

Regler & Betingelser

Versjon 1.6

Innholdsfortegnelse

Seksjon A - Betingelser for avtale

1. Introduksjon	2. Definisjoner
3. Aksept og godkjenning av spill	4. Betting og utbetalingsbegrensninger
5. Annullering/trekking av spill	6. Fraskrivelse og prioritet

Seksjon B - Generelt Spilleregler

1. Vanlige referansebegreper	2. Typer spill
3. Hjelpemidler for betting	4. Systemspill
5. Utbetaling	6. Tattersalls regel 4
7. Kupongspill	

Seksjon C - Sport Spesifikke / Kategori Regler

1. OL og sluttspill	2. Amerikansk fotball (NFL)	3. Friidrett
4. Fotball med australske regler (ARF)	5. Badminton	6. Baseball
7. Basketball	8. Beach Volleyball	9. Boksing
10. Cricket	11. Curling	12. Sykling (bane- og landevei)
13. Sykkelcross	14. Fotball	15. Golf
16. Handball	17. Trav	18. Ishockey
19. Motor sport	20. Netball	21. Pesäpallo (Finsk Baseball)
22. Rugby League	23. Rugby Union	24. Squash
25. Speedway	26. Surfing	27. Svømming
28. Tennis	29. Volleyball	30. Vinteridrett
31. Annet (Manage-sport / spesialinnsatser)	32. Spesifikke Grenser for sport	

Seksjon D - Racing

1. Hesteveddeløp	2. Greyhoundveddeløp
------------------	----------------------

Seksjon E - eSports

Avsnitt 1 – avtalevilkår

a) Introduksjon	b) Generelle regler for resultatavgjørelse
-----------------	--------------------------------------------

Avsnitt 2 – spillspesifikke regler

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

A. Betingelser for avtale

1. Introduksjon

- 1) Disse regler og vilkår styrer bruken av Unibet sin sportsbok. Når du plasserer en innsats hos Unibet godtar kontoinnehaveren at kontoinnehaveren har lest og forstått disse vilkårene og betingelsene og at de vil følges til enhver tid gjelder for Unibet. Klikk <https://no.unibet.com/terms>.
- 2) Bruk av denne sportsboken er underlagt reguleringer pålagt av Lotteri- og spillmyndighetene på Malta (LGA).
- 3) Enhver tvist i forbindelse med bruk av denne sportsboken skal sendes på e-post til **info@unibetsupport.com**. Hvis svaret ikke er tilfredsstillende kan en forespørsel om en konfidensiell megling sendes til LGA (complaints@lga.org.mt). Meeglernes avgjørelse skal holdes bindende og kan legges frem som bedømmelse foran enhver rett med kompetent jurisdiksjon.
- 4) Unibet forbeholder seg retten til å foreta endringer på siden, endre betting-grenser, utbetalingsgrenser og tilbud.
- 5) Unibet kan oppdatere, endre og legge til disse Vilkårene og Betingelsene på et hvilket som helst tidspunkt. Enhver endring foretatt av Unibet av disse Vilkår og Betingelser, skal varsles i forkant av Unibet til Kontoinnehaver før de blir gyldige.
- 6) Enhver referanse til ord/objekter som fremgår i entall i disse reglene og vilkårene gjelder også i flertall. Referanser til kjønn er ikke bindende og bør kun anses som referanser for informasjonsformål.

2. Definisjoner

- 1) "Feil" er en feil, trykkfeil, feiltolkning, hørefeil, lesefeil, feiloversettelse, feilstaving, teknisk fare, registreringsfeil, transaksjonsfeil, utydelighet, force majeure og/eller liknende.

Eksempler på feil inkluderer, men er ikke begrenset til:

- spill akseptert under tekniske problemer som ellers ikke ville ha blitt godkjent.
- spill plassert på hendelser/tilbud som allerede er avgjort.
- spill på markeder som inneholder feil deltakere.
- spill plassert på odds som er vesentlig forskjellig fra oddsen som er tilgjengelige i det generelle markedet på det tidspunktet spillet ble plassert.
- spill tilbudt med odds som gjenspeiler feil resultatsituasjon.
- odds som tydelig er feil, tatt i betraktning sjansen for at det skal skje på tidspunktet spillet ble plassert.

- 2) "Påvirket betting" er en handling, forbudt av Unibet der en kontoinnehaver, eller parter knyttet til en kontoinnehaver, kan påvirke utfallet av en kamp eller begivenhet - enten direkte eller indirekte.

