta panused ei ole lubatud.
- Sa saad ainult lisada valikuid — sa ei saa eemaldada valikuid, muuta panuse summat ega muudatust pärast kinnitamist tagasi võtta.
- Algsete valikute koefitsiendid jäävad muutumatuks. Peatatud turge ei saa lisada.
- Panuste arveldamine toimub vastavalt meie üldistele panustamise reeglitele, sealhulgas tühistamise ja kombopanuste standardreeglitele.
- Cash Out võib olla saadaval, kui kõik valikud on sobivad; see ei ole garanteeritud.
- Muutmine ei ole võimalik, kui kõik valikud on arveldatud, peatatud või sündmus on lõppenud.
- Kui muutmise käigus tekib viga, jääb kehtima algne panus, välja arvatud juhul, kui muudatus on edukalt kinnitatud.
- Jätame endale õiguse keelduda muudatustest või need tagasi pöörata vigade või võimaliku kuritarvitamise kahtluse korral.

15) „2 Up / Varajane väljamakse“

Panus loetakse koheselt võitnuks, kui valitud meeskond läheb mängu jooksul mis tahes hetkel kahe väravaga juhtima, sõltumata lõpptulemusest.

- Võidutingimus: Valitud meeskond saavutab vähemalt 2-väravalise eduseisu; arveldamine toimub koheselt
- Kaotustingimus: Ükski meeskond ei saavuta 2-väravalist edu või lõpptulemus ei vasta valitud tulemusele
- Võimalik mitu võitjat: Kodu, võõrsil ja viik võivad kõik samas mängus võita, kui erinevad meeskonnad saavutavad 2-väravalise eduseisu
- Ainult enne mängu tehtavad panused turgudel, mis on märgitud kui 2Up, valitud jalgpallimängudel
- Arveldamine põhineb ametlikel mänguandmetel; tühistatud või tagasi võetud väravad võivad viia paranduste või ümberarvestuseni
- Eraldi turg võrreldes tavapärase mängutulemuse turuga; koefitsiendid võivad erineda
- Cash Out ei ole saadaval
- Sobib kombopanusteks ja bet builder'iteks, kui see on toetatud
- Korraldajal on õigus pakkumine igal ajal eemaldada või muuta

16) „Power Sub“

Power Sub kaitse Anytime Goalscorer turgudel: sinu valitud mängija peab kuuluma algkoosseisu; kui ta vahetatakse enne värava löömist välja ja tema otsene asendaja lööb värava, loetakse panus võitnuks.

- Vöidutingimus: Mängija on algkoosseisus → vahetatakse enne väravat välja → asendaja lööb värava
- Kaotustingimus: Valitud mängija ei löö väravat ega vahetata välja, või asendaja ei löö väravat
- Ainult enne mängu tehtavad panused
- Arvesse lähevad ainult turud, mis on märgitud kui Power Sub
- Väravad loetakse ainult normaalajal ja lisaminutitel (ei hõlma lisaaega ega penalteid)
- Arveldamine toimub ametlike mänguandmete alusel tunnustatud spordiandmete pakkujatelt
- Cash Out ja Bet Builder saadavus võib varieeruda
- Korraldajal on õigus pakkumine igal ajal eemaldada või muuta

17) „Panuse tühistamine“

Panuse tühistamine on funktsioon, mis võimaldab kliendil panuse tühistada (kui tulemus ei ole veel määratud) kahe (2) minuti jooksul pärast panuse kinnitamist.

- Mine jaotisse Minu panused (Spordipanuste ajalugu)
- Tühistamise kinnitamiseks tuleb klõpsata nupul "Tühista minu panus". Seejärel kantakse panuse summa tagasi kontole
- Tühistamise aeg: Sul on 2 minutit pärast panuse tegemist, et see tühistada
- Ainult enne mängu: Tühistamine on võimalik ainult enne mängu tehtud panuste puhul
- Päevane liimit: Maksimaalselt viis (5) tühistamist 24 tunni jooksul (00:00–23:59)
- Pole saadaval peatatud turgudel: Tühistamise võimalus puudub, kui panused või turud on peatatud
- Korraldajal on õigus pakkumine igal ajal eemaldada või muuta

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 eelmääratud 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) „Üle/alla“ ennustusi osaleja kohale mängu/sündmuse tulemuses tuleb tõlgendada järgmiselt. „Üle“ tähendab halvemat või madalamat kohta ja „alla“ tähendab paremat või kõrgemat kohta. Näide: panus mängija kohale turniiril „Üle/alla reaga 2,5“ on „alla“, kui mängija saab esimese või teise koha. Kõik muud kohad on „üle“.
- 3) Veerand-/pool-/X-aja“ ennustused viitavad tulemusele, mis saavutatakse vastava ajavahemiku jooksul ning ei sisalda mis tahes muid punkte/värvaid/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.
- 4) „Veerand-/pool-/X-aja lõpu tulemuste“ ennustamine viitab matši/sündmuse tulemusele pärast määratletud ajavahemiku lõppemist ja arvestab kõiki muid punkte/värvaid/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.
- 5) „Võidujooks X-punktini / võidujooks X-värvani ...“ jt sarnased ennustusvõimalused viitavad esimesele võistkonnale/osalejale, kes saavutab kindla punktide/värvate/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.
- 6) „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.

- 7) 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).
- 8) „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.
- 9) „Puhas leht / nullimäng“ viitab sellele, et nimetatud võistkonna/osaleja vastu ei lööda ühtki väravat/punkti matši / asjakohase ajavahemiku jooksul.
- 10) „Võidab kaotusseisust“ viitab sellele, et võitev võistkond/osaleja on matši /asjakohase ajavahemiku jooksul olnud vastastest vähemalt ühe väravaga/punktiga taga.
- 11) 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.
- 12) Kõik "lisaaaja" mainimised viitavad määratud ametlikule ajale, mitte mängu tegelikule kestusele
- 13) Kõik „matši parim mängija“, „kõige väärtuslikum mängija“ jms ennustamisvõimaluste tulemused põhinevad võistluste organiseerijate otsusel, kui pole teisiti toodud.
- 14) 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 lisaaaja jooksul loodud väravad loevad, kuid penaltivoor ei loe.
- 15) 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.

- 16) Võistkonnavahetuste ennustuste lahendamisel arvestatakse ka mängijaid, kes mängivad klubides laenulepingute alusel.
- 17) 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 finaaltourniirid, väljamängimised, hooajavälised mängud jms) muutusi ei toimu, kuulutatakse pärast viimast mänedžeri vahetust (kui on toimunud) tehtud ennustused kehtetuks, kui pole pakutud sobivat ennustamisvõimalust. Jalgpalli ennustusturgudel arvestatakse (ja ennustused lahendatakse vastavalt) iga vahepealset/ajutist peatreenerit/mänedžeri, kes on juhtinud võistkonda vähemalt 10 järjestikust matši.
- 18) 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.
- 19) 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.
- 20) 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 mänuajal. Tulemusi, mis on põhjustatud loobumisvõidust, protestist, esimese ametliku tulemuse muutmisest jms, arvesse ei võeta. Ennustused tühistatakse, kui võitva tulemuse kindlaksmääramine on võimatu kooskõlas spordialaspetsiifiliste reeglitega.

4. Kõik ennustusvõimalusega seotud kõrvaltingimused peavad olema täielikult ja vaieldamatult täidetud, et ennustust loetaks võitvaks. Seda olenemata mis tahes võimalikest konfliktidest spordialaspetsiifiliste reeglitega või konkreetse spordiala eelnevate või praeguste ennustusvõimaluste ja hasartmängukorraldaja Unibet spordiennustuse keskkonna 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 (turusisesed kombinatsioonid), kas eelmääratud kombinatsioonide kaudu, mida kuvatakse spordiennustustes (v.a täiustatud topeltennustused, võimendatud koefitsiendid jms, mille puhul kehtib <osa B lõigu 3 punkt 21>), või kasutades funktsiooni [Bet Builder]. Seda võimalust pakutakse ainult hasartmängukorraldaja Unibet 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.

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 sündmuseid, 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 jm tegureid piirata, nagu määratletud <osa A lõigu 5 punktis 5>.
- 3) Üht või mitut matši on võimalik kasutada „pankuritena“, mille puhul lisatakse valitud matšid/sündmused kõigile kupongidele.
- 4) „Trixie“ on kombinatsioon, mis sisaldab ühte kolmekordset ja kolme kahekordset panust kolme matši 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 / pooleliolvast 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 järeleannustamise 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/voorutuleks tõlgendada kui mängude järjestust, mis on ette kirjutatud reguleeriv organisatsioon igale konkreetsele matšile, mis kujutab matšipäeva/mängunädalat/voorutule. Kui seda järjestust pole võimalik säilitada ja mängude järjestus muutub viisil, kus vahele määratakse matšiteiste võistkondade vastu niimoodi, et loetletud mäng pole enam järgmine ametlik mäng vastaval turniiril/liigal/võistlusel kõigile seotud võistkondadele, ei loeta seda sama matšipäeva/mängunädalal/voorutule 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 matšijooksul, loetakse ühe matšijõu 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 loomuliku 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 väravate 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) 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.

- 10) 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.
- 11) 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.
- 12) 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.
- 13) „Rühma ennustamisel“ (ehk „parim X-i hulgast“) peavad panuste kehtimiseks sündmusel osalema kõik kirja pandud osalejad.
- 14) „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.
- 15) „Head to Head“ ennustuste puhul, kus on kaks või kolm osalejat, peavad kõik loetletud osalejad alustama kindlat raundi/sündmust, millega panus on seotud, et panus loetaks kehtivaks.
- 16) „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.
- 17) „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.
- 18) „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.
- 19) Kui korraldav liit ei ole seda eraldi välja öelnud, võtab Unibet alati, kui ta peab vajalikuks lisada pärast nn põhihooaja 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.

- 20) 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.
- 21) 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.
- 22) Ennustuste puhul, mis on seotud konkreetse võistkonna juhtumite/sündmuste koguarvuga, kas konkreetse võistkonna tulemusega konkreetse 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.
- 23) 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.
- 24) 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).
- 25) 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.
- 26) 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.

- 27) Põhivõistlusele eelnevad mis tahes vormis kvalifikatsioonid loetakse selle võistluse osaks. Seega loetakse iga osalejat, kes elimineeritakse kvalifikatsiooniringis, kaotajaks igaühe suhtes, kes on eelkvalifitseeritud või pääseb kvalifikatsioonidest edasi.
- 28) 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.
- 29) „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.
- 30) Kui sündmus viiakse esialgu välja kuulutatud toimumiskohast mujale ja/või väljakatet 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.
- 31) 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.
- 32) 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/tiitli/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.