- 3) "Syndikat-betting" er en handling, forbudt av Unibet, der konto innehavere handler sammen for å plassere en serie med spill på samme begivenhet eller konkurranse. Når det er bevis på at konto innehavere handler sammen på denne måten, forbeholder Unibet seg retten til å gjøre relevante spill ugyldige og/eller holde tilbake betaling i vente på etterforskning av saken.

3. Aksept og godkjenning av spill

- 1) Et spill er ikke gyldig før det er akseptert og vises i konto innehavers spillhistorikk. I tilfeller der det er tvil om gyldigheten av et spill bes konto innehaver sjekke åpne (ikke avgjorte) spill eller kontakte kundeservice.
- 2) Med mindre et spill aksepteres som feil, når godkjent, vil spillet forbli gyldig og kan ikke trekkes tilbake. Det er konto innehaverens ansvar å sørge for at detaljene i plasserte spill er riktige. Under ingen omstendigheter vil Unibet godta noe ansvar for feil (oppfattet og faktisk) som skyldes feil listet opp under <Section A, Para 2, Clause 1>, eller noen annen grunn, som eksempelvis, men ikke begrenset til, feil oppstilling av odds/spillobjekter.
- 3) Skulle det oppstå en konflikt, vedrørende godkjenningen (eller mangelen på denne) av en hvilken som helst transaksjon på konto innehavers konto, skal transaksjonsloggene gjelde som siste instans i slike saker.

4. Betting og utbetalingsbegrensninger

- 1) Unibet forbeholder seg retten til å begrense netto utbetaling (utbetalingen etter at innsatsen er trukket fra) for et hvilket som helst spill eller en kombinasjon av spill, spilt av én konto innehaver, til €1.000.000.. Denne grensen kan være lavere avhengig av bestemte sporter, ligaer og type spill som tilbys. For mer informasjon anbefaler vi at du sjekker spesifikke grenser for sport i <Section C, Para 32>.
- 2) Alle tilgjengelige spill er underlagt forhåndsbestemte grenser, utelukkende basert på Unibets skjønn, og kan være lavere enn grensene nevnt i <Section A, Para 4.1> og <Section C, Para 32>. Skulle denne grensen nås har konto innehaveren rett til å be om å få den utvidet ved å be om dette på Unibet sin(e) plattform(er). Unibet forbeholder seg retten til å akseptere (helt eller delvis) eller avslå nevnte anmodning uten forvarsel eller forklaring.
- 3) Unibet forbeholder seg retten til å avslå, utelukkende etter eget skjønn, alle, eller deler av, begjærte spill. Dette inkluderer muligheten for at et "systemspill", som definert i <Section B, Para 4> ikke godtas i sin helhet, enten grunnet innsatsen eller kombinasjonene inkludert i det gitte "systemspillet".
- 4) Unibet forbeholder seg retten til å, etter eget skjønn, begrense eller nekte tilgang, enten totalt eller delvis, til brukerens konto.

- 5) Alle spill plassert på en av Unibet sine plattformer, inkludert spill som avventer manuell godkjenning, kan være gjenstand for forsinkelse før de aksepteres. Forsinkelsens lengde kan variere. En slik forsinkelse avgjøres av Unibet etter eget skjønn.
- 6) Unibet forbeholder seg retten til å holde tilbake betaling og/eller erklære spill ugyldige på en begivenhet (eller serie med begivenheter) hvis det er tilstrekkelig med bevis på at noe av det følgende har skjedd:
 - (i) integriteten til begivenheten er under tvil.
 - (ii) pris(er) eller premiepott(er) har blitt manipulert.
 - (iii) fiksing av kamper har funnet sted, eller kampen er under etterforskning med mistanke om det.

Bevis på det ovenfor nevnte kan være basert på størrelse, volum eller mønster av spill plassert hos Unibet over noen eller alle kanalene for spill, samt informasjon mottatt fra andre.

- 7) Alle odds som tilbys vil kunne endre seg. Slike svingninger avgjøres ene og alene av Unibet. Spill godtas bare til oddsen som er tilgjengelig i systemet da spillet ble godkjent av Unibet, uavhengig av annen odds som kanskje tidligere har blitt publisert på nettstedet eller i annet media og som fortsatt kan sees der.
- 8) Alle utbetalingskalkuleringer når innsatser gjøres opp, gjøres basert på desimalodds uavhengig av eventuelle andre formater som ble vist/valgt da innsatsen ble gjort

5. Annullering/trekking av spill

- 1) Et spill kan trekkes, i så tilfelle fastsettes oddsen til 1,00.
- 2) Et spill satt som et multi-spill skal forbli gyldig selv om multi-spillet inkluderer en trukket kamp eller begivenhet.
- 3) Etter eget skjønn forbeholder Unibet seg retten til å avslå slike forespørsler dersom det er åpenbart at en av følgende omstendigheter har oppstått:
 - a. Spill har blitt tilbudt, plassert og/eller godkjent grunnet en feil.
 - b. Spill ble plassert mens webområdet opplevde tekniske problemer, og ville ellers ikke blitt godkjent.
 - c. Påvirket betting.
 - d. Syndikatbetting.
 - e. Et resultat som har blitt påvirket av kriminelle handlinger, enten direkte eller indirekte.
 - f. En offentlig kunngjøring har funnet sted, som er relatert til spillet og vesentlig endrer oddsen.
- 4) Et spill plassert som et multi-spill skal aldri inkludere to eller flere tilbud der det kan vise seg å være sammenheng mellom utfallet av disse (f.eks. lag X som seriemester og spiller Y som toppscorer i samme liga). Selv om Syndikat-betting tar alle nødvendige forbehold for å unngå slike muligheter forbeholder Syndikat-betting seg retten til, dersom dette likevel skulle forekomme, å utelukkende etter eget skjønn, erklære alle deler av multi-spillet ugyldig der utfallene er forbundet med

hverandre.

5) Spillene kan bli annullert uavhengig av om arrangementet har vært avgjort eller ikke.

6) I tillegg vil alle plasserte (og/eller aksepterte) spill trekkes i følgende tilfeller:

a. Betting før kampen

- (i) Betting effektuert etter at begivenheten har startet.
- (ii) Betting effektuert etter at en beslektet begivenhet var pågående, der forholdene kunne blitt endret på en direkte og udiskutabel måte.

b. Live-betting

- (i) Betting effektuert med feilaktig pris grunnet en forsinket eller sviktende direktevisning.
- (ii) Betting effektuert på bestemte tilbud etter at disse har forekommet eller etter en begivenhet som normalt kunne anses å lede til utfallet (f.eks. spill plassert på tilbud som for eksempel totalt antall mål eller neste mål mens en straffe utføres, eller har blitt tildelt).
- (iii) Betting effektuert på odds som representerte en annen score enn det faktiske.

6. Fraskrivelse og prioritet

- 1) Unibet forbeholder seg retten til, etter eget skjønn, å justere utbetaling kreditert til en kontoinnehavers balanse hvis det er åpenbart at utbetalingen ble kreditert til kontoen ved en feiltakelse.
- 2) For å justere unøyaktigheter i kontoinnehaverens balanse som følge av beløp kreditert ved en feiltakelse forbeholder Unibet seg retten til å foreta enhver nødvendig handling, uten forvarsel og innen rimelighetens grenser, justere kontoinnehavers balanse ved hjelp av en omgjøring, endring eller annullering av enhver etterfølgende transaksjon til kontoinnehaverens konto.
- 3) Enhver klage/uenighet om oppgjør for et spilltilbud bør være Unibet i hende innen 14 dager etter det første oppgjøret for å kunne kreve full etterforskning. Alle andre klager vil kun vurderes hvis kontoens innehaver fremlegger udiskuterbart bevis på feilaktig oppgjør. Slikt bevis vurderes kun hvis de ikke på noen måte dekkes av situasjonene beskrevet i <Section B, Para 5.2>.
- 4) Unibet forbeholder seg retten til å innstille tilgang til kontoen inntil de har fullført all etterforskning de anser som nødvendig.
- 5) Disse reglene gjelder alle transaksjoner med Unibet sin sportsbok og kan suppleres med andre regler. Skulle tvetydigheter forekomme bør prioritet vurderes i følgende rekkefølge:
 - a. Regler og vilkår offentliggjort i forbindelse med et tilbud og/eller en kampanje.
 - b. Skulle disse vise seg å ikke være avgjørende refereres det til de generelle reglene for sportsboken med mindre annet oppgis i sportsspesifikke regler.