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 lisaaega.
- 2) 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.
- 3) Kui ennustamisvõimaluse kirjelduses ei ole konkreetselt teisiti toodud või viidatud, põhineb hooaja ennustuste lahendamine veebisaidil NFL.com või võistluse ametliku veebisaidil (vastavalt vajadusele) klassifikatsioonidel, definitsioonidel ja viigi lahendamise reeglitel.
- 4) 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.
- 5) 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 ennustamisvõimalused ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul pärast ennustuse aktsepteerimist.

- 6) Hooaja ennustused, olenemata sellest, kas need hõlmavad tulemusi, mis on saadud playoffides või mitte, ning ennustamisvõimalused, mis viitavad konkreetsete võistkondade või mängijate sooritusele, jäävad kehtima olenemata mängijate vahetustest, võistkondade liikumistest, nimemuutustest, hooaja pikkuse või playoffi formaadi muutmisest hooaja mis tahes hetkel.
- 7) 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.
- 8) „Double Result” ennustused (s.o poolaja seisuga tulemuse ennustamine kombineerituna tulemusega 4. veerandaja lõpus) ei arvesta tulemusi, mis saadakse lisaajal.
- 9) Esimese/järgmise ründemängu ennustusturud lahendatakse esimese/järgmise ründemängu järgi (nagu asjakohane), jättes kõrvale karistused. *Touchdown*’ist saadud lahtilöögi korral lahendatakse ennustused vastavalt järgneva lahtilöögiga 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”.
- 10) „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.
- 11) Ennustamisvõimaluste korral, mis viitavad sellele, et mis tahes võistkond skoorib nimetatud järjestikuse arvu kordi vastuseta, arvestatakse lisaaega, kuid jäetakse välja mis tahes PAT-id (punktid pärast *touchdown*’e või 2-punktilisi konversioone).
- 12) „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.
- 13) Kõikide karistuste ennustamisvõimaluste lahendamine põhineb sellel, et karistus aktsepteeritakse. Karistusi, millest keeldutakse, ei arvestata.

- 14) 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”.
- 15) 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’i” (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.
- 16) Otsus kumb võistkond saab kõige rohkem söödetud/joostud jarde põhineb visatud/joostud jardide koguarvul, millest on lahutatud mis tahes negatiivsed jardid jooksmise eest.
- 17) 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.
- 18) Mängija kõrvalennustused jm statistikal põhinevad ennustamisvõimalused lahendatakse vastavalt matši ametlikele tulemustele, mille avaldatab sporti reguleeriv organisatsioon pärast mängu.
- 19) 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 viimasest etapist osa, kuulutatakse kõik panused kehtetuks, välja arvatud kui reguleeriv organisatsioon ei rakenda spetsiaalseid viigi lahendamise protseduure; sellisel juhul kehtivad ametlikud tulemused.
- 2) 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.
- 3) Valestardi tõttu diskvalifitseeritud osalejat arvestatakse võistlusest osa võtnud sportlasena.

- 4) Unibet jätab endale õiguse rakendada Tattersall'i 4. reeglit, kui mis tahes kergejõustiku sündmusel osalisi ei stardi.

4. Austraalia jalgpall

- 1) Kui ei ole selgelt teisiti väljendatud ning matš või mõni muu selle periood (nt 1. poolaeg, 3. veerandaeg jne) lõppeb viigiga, siis lahendatakse ennustused vastavalt nn „dead-heat“ reeglile (<osa B lõigu 5 punkt 14>). Sellistel juhtudel arvutatakse väljamakse summa järgnevalt: kõigepealt jagatakse, ja seejärel korrutatakse koefitsiendid panuse summaga. Väljamakse netosumma võib olla väiksem 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) 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).
- 12) 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 poodiumitseremoonia 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 seotud seansi/taseme lõppemist. Tühistatud/katkestatud sündmuste puhul kehtivad need ennustused, mille tulemus on juba selgeks määratud enne võistluse katkestamist ja edasised võistlused ei saa selle tulemust muuta; ennustused 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 lisavoorusid ja sõltumata mängitud lisavoorude 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 48 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) Kui ennustamisvõimaluse kirjelduses pole just teisiti toodud või viidatud, põhineb hooaja ennustuste ja turniiri või playoffide kogu arvude 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.

- 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 playoff'i formaadi muutmisest hooaja mis tahes hetkel.
- 8) 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.

- 9) 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 jookse), 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.
- 10) 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.
- 11) 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.
- 12) 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 lisaiega, 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 (kogu arvud, 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) Kõik turniiri kogu arvudega seotud panused (nt punktid, lauapallid, söödud jms) lahendatakse vastavalt reguleeriva organisatsiooni ametlikule statistikale. Kui pole teisiti öeldud, sisalduvad selliste panuste puhul kogu arvudes ka kõik mängupikendused (nt lisa-aeg).

- 5) 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.
- 6) „Double Result” ennustused (s.o poolaja seisuga tulemuse ennustamine kombineerituna tulemusega 4. veerandaja lõpus) ei arvesta tulemusi, mis saadakse lisaajal.
- 7) 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.
- 8) 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.

- 9) 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 kestvusega; 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. Mänguturg

1. Panuste puhul turul „Mängu võitja” lahendatakse kõik panused vastavalt ametlike võistluse reeglitele. Mängudes, mida mõjutab halb ilm, lahendatakse panused ametliku tulemuse alusel. Kui ametlikku tulemust ei ole, loetakse kõik panused kehtetuks. Viigi korral, kui ametlikud võistlusreeglid ei määra võitjat, rakendatakse jagatud tulemuse reegleid. Võistlustes, kus võitja määratakse „bowl off’i” või „super over’i” abil, lahendatakse panused ametliku tulemuse järgi. Esimese klassi mängudes lahendatakse panused viigi korral jagatud tulemusena mõlema meeskonna vahel. Panused viigile loetakse kaotajaks. Kui mäng katkestatakse väliste tegurite tõttu, loetakse panused kehtetuks, välja arvatud juhul, kui ametlike reeglite põhjal kuulutatakse võitja. Kui mäng tühistatakse, loetakse kõik panused kehtetuks, kui mängu ei alustata uuesti 48 tunni jooksul pärast reklaamitud algusaega.
2. Panuste puhul turul „Topeltvõimalus” ja „Viigivõimaluseta panus” lahendatakse viik jagatud tulemuse reeglite järgi. Kõik panused lahendatakse vastavalt ametlikele võistlusreeglitele. Kui ametlikku tulemust ei ole, loetakse kõik panused kehtetuks.
3. Panuste puhul turul „Viskamise võitja” loetakse kõik panused kehtetuks, kui viset ei toimu. Muud samaväärsed tegevused (nt kurika viskamine) arvestatakse viskena.
4. Panuste puhul turul „Mängu koefitsiendid & Viskamise võitja” kehtivad „Mängu võitja” ja „Viskamise võitja” reeglid.
5. Panuste puhul turul „Viigiline mäng” lahendatakse kõik panused ametliku tulemuse põhjal. Kui mäng katkestatakse või ametlikku tulemust ei ole, loetakse kõik panused kehtetuks. Esimese klassi mängudes loetakse viikiks olukord, kus neljandas inningus löövat meeskonda välja mängitakse ning seis on viigis. Kui mäng jõuab „Super Over’ini”, lahendatakse panus kui Jah.
6. Panuste puhul turul „Meeskond kõrgeima tulemusega kindla värava langemisel” arvestatakse tulemuseni jõutud kogusumma, kui lööja meeskond lõpetab oma määratud ülekandekorrad, saavutab sihtmärgi või annab alla enne „nimetatud” värava langemist. Panuste lahendamisel ei arvestata haavatuna tagasi tõmbunud lööjat kui välja kukkunut. Piiratud ülekannetega mängudes loetakse

panused kehtetuks, kui kumbki inning ei kesta vähemalt 80% määratud ülekannetest väliste tegurite tõttu, välja arvatud juhul, kui tulemus on juba määratud või määratakse hiljem. Esimese klassi mängude viigi korral loetakse panused kehtetuks, kui vähem kui 200 ülekannet on sooritatud, välja arvatud juhul, kui panuse lahendus on juba selgunud. Esimese klassi mängudes arvestatakse ainult iga meeskonna esimest inningut.

7. Panuste puhul turul „Meeskond kõrgeima tulemusega kindla ülekannete arvu jooksul” loetakse panus kehtetuks, kui kumbki meeskond ei lõpeta määratud ülekandeid, välja arvatud juhul, kui meeskond on välja mängitud, annab alla, saavutab sihtmärgi või panuse lahendus on juba selgunud. Piiratud ülekannetega mängudes loetakse panused kehtetuks, kui vähemalt 80% määratud ülekannetest ei ole väliste tegurite tõttu võimalik lõpetada, välja arvatud juhul, kui panus on juba lahendatud enne vähendamist. Esimese klassi mängudes arvestatakse ainult iga meeskonna esimest inningut.
8. Panuste puhul turul „Enim neljasid” ja „Enim kuuseseid” arvestatakse vastavalt meeskonna löödud neljad ja kuused nende löömise inningu jooksul. Piiratud ülekannetega mängudes loetakse panused kehtetuks, kui vähemalt 80% plaanitud ülekannetest ei ole väliste tegurite tõttu võimalik lõpule viia, välja arvatud juhul, kui panus on juba lahendatud enne vähendamist. Esimese klassi mängude viigi korral loetakse panused kehtetuks, kui vähem kui 200 ülekannet on tehtud, välja arvatud juhul, kui panuse lahendus on juba selgunud. Esimese klassi mängudes arvestatakse ainult iga meeskonna esimest inningut.
9. Panuste puhul turul „Enim lisapunkte löömise inningus” kehtivad „Enim neljasid” reeglid. Kõik laiad visked, valed visked, „byes”, „leg byes” ja karistuspunktid arvestatakse lõpptulemuses. Kui ühelt viskelt saadakse nii löögipunkte kui ka lisapunkte, siis löögipunkte lõpptulemuses ei arvestata.
10. Panuste puhul turul „Enim väljajooksmisi loovutanud” kehtivad „Enim neljasid” reeglid. Väljajooksmise „loovutamine” tähendab, et selle meeskonna liige jooksis oma löömise inningu jooksul välja.
11. Panuste puhul turul „Kokku neljasid”, „Kokku kuuseseid” ja „Kokku väravaid” loetakse piiratud ülekannetega mängudes panused kehtetuks, kui vähemalt 80% plaanitud ülekannetest ei ole väliste tegurite tõttu võimalik lõpetada, välja arvatud juhul, kui panus on juba lahendatud enne vähendamist. Panused arvestatakse, kui mäng vähendatakse rohkem kui 80%-le plaanitud ülekannetest ja mäng jõuab lõpuni, sõltumata mängu lõpetamiseks tehtud ülekannete arvust. Esimese klassi mängude viigi korral loetakse panused kehtetuks, kui vähem kui 200 ülekannet on tehtud, välja arvatud juhul, kui panuse lahendus on juba selgunu
12. Panuste puhul turul „Kokku laiad visked” kehtivad „Kokku neljasid” reeglid. Kõik punktid, mis saadakse laiast viskest (välja arvatud karistuspunktid), arvestatakse lõpptulemuses.
13. Panuste puhul turul „Kokku lisapunkte” kehtivad „Kokku neljasid” reeglid. Kõik laiad visked, valed visked, „byes”, „leg byes” ja karistuspunktid arvestatakse mängu lõpptulemuses. Kui ühelt viskelt saadakse nii löögipunkte kui ka lisapunkte, siis löögipunkte lõpptulemuses ei arvestata.
14. Panuste puhul turul „Kokku nulliringe” kehtivad „Kokku neljasid” reeglid. Nulliring arvestatakse siis, kui lööja langeb välja nulli pealt. Lööjat, kes saab vigastada ja lahkub nulli pealt, ei arvestata nulliringina.