- 6) Statistikk og redaksjonelt innhold offentliggjort på Unibet sitt område er å anse som tillagt informasjon, Unibet hverken vedkjenner seg eller godtar noe som helst ansvar for at informasjonen er korrekt. Det er til enhver tid konto innehaverens ansvar å være klar over omstendighetene rundt en begivenhet.
- 7) Tilpasninger til andre språk i disse reglene og vilkårene, eller enhver annen tekst som kan forbindes med spilltilbudene, er kun ment som informasjon. Selv om alle nødvendige forholdsregler er tatt for å sørge for en mest mulig nøyaktig gjengivelse av disse vilkårene på det bestemte språket godtar Unibet intet ansvar for eventuelle uoverensstemmelser mellom versjonen på engelsk og de på hvilke som helst andre språk. Derfor vil den engelske utgaven være bindende, og være grunnlaget for å avgjøre tilbudene, ved enhver uoverensstemmelse mellom denne og den respektive oversettelsen.
- 8) Eventuelle data som er levert eller tilgjengelig i, fra eller relatert til Sportsboken, kan kun brukes av konto innehaveren til privat, ikke-kommersiell bruk, og enhver bruk eller forsøk på bruk av slike data for kommersielle formål er strengt forbudt.
- 9) Unibet har rett til å håndheve en kontraktsperiode som gjelder for Sports Book mot enhver Konto innehaver.

B. Generelt Spilleregler

1. Vanlige referansebegreper

- 1) Med mindre oppført enten i forbindelse med spilltilbud eller i de spesifikke reglene for sporten, skal alle spill anses å være gyldige for resultatet etter "normal tid" eller "full tid". "Normal tid" eller "Full tid" defineres slik det tolkes ut fra de offisielle reglene offentliggjort av den respektive styrende forening. For eksempel regnes full tid i fotball som 90 minutter inkludert overtid, i ishockey regnes det som periodene som varer i 3 x 20 minutter. Skulle den styrende foreningen bestemme seg, før en begivenhet starter, at gjeldende begivenhet skal spilles med en annen varighet, vil dette regnes som de offisielle reglene for denne begivenheten (for eksempel spilles fotball for U-17 i 2 x 40 minutter). Likevel begrenses slike tilfeller til den "normale" spiltiden og inkluderer ingen forlengelse, hverken ekstratid eller overtid, med mindre annet er ettertrykkelig uttalt.
- 2) "Live betting" er en kamp eller begivenhet det er mulig å satse penger på, mens den pågår. Unibet hverken vedkjenner seg eller godtar noe som helst ansvar hvis det ikke er mulig å plassere spill eller dersom oppdateringer av liveresultater er feilaktige. Det er til enhver tid konto innehaverens ansvar å

være oppmerksom på kampen og begivenheter i forbindelse med den, som stillingen og hvor lenge det er igjen før kampen er ferdig. Unibet godtar intet ansvar for endringer i live betting-skjemaet eller avbrudd i live-betting-tjenesten.

- 3) Funksjonen "Cash Out" gjør det mulig for kontoinnehaveren å innløse et spill hvis status ikke er avgjort ennå, med den nåværende verdien. Den er tilgjengelig på utvalgte arrangementer både i pre-match og live, samt på både single og multiple bets. Cash Out-funksjonalitet kan ikke brukes på gratisspill. Cash Out-forespørsler kan være underlagt samme forsinkelsesprosedyre som oppført i "Seksjon A, Paragraf 4.5". Skulle det av en eller annen grunn skje at tilbudet fjernes eller oddsen svinger under denne forsinkelsen, vil Cash Out-forespørselen ikke bli akseptert og kontoinnehaveren vil bli varslet med en skjermmelding. Unibet forbeholder seg retten til å tilby en slik funksjonalitet utelukkende etter eget skjønn, og anerkjenner eller aksepterer ikke noe ansvar overhodet dersom Cash Out-funksjonaliteten ikke er tilgjengelig. Skulle en Cash Out-forespørsel bli vellykket, vil innsatsen bli avgjort umiddelbart, og eventuelle påfølgende hendelser som kommer i forhold til innsatsen vil ikke bli tatt i betraktning. Dersom et utbetalt spill har hatt en teknisk, pris- eller avviksfeil når som helst mellom tidspunktet for opprinnelig plassering og utbetaling, forbeholder Unibet seg retten til å korrigere en slik unøyaktighet i samsvar med "Avsnitt A, Paragraf 6.2" .
- 4) "Deltakeren" er et objekt utpekt som en del av en begivenhet. I "Head-to-Head" og "Triple-Head" refereres det kun til deltakeren som objekter for "Head-to-Head"- eller "Triple-Head"-begivenheten det gjelder.
- 5) Tidsfristen (avslutningstiden) vises på webområdet og er kun ment som informasjon. Unibet forbeholder seg retten til, etter eget skjønn, å innstille, helt eller delvis, betting-aktivitet på et hvilket som helst tidspunkt de finner det nødvendig.
- 6) Statistikk og redaksjonelt innhold offentliggjort på Unibet s område er å anse som tillagt informasjon, Unibet hverken vedkjenner seg eller godtar noe som helst ansvar for at informasjonen er korrekt. Det er til enhver tid kundens ansvar å være klar over omstendighetene rundt en begivenhet.
- 7) Teoretisk avkastning i faste odds til spilleren er gitt av oddsen fra alle mulige utfall i tilbudet. Den teoretiske tilbakebetalingsprosenten til en spiller på et veddemål tilbud med tre utfall a, b og c kan beregnes som følger.
$$\text{Teoretisk \%} = 1 / (1 / \text{"odds resultatet a"} + 1 / \text{"odds utfallet b"} + 1 / \text{"odds utfallet c"}) \times 100$$

2. Typer spill

- 1) "Kamp" (eller 1X2) er der det er mulig å spille på det (delvise eller bestemte) utfallet av en kamp eller begivenhet. Alternativene er: "1" = Hjemmelag, eller laget oppført på venstre side av tilbudet; "X" = Uavgjort, eller alternativet i midten; "2" = Bortelaget, eller laget oppført på høyre side av tilbudet.
- 2) "Riktig resultat" (eller resultat-betting) er der det er mulig å spille på det (delvise eller bestemte) nøyaktige resultatet i en kamp eller begivenhet.
- 3) "Over/under" (eller totalen) er der det er mulig å spille på den (delvise eller bestemte) mengden av hendelser (f.eks. mål, poeng, hjørnespark, tilbakesprett, utvisningsminutter, osv.). Dersom det totale

antallet av de oppførte hendelsene ender opp nøyaktig tilsvarende betting-linjen, vil alle spill på dette tilbudet anses ugyldige. Eksempel: Et tilbud der betting-linjen er 128 poeng og kampen ender med resultatet 64-64, vil bli erklært ugyldig.

- 4) "Oddetall/partall" er der det er mulig å spille på den (delvise eller bestemte) mengden av hendelser (f.eks. mål, poeng, hjørnespark, tilbakesprett, utvisningsminutter osv.). "Oddetall" er 1,3,5 osv.; "Partall" er 0,2,4 osv.
- 5) "Head-to-Head" og/eller "Triple-Head" er en konkurranse mellom to eller tre deltakere/utfall, med utgangspunkt enten i en offentlig organisert begivenhet eller en begivenhet bestemt av Unibet.
- 6) "Halv tid / full tid" er der det er mulig å satse på resultatet etter halve tiden og det endelige utfallet av kampen. F.eks. hvis stillingen etter halv tid er 1-0 og kampen ender 1-1, vil det vinnende utfallet vært 1/X. Innsatsen blir ugyldig dersom kampen ordinær tid spilles i et annet format enn de som er listet opp i innsatsen (f.eks. annet enn to halvdelar).
- 7) "Periode-betting" er der det er mulig å spille på utfallet av en enkelt periode i en kamp/hendelse. F.eks. hvis periodestillingen i en ishockeykamp er 2-0 / 0-1 / 1-1, vil det vinnende utfallet være 1/2/X. Innsatsen blir ugyldig dersom kampens ordinære tid spilles i et annet format enn det som er listet opp i innsatsen (f.eks. annet enn tre perioder).
- 8) "Uavgjort gjelder ikke" er der det kan spilles på "1" eller "2" som definert i <Section B, Para 2.1>. Det er også vanlig å referere til "Uavgjort gjelder ikke" i tilfeller der det ikke gis odds på uavgjort. Hvis den bestemte kampen ikke får en vinner (f.eks. at kampen ender uavgjort), eller det bestemte utfallet ikke skjedde (f.eks. første mål, uavgjort gjelder ikke og kampen ender 0-0), refunderes innsatsen.
- 9) "Handicap" er der det er mulig å tippe på om det valgte resultatet vil bli seirende når det angitte handikapet er lagt til/trukket fra (som gjeldende) i kampen/perioden/den totale poengscoren som spillet refererer til. I de tilfellene hvor resultatet etter justering av handikapslinjen er nøyaktig lik innsatslinjen, vil alle spill på dette tilbudet bli ugyldig. Eksempel: Et spill på -3.0 mål vil bli erklært ugyldig dersom det valgte laget vinner kampen, med nøyaktig 3 mål forskjell (3-0,4-1, 5-2, etc). Enhver referanse i denne seksjonen til begrepet "margin" er ment å forstås som resultatet som kommer fra subtraksjonen av målene/poengene scoret av de to lagene/deltakerne.