15. Panuste puhul turul „Kokku tähisoskusi” kehtivad „Kokku neljasid” reeglid. Tähisoskuseks loetakse iga individuaalne löömise inning, kus saavutatakse 50+ või 100+ punkti. Tulemus üle 100 loetakse nii 50-ks kui ka 100-ks.
16. Panuste puhul turul „Mängu väljajooksmised” loetakse piiratud ülekannetega mängudes panused kehtetuks, kui vähemalt 80% plaanitud ülekannetest kummaski inningus ei ole väliste tegurite tõttu võimalik lõpetada, välja arvatud juhul, kui panuse lahendus on juba selgunud enne vähendamist. Panused arvestatakse, kui mäng vähendatakse rohkem kui 80%-le plaanitud ülekannetest ja mäng jõuab lõpuni, sõltumata mängu lõpetamiseks tehtud ülekannete arvust. Esimese klassi mängude viigi korral loetakse panused kehtetuks, kui vähem kui 200 ülekannet on tehtud, välja arvatud juhul, kui panuse lahendus on juba selgunud.
17. Panuste puhul turul „Kokku punkte kõrgeima tulemusega ülekandes” kehtivad „Kokku neljasid” reeglid. Kõik punktid, sealhulgas lisapunktid, arvestatakse lõpptulemuses.
18. Panuste puhul turul „Kõrgeim individuaalne tulemus mängus” loetakse piiratud ülekannetega mängudes panused kehtetuks, kui vähemalt 80% plaanitud ülekannetest ei ole väliste tegurite tõttu võimalik lõpetada, välja arvatud juhul, kui panuse lahendus on juba selgunud enne vähendamist. Esimese klassi mängude viigi korral loetakse panused kehtetuks, kui vähem kui 200 ülekannet on tehtud, välja arvatud juhul, kui panuse lahendus on juba selgunud.
19. Panuste puhul turul „Ükskõik milline mängija lööb 50/100” loetakse iga individuaalne tulemus 50 või rohkem viiekümneks ning iga tulemus 100 või rohkem sajakaks. Piiratud ülekannetega mängudes loetakse panused kehtetuks, kui vähemalt 80% plaanitud ülekannetest ei ole väliste tegurite tõttu võimalik lõpetada, välja arvatud juhul, kui panuse lahendus on juba selgunud enne vähendamist. Esimese klassi mängude viigi korral loetakse panused kehtetuks, kui vähem kui 200 ülekannet on tehtud, välja arvatud juhul, kui panuse lahendus on juba selgunud.
20. Panuste puhul turul „Mõlemad meeskonnad löövad ‘x’” loetakse piiratud ülekannetega mängudes panused kehtetuks, kui vähemalt 80% plaanitud ülekannetest kummaski inningus ei ole võimalik lõpetada panuse tegemise hetkel väliste tegurite tõttu, välja arvatud juhul, kui panuse lahendus on juba selgunud enne vähendamist. Esimese klassi mängude viigi korral loetakse panused kehtetuks, kui kummagi meeskonna esimeses inningus on tehtud vähem kui 100 ülekannet, välja arvatud juhul, kui panuse lahendus on juba selgunud. Arvesse lähevad ainult esimeses inningus löödud punktid. Kui meeskond annab oma inningu lõppenuks, loetakse see lahendamisel täielikuks.
21. Panuste puhul turul „Kokku sessiooni punkte” määrab tulemuse sessioonis löödud punktide koguarv, sõltumata sellest, kumb meeskond need lööb. Kui sessioonis tehakse vähem kui 20 ülekannet, loetakse panused kehtetuks, välja arvatud juhul, kui panuse lahendus on juba selgunud.

b. Inningute turud

Classified as General

1. Panuste puhul turul „Esimese inningu edu” peavad mõlemad esimesed inningud olema lõpetatud. Kui viigi võimalust ei ole loetletud, rakendatakse viigi korral jagatud tulemuse reegleid. Esimese klassi mängude viigi korral loetakse panused kehtetuks, kui vähem kui 200 ülekannet on tehtud, välja arvatud juhul, kui panuse lahendus on juba selgunud.

2. Panuste puhul turul „Inningu punktid” loetakse piiratud ülekannetega mängudes panused kehtetuks, kui vähemalt 80% plaanitud ülekannetest ei ole võimalik panuse tegemise hetkel väliste tegurite tõttu lõpetada, välja arvatud juhul, kui panuse lahendus on juba selgunud enne vähendamist. Esimese klassi mängude viigi korral loetakse panused kehtetuks, kui vähem kui 200 ülekannet on tehtud, välja arvatud juhul, kui panuse lahendus on juba selgunud. Panused tulevasele inningule jäävad kehtima sõltumata punktidest, mis on löödud praeguses või eelmistes inningutes. Esimese klassi mängude viigi korral loetakse panused kehtetuks ka siis, kui lõpetamata inningus on sooritatud vähem kui 60 ülekannet, välja arvatud juhul, kui panuse lahendus on juba selgunud. Kui meeskond annab oma inningu lõppenuks, loetakse see lahendamisel täielikuks. Enne mängu tehtud panused arvestatakse sõltumata sellest, kumb meeskond alustab löömisega.
3. Panuste puhul turul „Inningu punktid, paaris/mitter” loetakse kõik panused kehtetuks, kui inning katkestatakse, loovutatakse või ametlikku tulemust ei ole.
4. Panuste puhul turul „Kokku punkte ülekannetes 1 – x” arvestatakse määratud meeskonna löödud punktid kindla ülekannete arvu jooksul. Kui määratud ülekanded ei ole lõpule viidud, loetakse panus kehtetuks, välja arvatud juhul, kui meeskond on välja mängitud, annab alla, saavutab sihtmärgi või panuse lahendus on juba selgunud. Kõik lisapunktid ja karistuspunktid määratud ülekannete grupis arvestatakse. Piiratud ülekannetega mängudes loetakse panused kehtetuks, kui vähemalt 80% plaanitud ülekannetest ei ole võimalik panuse tegemise hetkel lõpetada väliste tegurite tõttu, välja arvatud juhul, kui panuse lahendus on juba selgunud enne vähendamist.
5. Panuste puhul turul „Kokku väravaid ülekannetes 1 – x” arvestatakse väravate arv määratud meeskonna löömise inningus kindla ülekannete arvu jooksul. Kui määratud ülekanded ei ole lõpule viidud, loetakse panus kehtetuks, välja arvatud juhul, kui meeskond on välja mängitud, annab alla, saavutab sihtmärgi või panuse lahendus on juba selgunud. Piiratud ülekannetega mängudes loetakse panused kehtetuks, kui kogu inning vähendatakse igal hetkel alla 80% määratud maksimaalsetest ülekannetest panuse tegemise hetkel, välja arvatud juhul, kui panuse lahendus on juba selgunud. Lahendamise eesmärgil loetakse välja kukkumine toimunuks eelmisel pallil, kui lööja jäetakse mängust välja aja ületamise või vigastuse tõttu.
6. Panuste puhul turul „Inningu neljad”, „Inningu kuused”, „Kokku väravaid inningus” ja „Kokku väljajooksmisi inningus” loetakse piiratud ülekannetega mängudes panused kehtetuks, kui vähemalt 80% plaanitud ülekannetest ei ole võimalik inningus panuse tegemise hetkel lõpetada väliste tegurite tõttu, välja arvatud juhul, kui panuse lahendus on juba selgunud enne vähendamist. Esimese klassi mängude viigi korral loetakse panused kehtetuks, kui vähem kui 200 ülekannet on tehtud, välja arvatud juhul, kui panuse lahendus on juba selgunud.
7. Panuste puhul turul „Kokku laiad visked inningus” kehtivad „Inningu neljade” reeglid. Kõik punktid, mis saadakse laiast viskest (välja arvatud karistuspunktid), arvestatakse lõpptulemuses.
8. Panuste puhul turul „Kokku lisapunkte inningus” kehtivad „Inningu neljade” reeglid. Kõik laiad visked, valed visked, „byes”, „leg byes” ja karistuspunktid arvestatakse lõpptulemuses. Kui ühelt viskelt saadakse nii löögipunkte kui ka lisapunkte, siis löögipunkte lõpptulemuses ei arvestata.
9. Panuste puhul turul „Kokku nulliringe inningus” kehtivad „Inningu neljade” reeglid. Nulliring arvestatakse siis, kui lööja langeb välja nulli pealt. Lööjat, kes saab vigastada ja lahkub nulli pealt, ei arvestata nulliringina.

10. Panuste puhul turul „Kokku punkte inningu kõrgeima tulemusega ülekandes” kehtivad „Inningu neljade” reeglid. Kõik punktid, sealhulgas lisapunktid, arvestatakse lahendamisel.
11. Panuste puhul turul „Ükskõik milline mängija lööb 50/100 inningus” loetakse iga individuaalne tulemus 50 või rohkem viiekümneks ning iga tulemus 100 või rohkem sajak. Piiratud ülekannetega mängudes loetakse panused kehtetuks, kui vähemalt 80% plaanitud ülekannetest ei ole võimalik määratud inningus lõpetada väliste tegurite tõttu, välja arvatud juhul, kui panuse lahendus on juba selgunud enne vähendamist. Esimese klassi mängude viigi korral loetakse panused kehtetuks, kui vähem kui 200 ülekannet on tehtud, välja arvatud juhul, kui panuse lahendus on juba selgunud.
12. Panuste puhul turul „Inningu viimane pall on piiripunkt” arvestatakse, kas määratud inningu viimane pall on nelja- või kuuepunktine löök. Piiratud ülekannetega mängudes loetakse panused kehtetuks, kui panuse tegemise hetkel on määratud ülekannete arv vähenenud väliste tegurite tõttu. Kui mäng katkestatakse või ametlikku tulemust ei ole, loetakse kõik panused kehtetuks.
13. Panuste puhul turul „Järgmine piiripunkt on neli või kuus” loetakse panused kehtetuks, kui inningus rohkem piiripunkte ei lööda. Piiratud ülekannetega mängudes loetakse panused kehtetuks, kui inning vähendatakse igal hetkel alla 80% määratud maksimaalsetest ülekannetest panuse tegemise hetkel, välja arvatud juhul, kui panuse lahendus on juba selgunud enne vähendamist. Esimese klassi mängude viigi korral loetakse panused kehtetuks, kui vähem kui 200 ülekannet on tehtud, välja arvatud juhul, kui panuse lahendus on juba selgunud.

c. Mängijate turud

1. Panuste puhul turul „Mängu parim mängija” lahendatakse panused ametlikult väljakuulutatud mängija põhjal. Kehtivad jagatud tulemuse reeglid. Kui ametlikku parimat mängijat ei nimetata, loetakse kõik panused kehtetuks. Kõik mängus osalenud mängijad arvestatakse, sealhulgas vahetusmängijad. Kui mängija ei osale, loetakse panused kehtetuks.
2. Panuste puhul turul „Parim punktide lööja” ja „Parim punktide lööja inningus” kuulutatakse võitjaks lööja, kellel on suurim individuaalne tulemus vastavalt mängus või meeskonnas. Piiratud ülekannetega mängudes loetakse panused kehtetuks, kui vähemalt 50% plaanitud ülekannetest ei ole võimalik kummaski inningus panuse tegemise hetkel lõpetada väliste tegurite tõttu. Esimese klassi mängude parima lööja panused arvestatakse ainult iga meeskonna esimeses inningus ja loetakse kehtetuks, kui vähem kui 200 ülekannet on tehtud, välja arvatud juhul, kui panuse lahendus on juba selgunud. Kui mängija nimetati viske ajal, kuid eemaldati hiljem peapõrutuse tõttu, jäävad panused kehtima, nagu ka asendusmängija panused. Kui lööja ei löö, kuid oli algkoosseisus, jäävad panused sellele lööjale kehtima. Kui lööja asendatakse pärast seda, kui turgu on juba pakutud mängu jooksul, eemaldatakse algne turg ja lahendatakse tavapäraselt, isegi kui asendusmängija saavutab suurima individuaalse tulemuse. Võidakse pakkuda uus turg uuendatud valikutega. Kui lööja asendatakse pärast inningute lõppu, loetakse selle lööja panused kehtetuks. Kui kaks või enam mängijat saavutavad sama punktisumma, rakendatakse jagatud tulemuse reegleid.
3. Panuste puhul turul „Parim pallija” ja „Parim pallija inningus” kuulutatakse võitjaks pallija, kes võtab kõige rohkem väravaid mängus või meeskonnas vastavalt. Kui kaks või enam pallijat on võtnud sama palju väravaid, kuulutatakse võitjaks see, kes on loovutanud kõige vähem punkte. Kui kaks või enam pallijat on nii väravate kui ka loovutatud punktide poolest võrdsed,

rakendatakse jagatud tulemuse reegleid. Piiratud ülekannetega mängudes loetakse panused kehtetuks, kui vähemalt 50% plaanitud ülekannetest ei ole võimalik kummaski inningus panuse tegemise hetkel lõpetada väliste tegurite tõttu. Enne mängu tehtud panused esimese klassi mängudes arvestatakse ainult iga meeskonna esimeses inningus ja loetakse kehtetuks, kui vähem kui 200 ülekannet on tehtud, välja arvatud juhul, kui panuse lahendus on juba selgunud. Kui mängija nimetati viske ajal, kuid eemaldati hiljem peapõrutuse tõttu, jäävad panused kehtima, nagu ka asendusmängija panused. Kui pallija ei palli, kuid oli algkoosseisus, jäävad panused sellele pallijale kehtima.

4. Panuste puhul turul „Parima punktide lööja meeskond” kehtivad „Parima punktide lööja” reeglid. Kui mõlema meeskonna parim lööja saab sama palju punkte, rakendatakse jagatud tulemuse reegleid. Kui piiratud ülekannetega mängu vähendamise hetkel on lahendus juba määratud, jäävad panused kehtima.
5. Panuste puhul turul „Parima pallija meeskond” kehtivad „Parima pallija” reeglid. Kui mõlema meeskonna parim pallija saab sama palju väravaid ja loovutab sama palju punkte, rakendatakse jagatud tulemuse reegleid. Kui piiratud ülekannetega mängu vähendamise hetkel on lahendus juba määratud, jäävad panused kehtima.
6. Panuste puhul turul „Mängija kokku punktid”, „Mängija saavutab tähistulemuse”, „Mängija kokku neljasid” ja „Mängija kokku kuuseseid” loetakse mängija tulemus lõplikuks, kui ta ei lange välja inningu lõpus. Kui mängija ei löö, loetakse panus kehtetuks. Kui lööja lahkub vigastatuna, kuid naaseb hiljem, arvestatakse tema kogu inningus saadud tulemus. Kui ta ei naase, loetakse lõpptulemuseks tema punktisumma vigastuse hetkel. Piiratud ülekannetega mängudes loetakse panused kehtetuks, kui kummaski inningus ei ole võimalik vähemalt 80% plaanitud ülekannetest lõpetada väliste tegurite tõttu, välja arvatud juhul, kui lahendus on juba määratud või määratakse hiljem. Tulemus loetakse määratuks, kui panuse tegemise rida on ületatud või lööja langeb välja. Esimese klassi mängude viigi korral loetakse panused kehtetuks, kui vähem kui 200 ülekannet on tehtud, välja arvatud juhul, kui panuse lahendus on juba selgunud. Enne mängu tehtud panused arvestatakse ainult mängija esimeses inningus.
7. Panuste puhul turul „Mängija kokku pallitõrkeid” kehtivad „Mängija kokku punktid” reeglid. Panused lahendatakse ametlike protokollide järgi – laiad visked ei loe, kuid valed visked loevad. Enne mängu tehtud panused arvestatakse ainult mängija esimeses inningus.
8. Panuste puhul turul „Mängija väljalangemise viis” loetakse kõik panused kehtetuks, kui määratud lööja ei lange välja. Kui mängija lahkub vigastatuna ega naase hiljem, loetakse panused kehtetuks. Kui mängija naaseb hiljem ja langeb välja, jäävad panused kehtima. „Caught and bowled” loetakse väljakumängija püügiks.
9. Panuste puhul turul „Enim punkte” loetakse piiratud ülekannetega mängudes panused kehtetuks, kui vähemalt 80% plaanitud ülekannetest kummaski inningus ei ole võimalik lõpetada väliste tegurite tõttu, välja arvatud juhul, kui lahendus on juba selgunud. Esimese klassi mängude viigi korral loetakse panused kehtetuks, kui vähem kui 200 ülekannet on tehtud, välja arvatud juhul, kui panuse lahendus on juba selgunud. Mõlemad mängijad peavad olema algkoosseisus või ilmuma asendusena. Kui kumbki hiljem ei löö, lahendatakse panused ikkagi.

10. Panuste puhul turul „Võidujooks ‘X’ punktini” lahendatakse panused selle järgi, kumb nimetatud mängijatest jõuab esimesena määratud punktisummani. Pallide arv ei mõjuta lahendust. Kui kumbki lööja ei jõua määratud punktideni, lahendatakse turg kui „Mitte kumbki”. Piiratud ülekannetega mängudes loetakse panused kehtetuks, kui inningut vähendatakse pärast panuse tegemist väliste tegurite tõttu ning kumbki lööja ei ole jõudnud määratud punktideni ja kumbki ei ole välja langenud. Kui kumbki pole jõudnud määratud punktideni, kuid mõlemad on välja langenud vähendamise hetkel, jäävad panused kehtima.
11. Panuste puhul turul „Järgmine lööja välja” lahendatakse panused selle järgi, milline lööja langeb järgmisena välja. Kui kumbki lööja lahkub vigastatuna või lööjad on teised kui loetletud, loetakse panused mõlemale lööjale kehtetuks. Kui rohkem väravaid ei lange, loetakse panused kehtetuks.
12. Panuste puhul turul „Mängija kokku väravaid” loetakse panused kehtetuks, kui mängija ei palli. Piiratud ülekannetega mängudes loetakse panused kehtetuks, kui vastavas inningus ei ole võimalik vähemalt 80% plaanitud ülekannetest lõpetada väliste tegurite tõttu, välja arvatud juhul, kui lahendus on juba määratud. Tulemus loetakse määratuks, kui panuse tegemise rida on ületatud. Esimese klassi mängude viigi korral loetakse panused kehtetuks, kui vähem kui 200 ülekannet on tehtud, välja arvatud juhul, kui mängija pallingu inning on lõpetatud. Enne mängu tehtud panused arvestatakse ainult mängija esimeses inningus. Väravaid super over’is ei arvestata.
13. Panuste puhul turul „Pallija loovutatud punktid kokku” kehtivad „Mängija kokku väravaid” reeglid. Laia- ja valed visked arvestatakse. Enne mängu tehtud panused arvestatakse ainult pallija esimeses inningus.
14. Panuste puhul turul „Enim väravaid H2H” arvestatakse, kumb nimetatud mängijatest võtab rohkem väravaid. Piiratud ülekannetega mängudes loetakse panused kehtetuks, kui kummaski inningus ei ole võimalik vähemalt 80% plaanitud ülekannetest lõpetada väliste tegurite tõttu, välja arvatud juhul, kui lahendus on juba selgunud. Esimese klassi mängude viigi korral loetakse panused kehtetuks, kui vähem kui 200 ülekannet on tehtud, välja arvatud juhul, kui panuse lahendus on juba selgunud. Mõlemad mängijad peavad olema algkoosseisus või ilmuma asendusena. Kui kumbki hiljem ei palli, lahendatakse panused ikkagi. Väravaid super over’is ei arvestata.
15. Panuste puhul turul „Kombineeritud mängijate punktid” arvestatakse nimetatud lööjate löödud kogupunktid. Kehtivad „Mängija kokku punktid” reeglid. Kui ükski nimetatud mängija ei löö, loetakse panus kehtetuks, välja arvatud juhul, kui panuse lahendus on juba selgunud või määratakse hiljem.
16. Panuste puhul turul „Kombineeritud lööjate tähistulemused” lahendatakse panused selle järgi, kas kõik nimetatud mängijad jõuavad oma määratud tähistulemuseni. Kehtivad „Kombineeritud mängijate punktid” reeglid.
17. Panuste puhul turul „Lööja ja pallija kombineeritud tähistulemused” lahendatakse panused selle järgi, kas nii nimetatud lööja kui ka pallija jõuavad oma määratud tähistulemuseni. Lööja tähistulemuse puhul kehtivad „Mängija kokku punktid” reeglid. Pallija tähistulemuse puhul loetakse, et kui pallija ei palli, siis tema tulemus on 0 väravat. Piiratud ülekannetega mängudes loetakse panused kehtetuks, kui vastavas inningus ei ole võimalik vähemalt 80% plaanitud ülekannetest lõpetada väliste tegurite tõttu, välja arvatud juhul, kui lahendus on juba määratud.