Med mindre annet er oppgitt, skal alle funksjonshensyn som er oppført på Unibet-siden beregnes basert på resultatet fra starten av den oppførte kampen/perioden til slutten av den angitte kampen/perioden. Det er imidlertid vanlig at for visse handikapspilltilbud i spesifikke idretter (asiatisk handikap i fotball), vil bare resultatene som er oppnådd mellom tidspunktet for innsatsplassering til slutten av den angitte tidsrammen bli tatt i betraktning, og dermed unnlates eventuelle mål/poeng som er scoret før spillet ble plassert og akseptert. Et hvilket som helst spilltilbud med disse karakteristikene vil bli tydelig vist på nettstedet og fremhevet i spillerens Spillhistorikk med poengsummen på tidspunktet for innsatsen.

Det finnes 3 forskjellige "handicap betting"-formater:

2-veis handikap: Lag A (-1,5) mot lag B (+1,5)

Eksempel:

- Lag A er gitt et -1,5 mål handikap i kampen. For å vinne spillet må Lag A vinne kampen med en margin som er lik eller større enn det angitte handikapet (dvs. 2 mål eller mer).

- Lag B får en +1,5 målfordel i kampen. For å vinne spillet må Lag B enten vinne kampen, matche finish i trekning, eller ikke tape med en margin som er lik eller større enn deres angitte fordel (dvs. tap med en 1 måls margin).

3-veis handikap: Lag A (-2) Trekning (Nøyaktig 2) Lag B (+2)

Eksempel:

- Lag A er gitt et 2 mål handikap i kampen. For å vinne spillet må Lag A vinne kampen med en margin som er større enn det angitte handikapet (dvs. 3 mål eller mer).

- Trekning ville være seierutfallet hvis kampen skulle ende opp med nøyaktig den angitte marginen (dvs. kampen slutter med resultater som 2-0, 3-1 og 4-2).

- Lag B får en 2 måls-fordel i kampen. For å vinne spillet må Lag B enten vinne kampen, matche finish i trekning, eller ikke tape med en margin som er lik eller større enn deres angitte fordel (dvs. tap med en 1 måls margin).

Asiatisk handikap: Lag A (-1,75) vs Lag B (+1.75)

Eksempel:

- Lag A er gitt et -1,75 måls handikap i kampen. Dette betyr at innsatsen er delt inn i 2 like spill og plassert på resultatene -1,5 og -2,0. For at innsatsen skal bli fullt utbetalt på de angitte oddsene, må Lag A vinne kampen med en større margin enn begge sine angitte funksjonshemminger (dvs. 3 mål eller mer margin). I tilfeller der Lag A vinner med kun 2 måls margin, vil innsatsen bli vurdert som delvis vunnet med full utbetaling på -1,5 del av innsatsen og refusjon på -2,0 siden, siden utfallet på den delen av Innsatsen ville bli betraktet som "uavgjort". Skulle kampen gi et annet utfall, inkludert en Lag A-seier med kun 1 mål for margin, vil hele innsatsen gå tapt.

- Lag B får en +1,75 måls-fordel i kampen. Dette betyr at innsatsen er delt inn i 2 like spill og plassert på resultatene +1,5 og +2,0. For at innsatsen skal bli fullt utbetalt på de angitte oddsene, må Lag B enten vinne kampen, matche finish i trekning, eller ikke tape med en margin som er lik eller større enn noen av sine angitte fordeler (dvs. tape med bare 1 måls margin). I tilfeller der Lag B taper med nøyaktig 2 måls margin, vil innsatsen bli vurdert som delvis tapt med refusjon på -2,0 del av innsatsen og et tap på -1,5 del av innsatsen. Hvis kampen gir et annet utfall som resulterer i et nederlag for Lag B med en margin på 3 eller flere mål, vil hele innsatsen gå tapt.