Esimese klassi mängude viigi korral loetakse panused kehtetuks, kui vähem kui 200 ülekannet on tehtud, välja arvatud juhul, kui mängija pallingu inning on lõpetatud. Tulemus loetakse määratuks, kui panuse tegemise read on ületatud. Esimese klassi mängudes arvestatakse ainult esimest inningut (nii väravad kui punktid).

18. Panuste puhul turul „Viimane mängija platsil” lahendatakse panused selle järgi, milline mängija ei ole välja langenud inningu lõpus. Kui inningu lõpus on kaks või enam lööjat, määratakse võitjaks viimane palliga vastamisi olnud lööja (olenemata sellest, kas pall oli korrektne või mitte). Mängijat ei loeta platsil olevaks, kui ta ei ole enam platsil vigastuse tõttu või ei ole üldse löönud. Kui lööjaid on üle 11, loetakse turg kehtetuks. Piiratud ülekannetega mängudes loetakse panused kehtetuks, kui inningut vähendatakse pärast panuse tegemist väliste tegurite tõttu. Kõik inningus osalenud mängijad arvestatakse, sealhulgas asendusmängijad.
19. Panuste puhul turul „Kõige ökonomsem pallija” lahendatakse panused selle järgi, kes pallija loovutab kõige vähem punkte ühe ülekande kohta. Laia- ja valed visked arvestatakse pallija loovutatud punktidenä, kuid „byes”, „leg byes” ja karistuspunktid mitte. Kui pallija ei palli, kuid oli algkoosseisus, jäävad panused sellele pallijale kehtima. Enne mängu tehtud panused esimese klassi mängudes arvestatakse ainult iga meeskonna esimeses inningus ja loetakse kehtetuks, kui vähem kui 200 ülekannet on tehtud, välja arvatud juhul, kui panuse lahendus on juba selgunud. Kui mängija nimetati viske ajal, kuid eemaldati hiljem peapõrutuse tõttu, arvestatakse teda ikkagi, samuti ka asendusmängijat. Kui kaks või enam pallijat loovutavad sama palju punkte ühe ülekande kohta, rakendatakse jagatud tulemise reegleid.
20. Panuste puhul turul „Mängija sooritus” arvestatakse punktid järgmiselt: 1 punkt iga löödud punkti eest, 20 punkti iga võetud värava eest, 10 punkti iga püütud palli eest ja 25 punkti iga „stumping’u” eest. Iga algkoosseisus nimetatud mängija lahendatakse (sõltumata sellest, kas ta lõi või pallis), isegi kui ta hiljem asendatakse.

Mängu. Iga mängija, kes asendatakse mängu jooksul, arvestatakse lahendamisel. Kui mängija ei ole algkoosseisus ja teda ei asendata, loetakse panused kehtetuks. Kui mängijat ei ole ametlikult mängu asendatud, kuid ta püüab palli asendusväljakumängijana, seda lahendamisel ei arvestata. Piiratud ülekannetega mängudes loetakse panused kehtetuks, kui vähemalt 80% plaanitud ülekannetest kummaski inningus ei ole võimalik lõpetada väliste tegurite tõttu, välja arvatud juhul, kui lahendus on juba määratud. Esimese klassi mängude viigi korral loetakse panused kehtetuks, kui vähem kui 200 ülekannet on tehtud, välja arvatud juhul, kui mõlemad esimesed inningud on lõpetatud. Esimese klassi mängudes arvestatakse ainult esimese inningu punkte.

21. Panuste puhul turul „Enim mängija soorituspunkte” arvestatakse punktid järgmiselt: 1 punkt iga löödud punkti eest, 20 punkti iga võetud värava eest, 10 punkti iga püütud palli eest ja 25 punkti iga „stumping’u” eest. Piiratud ülekannetega mängudes loetakse panused kehtetuks, kui vähemalt 80% plaanitud ülekannetest kummaski inningus ei ole võimalik lõpetada väliste tegurite tõttu, välja arvatud juhul, kui lahendus on juba määratud. Esimese klassi mängude viigi korral loetakse panused kehtetuks, kui vähem kui 200 ülekannet on tehtud, välja arvatud juhul, kui panuse lahendus on juba selgunud. Mõlemad mängijad peavad olema algkoosseisus või ilmuma asendusena. Kui kumbki mängija ei löö ega palli, lahendatakse panused ikkagi.

d. Ülekande turud

1. Panuste puhul turul „Kokku punkte ülekandes”, „Täpsed punktid ülekandes”, „Punktid ülekandes paaris/mitter” ja „Piiripunkt ülekandes” peab määratud ülekanne olema lõpule viidud,

et panused kehtiksid, välja arvatud juhul, kui lahendus on juba määratud. Kui inning lõpeb ülekande jooksul, loetakse ülekanne täielikuks, välja arvatud juhul, kui inning lõpeb väliste tegurite tõttu – sellisel juhul loetakse kõik panused kehtetuks, välja arvatud juhul, kui lahendus on juba määratud. Kui ülekannet ei alustata mingil põhjusel, loetakse kõik panused kehtetuks. Kõik lisapunktid ja karistuspunktid määratud ülekandes arvestatakse lahendamisel, välja arvatud juhul, kui karistuspunktid lõpetavad inningu või mängu enne, kui pall on visatud – sel juhul loetakse ülekanne kehtetuks.

2. Panuste puhul turul „Värv ülekandes” kehtivad „Kokku punktid ülekandes” reeglid. Iga värv arvestatakse lahendamisel, sealhulgas väljajooksmised. Kui väljajooks toimub pallija jooksu ajal, loetakse värv toimunuks selle pallija ülekandes. Kui lööja jäetakse mängust välja aja ületamise või vigastuse tõttu, loetakse värv toimunuks eelmisel pallil.
3. Panuste puhul turul „Kõrgeim esimene ülekanne” peab esimene ülekanne olema lõpule viidud, et panused kehtiksid, välja arvatud juhul, kui lahendus on juba määratud. Kui esimese ülekande ajal lõpeb inning väliste tegurite tõttu, loetakse kõik panused kehtetuks, välja arvatud juhul, kui lahendus on juba selgunud enne vähendamist. Esimese klassi mängudes arvestatakse ainult iga meeskonna esimest inningut. Kõik lisapunktid ja karistuspunktid määratud ülekandes arvestatakse lahendamisel.
4. Panuste puhul turul „Mõlemad lööjad löövad ‘X’ punkti ülekandes” ja „Nii nelja- kui kuuepunktine löök ülekandes” peab määratud ülekanne olema lõpule viidud, et panused kehtiksid, välja arvatud juhul, kui lahendus on juba määratud. Kui ülekannet ei alustata mingil põhjusel, loetakse kõik panused kehtetuks. Punktid peavad olema löödud kurikaga, et neid arvestataks lahendamisel. Panused lahendatakse sõltumata sellest, kas üks või mõlemad määratud lööjatest langevad enne ülekande algust välja või lahkuvad vigastuse tõttu.
5. Panuste puhul turul „Nii nelja- kui kuuepunktine löök ülekandes” peab määratud ülekanne olema lõpule viidud, et panused kehtiksid, välja arvatud juhul, kui lahendus on juba määratud. Kui ülekannet ei alustata mingil põhjusel, loetakse kõik panused kehtetuks.
6. Panuste puhul turul „Võidukas ülekanne” määratakse tulemus selle järgi, millises viimase inningu ülekandes mäng lõppeb. Kõik panused loetakse kehtetuks, kui ametlikku tulemust ei ole. Piiratud ülekannetega mängudes loetakse kõik panused kehtetuks, kui pärast panuse tegemist vähendatakse maksimaalset ülekannete arvu mingil viisil.

e. Palliviske turud

1. Panuste puhul turul „Kokku punkte palliviskest” ja „Täpsed punktid palliviskest” määratakse tulemus selle järgi, mitu punkti lisatakse meeskonna kogusummale määratud palliviskest. Lahendamise eesmärgil arvestatakse kõik valed pallid viseteks. Näiteks, kui ülekanne algab laia viskega, loetakse esimene vise tulemuseks 1, isegi kui seaduslikku palli pole veel visatud, ning järgmine pall loetakse selle ülekande teiseks viskeks. Kui pallivise toob kaasa vaba löögi või vaba löök korraldatakse vale viske tõttu, ei arvestata lisapunkte sellest viskest. Kõik punktid – nii kurikast kui ka muust – arvestatakse. Näiteks: lai vise ja kolm lisapunkti kokku võrdub 4 punktiga selle viske eest. See hõlmab ka karistuspunkte, mis toimuvad viske ajal.

2. Panuste puhul turul „Kokku punkte nimetatud visetest” määratakse tulemus nimetatud visetest saadud punktide põhjal. Kehtivad „Kokku punkte palliviskest” reeglid, välja arvatud juhul, kui nimetatud visetest peab tulema kindel arv punkte.
3. Panuste puhul turul „Värav palliviskest” peab määratud vise olema lõpule viidud, et panused kehtiksid. Lahendamise eesmärgil arvestatakse iga värav, sealhulgas väljajooksmised. Kui lööja jäetakse mängust välja aja ületamise või vigastuse tõttu, loetakse värav toimunuks eelmisel pallil.

f. Väljajätmise turud

1. Panuste puhul turul „Kokku punkte värava langemisel” lahendatakse panused lõpptulemuse järgi, kui partnerlus lõppeb inningu lõpus. Lahendamise eesmärgil ei arvestata vigastuse tõttu lahkunud lööjat kui välja langenut. Piiratud ülekannetega mängudes loetakse panused kehtetuks, kui vähemalt 80% plaanitud ülekannetest kummaski inningus ei ole võimalik lõpetada väliste tegurite tõttu, välja arvatud juhul, kui lahendus on juba määratud. Esimese klassi mängude viigi korral loetakse panused kehtetuks, kui vähem kui 200 ülekannet on tehtud, välja arvatud juhul, kui panuse lahendus on juba selgunud.
2. Panuste puhul turul „Väljalangemise viisi” määratakse tulemus määratud värava väljalangemise viisi järgi. Kui lööja lahkub vigastatuna, loetakse kõik panused kehtetuks. Kui määratud värav ei lange, loetakse kõik panused kehtetuks. „Caught and bowled” lahendatakse kui „Väljakumängija püük”.
3. Panuste puhul turul „Mõlema lööja väljalangemise viisi” lahendatakse panus võiduks, kui kumbki loetletud lööjatest langeb välja määratud viisil. Kõik panused lahendatakse, sõltumata sellest, kas lööja jääb inningu lõpus platsile või lahkub vigastuse tõttu.
4. Panuste puhul turul „Mõlema lööja väljalangemise viisi” tuleb mõlemad loetletud lööjad välja langeda määratud viisil, et panus arvestataks võiduks. Kõik panused lahendatakse, sõltumata sellest, kas kumbki lööja jääb inningu lõpus platsile või lahkub vigastuse tõttu.

g. Üldised kriketi reeglid

1. Kõigi „Piiripunkti” turgude puhul, sealhulgas „Neljased” ja „Kuuesed”, arvestatakse piiripunktina ainult kurikaga löödud piiripunkte (ükskõik millisest viskest – seaduslik või mitte). Ülelöögid, jooksuneljad ja lisapunktid ei loe piiripunktidenä.
2. Piiratud ülekannetega mängudes, mis vähendatakse välise tegurite tõttu, hõlmavad välised tegurid (kuid ei piirdu ainult nendega) halba ilma, kehva valgustust ja muid juhtumeid, kus mängu peetakse ohtlikuks.
3. Kui turu nimes ei ole teisiti märgitud, ei arvestata Super Over’is tehtud punkte, väravaid, piiripunkte ega lisapunkte lahendamisel.
4. Kõigi „Paaris/Mitter” turgude puhul loetakse „null” paarisarvuks.
5. Karistuspunktid, mis lisatakse meeskonna kogusummale pärast teise meeskonna inningu algust, ei arvestata eelmise inningu turgude lahendamisel.

6. „The Hundred” formaadis koosneb ülekanne 5 seaduslikust viskest, seega terve inning koosneb 20 ülekandest. Kõik muud reeglid jäävad samaks nagu teistes piiratud ülekannete formaatides.
7. Kui mängija lahkub väljakult asendusmängijana, ei loeta seda väravaks. Kui mängija ei naase hiljem, jääb lõpptulemus selliseks, nagu see oli mängija lahkumise hetkel. Kui mängija siseneb mängu asendusena, loetakse lahendamisel nii teda kui ka asendatud mängijat täisväärtuslikult mängus osalenuks.
8. Kui mängija saadetakse platsilt minema, loetakse see „retired out’iks” (vigastuse tõttu lahkunuks) ja lahendatakse kui värav.
9. Lööja, kes lahkub vigastatuna, ei loeta välja langenuks.
10. Kui mäng luuakse vales formaadis (nt T20 asemel List A), loetakse kõik panused kehtetuks ja luuakse uus mäng.
11. Kui otseturud avatakse vale visketulemuse alusel ning vale meeskond alustab löömisega, lahendatakse turud tavapäraselt nii inningu ajal kui ka selle lõpus.

h. Seeria- ja turniiripanused

1. Kui „Seeria võitja” turul ei pakuta viigi võimalust ja seeria lõppeb viigiga, loetakse kõik panused kehtetuks, välja arvatud juhul, kui on ette nähtud jagatud tulemuse reegel.
2. Kui turniiri ei lõpetata, kuid valitakse võitja või võitjad korraldava organi poolt, makstakse panused välja vastavalt ametlikult väljakuulutatud võitjale/võitjatele. Jagatud tulemuse reeglid võivad kehtida. Kui võitjat ei kuulutata välja, loetakse kõik panused kehtetuks.
3. Kõik turniiripanused sisaldavad finaale/playoff’e, välja arvatud juhul, kui on märgitud teisiti.
4. „Seeria tulemuse” turu puhul loetakse kõik panused kehtetuks, kui seerias olevate mängude arv muutub ja ei vasta algselt pakutud mängude arvule.
5. „Seeria parim lööja/väravatemurdja” ja „Turniiri parim lööja/pallija” turgude puhul rakendatakse viigi korral jagatud tulemuse reegleid. Mitteosalenud mängijatele raha ei tagastata. Vähemalt üks mäng turniiris/seerias peab olema lõpetatud, et panused kehtiksid.
6. Panused, mis viitavad konkreetse mängija või meeskonna sooritusele seerias/turniiril, ei arvesta sooritusi kontrollkohtumistest.
7. „Seeria händikäpi” turu puhul lahendatakse kõik panused „seeria tulemuse” põhjal, mitte seerias kogutud punktide põhjal. Kui seerias mängude arv muutub, loetakse kõik panused kehtetuks.
8. „Testmängu võit seerias” ja „Testvõitude/viikide koguarv” turgude puhul loetakse kõik panused kehtetuks, kui seerias mängude arv muutub, välja arvatud olukorrad, kus tulemus on juba määratud.

11. Kurling

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

12. Rattasport (treki- ja maanteeõit)

- 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) 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.
- 5) 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 maanteeõiduks) Sellistel juhtudel kuulutatakse enne muutmisteadet tehtud ennustused kehtetuks.
- 6) 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. Omavärvaid selle ennustusvõimaluse lahendamisel ei arvestata. Kui värav, millele ennustus viitab, loetakse omavärvaks, loetakse võitjaks järgmist mängijat, kes lööb värava, mis pole omavärv ning vastab ennustusvõimaluse tingimustele. Juhul, kui ei lööda ühtki ennustusvõimaluse tingimustele vastavat väravat (või rohkem väravaid, kui asjakohane), mis pole omavärvad, 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.
- 6) Väravalööja duubelid ja triplid Kõik valitud mängijad peavad osalema, et panus kehtiks. Võidab, kui kõik mängijad löövad värava. Annuleeritakse, kui mõni mängija ei mängi
- 7) Väravalööja topeltvõimalus – 1. poolaeg / 2. poolaeg / mõlemad poolajad Aktiivne, kui vähemalt üks mängija osaleb vastaval perioodil. Annuleeritakse ainult siis, kui keegi ei mängi selles perioodis. Võidab, kui vähemalt üks mängija lööb värava selles perioodis.
- 8) Väravalööja duubelid – 1. poolaeg / 2. poolaeg / mõlemad poolajad Mõlemad mängijad peavad mängima vastaval perioodil. Annuleeritakse, kui üks neist ei mängi. Võidab, kui mõlemad löövad selles perioodis värava.
- 9) Esimese väravalööja topeltvõimalus / Mängija lööb 2+ topeltvõimalus Aktiivne, kui vähemalt üks mängija osaleb. Esimese väravalööja puhul: vähemalt üks peab lööma esimese värava (omaväravad ei lähe arvesse). 2+ puhul: vähemalt üks peab lööma kaks või rohkem väravat. Annuleeritakse, kui ükski ei mängi.
- 10) Mängija lööb / mängija lööb kaks – 1. poolaeg / 2. poolaeg / mõlemad poolajad Aktiivne, kui mängija osaleb vastaval perioodil. Annuleeritakse, kui mängija ei mängi selles perioodis. Võidab, kui mängija lööb (või lööb kaks või rohkem, kui nii on märgitud) selles perioodis.

- 11) Väravalööja – ajavahemikud (0–15 / 16–30 / 31–45 / 46–60 / 61–75 / 76–90 minutit) Aktiivne, kui mängija osaleb määratud aja jooksul. Annuleeritakse, kui ta ei ole sel perioodil platsil. Võidab, kui mängija lööb värava nimetatud minutite sees. Lisaminutid kuuluvad vastavalt 45:00 ja 90:00 intervallide juurde.
- 12) Väravalööja kombinatsiooniturud (sh Väravalööja & tulemus / Mõlemad löövad värava / Üle–Alla / esimese väravalööja variatsioonid) Aktiivne, kui mängija osaleb. Esimese väravalööja kombinatsioonide puhul peab mängija mängima enne esimese värava löömist (omaväravad ei lähe arvesse). Võidab, kui nii väravalööja tingimus kui ka mängu tulemus vastavad. Annuleeritakse, kui mängija ei mängi.
- 13) Väravalööja & meeskonna võidumarginaal / täpne tulemus Aktiivne, kui mängija osaleb. Võidab, kui mängija lööb värava ja tema meeskond võidab määratud marginaaliga või täpselt konkreetse tulemusega. Annuleeritakse, kui mängija ei mängi.
- 14) Esimene meeskond, kes skoorib ja võidab/viigistab/võidab Panuseid kaotab, kui ükski meeskond ei skoori
- 15) 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.
- 16) Intervallturgude korral lahendatakse nurkalöökide intervallturud nurgalöögi sooritamise aja, mitte nurgalöögi määramise või andmise aja alusel. Kaardi intervalliturgudel lähtutakse kaardi näitamise ajast, mitte rikkumise toimepanemise ajast.
- 17) 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.
- 18) „Karistuspunktid“ arvutatakse vastavalt järgnevale reeglile: Kollane kaart = 10 punkti, punane kaart = 25 punkti. Ühe mängija maksimaalne punktisumma on 35 punkti.
- 19) 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.
- 20) Kõik turniiride koguarvudega seotud panused (nt väravad, nurgalöögid, kaardid, karistuslöögid jms) lahendatakse vastavalt reguleeriva organisatsiooni ametlikule statistikale. Kui pole teisiti öeldud, sisalduvad selliste panuste puhul koguarvudes ka kõik mängupikendused (nt lisaaeg), kuid mitte penaltivoorud.

- 21) 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, Maailma Klubide Karikas) ei loe.
- 22) „Kohalik kahekordne“ panus on seotud sellega, et võistkond võidab nii vastava koduliiga kui ka FA Cupi.
- 23) 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.
- 24) 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.
- 25) Ennustused, kus ennustatakse, kas konkreetne mängija või konkreetsed mängijad suudavad lüüa palli väravalati vastu, väravaposti vastu või väravaraami mis tahes osa vastu, mida loetakse raamidesse löömiseks, lahendatakse võitvatena (mängija teeb vastava ennustatud tegevuse) ainult juhul, kui sellise pealelöögi eest ei anta võistkonnale väravat vahetult pärast seda, 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.
- 26) 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.
- 27) Ennustused, mis on tehtud mängijate sooritusele, kes alustavad matši pingilt, on kehtetud kui mängija on nimetatud algkoosseisus või ei võta matšist üldse osa.

- 28) 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.
- 29) 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.
- 30) 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 trajektoorigil, 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.
- Väravaht puudutab penaltilöögist löödud palli, kuid pall maandub väravasse.
- Penaltilöögist löödud pall puudutab enne väravas maandumist väravaraami.

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

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

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

- 1) Penaltilöögist löödud pall pörkab vastu väravaraami enne, kui väravaht 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 väravavahti 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, loetakse seda penaltilööjat möödalööjaks ja võitvaks tulemuseks loetakse „väravaraami vastu löömist”.

- 31) 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 koefitsiente 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) ülevaatuse 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 teleülekande pilt puudub ja/või teadaannetes esineb vasturääkivusi, lahendab hasartmängukorraldaja ennustused õiglaselt, lähtudes teleülekande pakkujatelt ja usaldusväärsetest internetiallikatest saadud teabest.