- 10) "Dobbelsjanse" er der det er mulig å spille samtidig på to (delvise eller bestemte) utfall av en kamp eller begivenhet. Alternativene er: 1X, 12 og X2 med "1", "X" og "2" som definert i <Section B, Para 2.1>.
- 11) Spill på "Vinnerpill" eller "Plassering" er der det er mulig å velge fra en liste med alternativer og spille på at en deltaker vinner eller havner innenfor en bestemt posisjon i resultatlisten for begivenheten/konkurransen det gjelder. Skulle to eller flere deltakere komme på en delt plassering vil

utbetalingen baseres på definisjonen i <Section B, Para 5.14>.

- 12) Et "Each Way"-spill (også kjent som EW) refererer til et spill hvor valget enten må vinne eller plassere (komme på første eller andreplass) for å få en utbetaling. Spillet deles inn i to like deler ("Win"-delen og "Place"-delen). Utbetaling av slike spill vil ta hensyn til gjeldende regler som styrer "Win"- og "Place"-spill, hovedsakelig de spesifikke reglene for sporten samt <Section B, Para 5, Clause 11>.
- 13) "Mål-minutter" er der det er mulig å spille på summen av minutter når målene har blitt scoret. Når slike spill skal avgjøres, vil mål scoret på overtid i begge omganger anses å ha blitt scoret i det 45. minutt dersom det ble scoret på overtid i første omgang og i det 90. minutt hvis det ble scoret på overtid i andre omgang. Selvmål vil ikke telle mot utfallet for individuell spillers "mål-minutter".

3. Hjelpemidler for betting

- 1) I virtuelle "Kamper" eller "Head to Heads" er det underforstått at to eller flere deltakere/lag er satt opp mot hverandre selv om de ikke direkte møter hverandre i kampen/begivenheten/runden som sammenliknes. Utfallet avgjøres ut fra antall ganger en deltaker føres opp for en forhåndsdefinert hendelse (f.eks. mål) i den respektive kampen. Følgende kriterier vil bli brukt til å bestemme utfallet for disse typer tilbud:
 - a. Med mindre det er spesifikt angitt, refererer spillet til den neste offisielle kampen/begivenheten/runden (det som passer) som oppførte deltakere/lag er planlagt å ta del i.
 - b. Alle relative kamper/hendelser må fullføres på samme dag/økt som kampen/hendelser/runden er planlagt å fullføres på for at spill skal gjelde, med unntak av tilbud der utfallet ble avgjort før avbruddet og det ikke er sjanse for at dette kunne blitt endret uavhengig av senere hendelser, disse utbetales i henhold til det avgjorte utfallet.
 - c. Resultatene for disse tilbudene vil kun ta i betraktning hendelser som stammer fra faktisk spill. Resultater som kan tilskrives walkovere og andre avgjørelser spesifisert i klausulene 2, 3 og 4 i <Section B, Para 5>, vil ikke bli tatt hensyn til.
 - d. Dersom det tidligere nevnte kriteriet ikke kan avgjøre utfallet for disse tilbudene, vil følgende kriterier bli refererte til for å avgjøre tilbudet:
 - (i) Spesifikke regler for sporten, som oppført i <Section C>.
 - (ii) Regler for å avgjøre resultat, som oppført i <Section B, Para 5>.

Spill vil avgjøres som ugyldige dersom det fortsatt er umulig å bestemme et vinnende utfall.

- 2) "Grand Salami" er der det er mulig å spille på totalt antall oppførte hendelser (eksempel: totalt antall mål, totale løp) som skjedde i en samling av kamper/begivenheter en bestemt runde/dag/kampdag. Alle relative kamper/begivenheter må fullføres for at spill skal gjelde, med unntak av tilfeller der utfallet ble avgjort før avbruddet og det ikke er sjanse for at dette kunne blitt endret uavhengig av senere hendelser, disse utbetales i henhold til det avgjorte utfallet.
- 3) Spill på en Over/under for en spillers plassering i henhold til prestasjoner/hendelser må tolkes som følger: "Over" betyr en verre eller lavere stilling mens "Under" betyr en bedre eller høyere stilling. Eksempel: Et spill på en spillers plassering i en turnering med en grense for Over/under på 2,5 avgjøres

som Under hvis spilleren ender på første eller andre plass. Alle andre plasseringer avgjøres som Over.