- 32) 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.

33) 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.

34) 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.

35) 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.

36) 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 lisaaeg / penaltid). Tühistatud on ainult mängud, mis on mängitud vähem kui 45 minutit või rohkem kui 120 minutit.

37) 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
- 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 mitteamustavate 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 „cutäi“ 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 klassifikatsioonid, 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” ennustuse kehtimiseks peab olema mängitud turniiril vähemalt 36 rada, kui tulemus pole just juba välja selgitatud ja sellisel juhul lahendatakse ennustused vastavalt. „Hole-in-One voo X jooksul” ennustuse kehtimiseks peavad kõik mängijad olema voo 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 liidrikohal”, nõuavad seda, et loetletud isik oleks edetabelis juhtival kohal (sh mis tahes viigid) turniiri iga plaanipärase voo lõpus. Plaaniitud radade/voorude arvu mis tahes vähendamine muudavad ennustused kehtetuks.
- 26) „Võitja saab 72. rajal tulemuse Birdie/Par/Bogey” viitab turniiri lõpliku võitja sooritusele 4. voo 18. rajal. Kui turniiri plaaniitud radade/voorude arvu vähendatakse, kuulutatakse ennustused kehtetuks. Olukordades, kus 4. voo mängitakse „shotgun start” formaadis, kuulutatakse ennustused kehtetuks.

- 27) „Võitja mängib viimase vooru grupis” viitab sellele, kas turniiri võitja kuulub 2- või 3-palli paaridesse, kes alustavad vastava vooru viimastena vastavalt mänguaegadele, mille on avaldanud ametlik organisatsioon.

16. Käsipall

- 1) 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.
- 2) Kui pole öeldud teisiti, siis lahendatakse mängija kindla matšiga seotud ennustused 2. poolaja lõpuseisuga (normaal-aeg).

17. Jäähoki

- 1) Võistkonna/matši ennustuste lahendamisel, mis ei viita konkreetsele ajavahemikule (nt periood 1, normaal-aeg jms), arvestatakse ka tulemusi, mis on tekkinud mis tahes lisa-aega või penaltiseeria tulemusel. Mis tahes võistkond, kes võidab lisa-aega/penaltiseeriaga, saab sealt kirja ainult ühe värava, sõltumata värvate arvust, mis tegelikult lisa-ajal on löödud.
- 2) Mängija ja võistkonnaga seotud ennustusturud (nt väravad, söödud, punktid, karistusminutid, pealelöögid värvale jms) lahendatakse vastavalt reguleeriva organisatsiooni ametlikule statistikale. Kui pole teisiti öeldud, sisalduvad selliste ennustuste puhul koguarvudes ka kõik mängupikendused (nt lisa-aeg), kuid mitte penaltiseeriad.
- 3) 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.
- 4) Kui ennustamisvõimaluse kirjelduses pole just teisiti toodud või viidatud, põhineb hooaja ennustuste lahendamine võistluse ametliku veebisaidi (nagu asjakohane) klassifikatsioonidel, definitsioonidel ja viigi lahendamise reeglitel.
- 5) 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.
- 6) Mängija kõrvalennustused jm statistikal põhinevad ennustamisvõimalused lahendatakse vastavalt matši ametlikele tulemustele, mis avaldatakse pärast mängu organiseeriva organisatsiooni poolt.

18. Mootorisport

- 1) See lõik kehtib kõigile järgmistele mootorisportiga 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 poodiumiseremoonia 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 sündmust/võidusõitu/ringi/soojendust korratakse 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 distantist.
- 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.

19. Netball

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

20. Pesäpall (Soome pesapall)

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

21. 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 lisaaega (üleaega). Sellistel juhtudel arvutatakse väljamakse summa vastavalt nn „dead-heat“ reeglile: kõigepealt koefitsiendid jagatakse ning seejärel korrutatakse panuse summaga. Väljamakse netosumma võib olla väiksem kliendi panuse suuruselt.
- 3) Try'de skoorijad (esimene/viimane/võistkondlik / millal iganes) – kõik ennustused hõlmavad võimalikku lisaaega (üleaeg). 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 try'sid 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 lisaaega, kui pole teisiti öeldud.

- 6) Ennustused kehtivad sõltumata sündmuse toimumiskoha muutusest.

22. 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 lisaaega (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 lisaaega (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) Ennustused kehtivad sõltumata sündmuse toimumiskoha muutusest.

23. Lakross

- 1) Kahepunktist väravat loetakse kaheks väravaks.
- 2) „Väravate koguarv“ viitab lõpliku skoori summale.
- 3) Mängija kõrvalennustuste puhul: „mängija löödud väravate koguarv“ = punktid – söödud.
- 4) Ennustuste kehtimiseks peab matš kestma kõik 60 minutit.
- 5) Lisaaega arvestatakse ennustuste lahendamisel, kui viigijoon puudub.

24. 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 tenniselõigust.

- 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 tenniselõigust.
- 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.

25. 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 võistlustetapis. 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 suurusel. Vastavate ennustusvõimaluste juures on sellekohane märge.

26. 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) 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.
- 3) Osalejat, kes diskvalifitseeritakse valestardi tõttu, arvestatakse võistlusest osa võtnud sportlasena.

27. Tennis ja reketialad (sulgpall, jai-alai, squash, padel, pickleball ja lauatenis)

- 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 ülaltoodud määratlemata panustamise tüübid vajavad vähemalt ühe seti lõpetamist, et panused kehtiksid, välja arvatud need pakkumised, mille tulemus on juba enne mängu katkemist määratud ja mille mängu jätkumine ei võiks enam anda erinevat tulemust. Paarismängude puhul kuulutatakse kõik panused kehtetuks, kui mõni mängija ümber vahetatakse.
- 6) „Grand Slam“ viitab turniirile, millele on ITF vastava definitsiooni andnud, olenemata toimumiskoha, kuupäeva vm muutmisest.
- 7) 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 jäänudpaarismängude matšid tühistatakse, kui viik on juba otsustatud.
- 8) „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.

- 9) 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): lahendamise 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.
- 10) 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.
- 11) 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.

28. Võrkpall

- 1) Punktid, mis on skooritud „Kuldse seti” ajal ei lähe arvesse selle matši ennustuse lahendamisel, v.a kui ennustused on seotud turniiri edenemise ja turniiri koguarvudega. Ennustused, mis on seotud mängija tulemusega matšil/sündmusel/turniiril lahendatakse vastavalt tulemusele pärast võimalikku lisaagea, kui pole teisiti öeldud.
- 2) Katkestatud matšidega seotud „üle/alla” ja „händikáp” 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 tennise lõigust.

- 3) 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.
- 4) 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.

29. Talispordialad

- 1) See lõik 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 ametlikke tulemusi peaks muudetama 24 tunni jooksul pärast sündmuse toimumist. Selle võimaluse arvestamiseks peab protest olema seotud intsidentidega, mis juhtuvad eranditult sündmuse toimumise ajal, nt joonest üleastumine, lükkamine või vale 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.

30. 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.

31. 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.

32. 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 vihib. 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 tennis 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 tennis 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.

33. Noolemäng

- 1) Kõik ennustused kehtivad seni kuni matši mängitakse turniiri raames olenemata mängugraafikute muudatustest (enne või matši ajal).
- 2) „Matši“ ennustus põhineb turniiril edasilikumise 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 tennisest 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 tennisest 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.

34. Spordiala põhised limiidid

Spordiala	Võistlus / Pakutava valuutaturu pakkumised	Maksimaalne väljamakse limiit
Jalgpall	Inglismaa Premier liig, La Liga, Ligue 1, Serie A, Bundesliga, Eredivisie, UEFA Meistrite liiga, Euroopa ja Konverentsi liiga (v.a valikvõistlused), FIFA maailmameistrivõistlused, UEFA Euroopa meistrivõistlused (v.a valikvõistlused)	€500,000
Jalgpall	Kõik teised liigad ja turniirid – ainult mängu võit	€250,000
Jalgpall	Kõik teised turud	€100,000
Jalgpall	Eripakkumised (üleminekud, juhid, auhinnad)	€25,000
Korvpall	NBA, Euroliiga, meeste olümpiavõistlused, maailmameistrivõistlused, Rahvusvahelised võistlused(FIBA)	€250,000
Korvpall	Kõik teised liigad	€100,000
Tennis	Grand Slam'id, ATP/WTA Tour	€250,000
Tennis	Kõik teised	€100,000
Ameerika jalgpall	NFL	€250,000
Pesapall	MLB	€250,000
Jäähoki	NHL	€250,000
Jäähoki	Kõik teised	€100,000
Kriket	Kõik	€250,000
Austraalia jalgpall	Kõik	€100,000
Noolemäng	PDC turniirid	€250,000
Noolemäng	Kõik teised	€50,000
Golf	Majors, PGA, DPWT, LIV and Ryder Cup	€250,000
Golf	Kõik teised	€100,000
Ragbi	Kõik	€250,000
Ragbi liiga	Kõik	€250,000

Snooker	Kõik	€100,000
Motosport	Kõik	€100,000
Poks / UFC	Kõik	€100,000
Poliitika	Kõik	€25,000
Muud spordialad ja liigad (sh e-spordi, virtuaalne, telesaated ja sündmused)	Kõik	€25,000

Sektsioon D E-sport

Sektsioon A - Lepingu tingimused

1. Sissejuhatus	2. Üldised tulemuste lahendamise reeglid
-----------------	--

Sektsioon B - Žanri-/Mänguspetsiifilised reeglid

1. FPS	2. MOBA
3. Võitlusmängud	4. Battle Royale
5. RTS	6. Kaardimängud
7. FIFA	8. Rocket League
9. NBA 2K	

1. Sissejuhatus

- Unibet võib pakkuda panuseid e-spordi tiitlitele või žanritele, mida ei ole otseselt loetletud. Sama mängu/sarja tulevased või varasemad versioonid järgivad samu reegleid, sõltumata numbridusest või nimest. Kui spetsiifilisi reegleid ei ole, järgitakse lahendamisel käesolevates tingimustes toodud üldpõhimõtteid.
- Panustamisega kinnitab mängija, et ta on neid reegleid ning Unibeti üldtingimusi lugenud ja nendega nõustunud.
- Kui reeglid on vastuolulised, on prioriteet järgmine:
 - Kampaania/pakkumise reeglid
 - Mänguspetsiifilised reeglid
 - Žanrile-spetsiifilised reeglid

iv. Üldised tulemuste lahendamise reeglid

v. Unibeti üldtingimused.

4. Kui ükski neist ei lahenda vaidlust, võib Unibet otsustada individuaalselt oma äranägemisel, järgides ausaid panustamisnorme.

2. Üldised tulemuste lahendamise reeglid

1. Tulemused lahendatakse ametlike allikate (ülekanDED, API-d, ametlikud veebilehed) alusel. Kui need on vastuolus või puuduvad, võib kasutada avalikke allikaid.
2. Panuseid ei muudeta hilisemate diskvalifitseerimiste, karistuste, protestide või apellatsioonide tõttu. Näide: meeskond, kes jõuab poolfinaali, loetakse võitjaks isegi siis, kui ta hiljem diskvalifitseeritakse.
3. Teave nagu toimumiskoht või meeskondade järjestus on ainult juhiseks. Toimumiskoha või kodu/võõrsil muudatused ei muuda panuseid kehtetuks.
4. Unibeti näidatud statistika ei ole ametlik ja ei saa olla aluseks panuste tühistamiseks.
5. Nime/hüüdnime vead ei muuda panuseid kehtetuks, kui osaleja on üheselt tuvastatav.
6. Panuste sulgemisajad on indikatiivsed. Unibet võib panustamise peatada igal ajal.
7. Unibet võib panused tühistada, kui:
 - Andmeviivitused põhjustavad valed koefitsiendid.
 - Panuseid tehakse ebaausate/privaatsete andmete abil.
 - Panuseid tehakse pärast eelise tekkimist, mis ei kajastu koefitsientides.
8. Mängud, mis algavad teisel ajal, jäävad kehtima, kui tegemist on sama vooru sama mänguga.
9. Lisaajad, ületunnid või kvalifikatsioonid arvestatakse, kui ei ole märgitud teisiti.
10. Mängud, mida ei mängita või mis otsustatakse loobumise teel = kehtetud. Tegevus loetakse alanuks, kui kell käivitub või mängija teeb mängus toimingut.
11. Katkestatud mängud: kui tulemust ei teatata 36 tunni jooksul → raha tagastatakse. Juba otsustatud panused (nt „first blood”) jäävad kehtima.
12. Esimene ametlik tulemus 36 tunni jooksul loetakse kehtivaks, sh diskvalifitseerimised või loobumised. Kui viigipanust ei pakutud → raha tagastatakse.
13. Kui katkestatud mäng jätkub 36 tunni jooksul → panused jäävad kehtima.
14. Kui katkestatud mäng alustatakse 36 tunni jooksul uuesti algusest → lahendamata panused tühistatakse.
15. Kui meeskond mängib enne jätkamist teise vastasega → lahendamata panused tühistatakse.
16. Turniiripanused jäävad kehtima, kui need lõpetatakse samal aastal, isegi kui meeskonnad hiljem loobuvad.
17. Näide: viie mängu seerias, kui Meeskond A juhib 2–0 ja Meeskond B loobub → Meeskond A = võitja. Kui seis on 1–1 ja võitja kuulutatakse, panused tühistatakse.

18. Statistiliste näitajate panused järgnevad ainult ametlikele definitsioonidele. Vaidlused isiklike tõlgenduste põhjal on kehtetud.
19. Outright/Place panused: raha tagastatakse, kui osaleja loobub enne ürituse algust, välja arvatud juhul, kui rakendub Tattersalls Rule 4.
20. Panused meeskonna edenemisele eeldavad, et meeskond mängib vähemalt ühe korra pärast panuse tegemist.
21. Võidutulemused, mida ei ole loetelus, jäävad kehtima. Mängijad võivad küsida koefitsiente loetelust väljas olevatele tulemustele, kuid Unibet võib keelduda.
22. Head-to-head panused lahendatakse ainult loetletud osalejate põhjal; teisi ignoreeritakse.
23. Diskvalifitseerimisi/loobumisi arvestatakse ainult ametlikust teadaandest alates. Varasemaid tulemusi ei muudeta.
24. Viigid lahendatakse jagatud tulemuse reeglite alusel.
25. Kahe osaleja võrdluspanused: raha tagastatakse, kui viigipanust ei pakutud ja viigimurdjat ei kasutata; või kui osaleja ei jätkka; või kui kumbki ei täida tingimust.
26. Kolme osaleja võrdluspanused: sama reegel, kuid viigid lahendatakse jagatud tulemuse alusel.
27. Nelja või enama osalejaga („Grupipanused“): kohaldatakse Outright/Place reegleid. Raha tagastatakse, kui mõni loetletud osaleja ei jätkka.
28. Totals/handicap/race panused on kehtetud, kui mängu formaat muutub viisil, mis mõjutab loendust (nt Bo3 → Bo2). Näide: „1. kaardi võit” kehtib, kuid „Kaartide koguarv” = kehtetu.
29. Panused on kehtetud, kui koefitsiendid/liinid põhinesid valel formaadil (nt märgitud Bo3, kuid tegelikult Bo5) ja see muudab loendust. Näide: „1. kaardi võit” kehtib, kuid „Kaartide koguarv” = kehtetu.
30. „Field/Any Other” panused hõlmavad kõiki loetelust väljas osalejaid. Kui hiljem lisatud osaleja võidab, loetakse ta loetelust väljas olevaks, kuni ta lisatakse.
31. Panused osaleja vs „Field” on kehtetud, kui osaleja ei mängi pärast panuse tegemist.
32. Mängud, mis algavad nõutust väiksema mängijate arvuga = panused kehtetud. Kui mängijad katkestavad mängu jooksul, panused jäävad kehtima.
33. Panused jäävad kehtima, kui mängijad kasutavad erinevaid hüüdnimesid/smurfe, välja arvatud juhul, kui on selgelt tegu vale osalejaga.
34. Panused meeskondadele jäävad kehtima ka siis, kui kasutatakse asendajaid, eeldusel et korraldaja aktsepteerib tulemust.
35. Kvalifikatsioonid loetakse osaks võistlusest. Välja langenud mängijad loetakse kaotanuks edasipääsejatele.
36. Ajapõhised panused järgnevad mängu kellale (nt „30 minuti jooksul” = kuni 29:59; „10–20 minutit” = 10:00–19:59).

37. Kestuse panused = tegelik kaardi/vooru kestus.
38. Võitja/ülemise-bracket'i viited jäävad kehtima sõltumata antud eelistest.
39. Formaadi antud eeliseid arvestatakse lahendamisel, kui ei ole märgitud teisiti. Näide: Bo3, kus Meeskond A alustab seisuga 1–0, siis „1. kaart” viitab esimesele tegelikult mängitavale kaardile.

B. Žanri-/mänguspetsiifilised reeglid

1. FPS (nt CS:GO, Valorant, COD, Overwatch, Rainbow Six)

- Ületunnid/lisavoorud arvestatakse, kui ei ole märgitud teisiti (ei kohaldu õige tulemuse panustele).
- Esimene kaart peab algama; antud kaardid (võitja/ülemine bracket) arvestatakse.
- Kaardipanused eeldavad, et kõik kaardid lõpetatakse; katkestatud kaardid = kehtetud, kui tulemus ei olnud juba otsustatud.
- Kestuse panused sisaldavad ületunde.
- Konkreetse kaardi/vooru/tapmise/„ace” panused nõuavad selle kaardi/vooru lõpetamist.
- CS:GO:
 - Kõik voorud peavad lõppema, kui liin ei olnud juba otsustatud.
 - Antud kaardid = 0 vooru.
 - Voorupõhised panused eeldavad lõpetamist. Tapmised arvestavad ka pärast pommi plahvatust/mahalaadimist toimunud tapmisi.

2. MOBA (nt LoL, DOTA2, Smite, Wild Rift)

- Samad reeglid kaardi alguse/andmise kohta nagu FPS-is.
- Panused tühistatakse, kui mäng katkestatakse, välja arvatud juhul, kui tulemus on juba kindel.
- Tapmised loetakse ainult vastaste vastu, mitte keskkonna vastu.
- Eesmärgid (nt Dragon, Roshan, Barons, Towers, Barracks) tuleb hävitada, et panus lahendada.
- Näide: „Ace” LoL-is = üks mängija tapab viimase ellujäänud tšempioni.
- Assiste: antud kaardid = 0 assist.
- Spetsiifilised DOTA2 esemed (Aegis, Courier, Divine Rapier jne) ja LoL objektid (Barons, Rift Herald jne) järgivad sama lõpetamise reeglit.

3. Võitlusmängud (nt Street Fighter, Tekken, Smash)

- Esimene mäng peab algama.
- Katkestatud mängud = kehtetud, välja arvatud juhul, kui tulemus oli juba otsustatud.
- Antud voorud loetakse 0-ks.
- Kõik planeeritud voorud peavad lõppema koguvõitude/handicap'i panuste puhul, kui liin ei olnud juba täidetud.

4. Battle Royale (nt PUBG, Fortnite)

- Võitja = viimane allesjäänud meeskond/mängija.
- Seeria võitja = enim punkte kogunud meeskond mängude lõikes.
- Ületunnid/tiebreaker'id arvestatakse. Kui tulemust ei lahendata ja viigipanust ei pakutud → raha tagastatakse.
- Kestuse/tapmise panused nõuavad lõpetamist, kui tulemus ei olnud juba otsustatud.
- Tapmised „punases tsoonis” ei arvestata; sõidukitapmised lähevad arvesse juhile.

5. RTS (nt StarCraft, Warcraft)

- Esimene kaart peab algama; antud kaardid arvestatakse.
- Uuesti mängitavad kaardid asendavad originaale.
- Katkestatud mängud = kehtetud, välja arvatud juhul, kui liin oli juba lahendatud.
- Kestuse panused sisaldavad ületunde.
- „Esimene X” panused = esimene, kes täidab tingimuse. Kui keegi ei täida → raha tagastatakse.

6. Kaardimängud (nt Hearthstone, MTG)

- Uuesti mängitavad mängud asendavad originaale.
- Esimene mäng peab algama.
- Katkestatud mängud = kehtetud, välja arvatud juhul, kui liin oli juba lahendatud.
- „Mäng X” panused eeldavad selle mängu lõpetamist.

7. FIFA

- Mängu koefitsiendid/handicap/kokku väravaid = ainult normaalajal (ei sisalda lisaaega).
- „Kvalifitseeruda” = lisaaeg arvestatakse.
- Õige skoor = ainult normaalajal.
- Katkestatud mängud = kehtetud, välja arvatud juhul, kui tulemus oli juba otsustatud.

8. Rocket League

- Ületunnid arvestatakse, kui ei ole märgitud teisiti.
- Viigid, mida ei pakuta → raha tagastatakse.
- Katkestatud mängud = kehtetud, välja arvatud juhul, kui tulemus oli juba otsustatud.

9. NBA 2K

- Ületunnid arvestatakse, kui ei ole märgitud teisiti.
- Handicap'i panused = kehtetud, kui tulemus on täpselt spread.
- Osalised/ajavahemiku panused arvestavad ainult loetletud ajavahemikku.
- Panused jäävad kehtima, välja arvatud juhul, kui mäng katkestatakse enne tulemuse selgumist.