- 4) Spill på "Kvartar / Halvdel / Periode X" gjelder for resultatet/poengsummen innenfor en relevant tidsramme og inkluderer ikke noen som helst andre poeng/mål/hendelser oppnådd i begivenheten/kampen. Spill trekkes hvis kampen spilles i et annet format enn det som forespeiles i tilbudet.
- 5) Spill på "Resultat ved endt Kvartar / Halvdel / Periode X" referer til resultatet i kampen/begivenheten etter at en bestemt tidsramme er avsluttet og teller alle poeng/mål/hendelser fra tidligere deler av begivenheten/kampen.
- 6) Spill på "Først til X Poeng / Først til X Mål ..." og liknende tilbud refererer til laget/deltakeren som først når et bestemt antall poeng/mål/hendelser. Hvis tilbudet oppgir en tidsramme (eller noen annen periodisk begrensning) inkluderes ikke noen andre poeng/mål/hendelser som skjer i andre deler av begivenheten/kampen som ikke er relatert til den oppgitte tidsrammen. Hvis oppgitt poengsum ikke oppnås innen den oppgitte tidsrammen (hvis noen) trekkes alle spill med mindre annet er oppgitt.
- 7) Spill på "Vinner poeng X / Scorer mål X" og liknende tilbud refererer til at laget/deltakeren scorer/vinner den oppgitte hendelsen. Ved avgjørelse av disse tilbudene tas det ikke hensyn til noen hendelser som skjedde før den oppgitte hendelsen. Hvis oppgitt hendelsen ikke scores/vinnes innen den oppgitte tidsrammen (hvis noen) trekkes alle spill med mindre annet er oppgitt.
- 8) Spill som refererer til forekomsten av en bestemt hendelse i en forhåndsdefinert rekkefølge, som "Første kort" eller "Neste lag som får utvisningsminutter", trekkes hvis det ikke lar seg gjøre, uten rimelig tvil, å avgjøre det vinnende utfallet, for eksempel hvis spillere fra forskjellige lag vises kort i løpet av samme spillavbrudd.
- 9) "Laget scorer først og vinner" refererer til at det oppgitte laget scorer kampens første mål og i tillegg vinner kampen til slutt. Hvis det ikke scores mål i kampen trekkes spillet.
- 10) Enhver referanse til "clean sheet" indikerer at det oppgitte laget ikke kan slippe inn noen mål i løpet av kampen.
- 11) "Laget henter opp igjen" refererer til at det oppgitte laget vinner kampen etter å ha ligget under med minst 1 mål på et hvilket som helst tidspunkt i kampen.
- 12) Enhver referanse til at et lag skal vinne alle halvdelar/perioder (f.eks. laget vinner begge halvdelar) betyr at laget må score flere mål enn motstanderen i alle kampens oppgitte halvdelar/perioder.
- 13) Enhver referanse til "Overtid" refererer til tiden angitt av den utnevnte funksjonæren, ikke den faktiske tiden som spilles.
- 14) Spill som "Banens beste", "Mest verdifulle spiller", osv. avgjøres, med mindre annet nevnes, av avgjørelsen fra konkurransens arrangør.
- 15) Spill som refererer til begreper som "avgjørende mål" avgjøres ut fra hvem som scorer målet som når kampen er slutt viser seg å ha produsert en uangrikelig ledelse og gjør at alle påfølgende mål regnes som irrelevante i forhold til det endelige utfallet. For at et spill skal fastsettes som "JA" må den oppgitte

spillerens lag erklæres som vinner av den bestemte kampen (hvis det er en kamp) eller ha gått videre til neste runde / vunnet konkurransen. Mål som scores i ordinær tid og på overtid teller, ikke straffesparkkonkurranser.

- 16) Spill på hendelser som inneholder et utvalg av episoder som kan skje i løpet av en kamp (F.eks. "Hva vil skje med spilleren først? med alternativene "Score et mål, få gult/rødt kort, bli byttet ut) trekkes hvis ingen av de oppgitte hendelsene/utfallene forekommer.
- 17) Spill på overganger tar også hensyn til spillere klubben henter inn på lån.
- 18) Spill som refererer til bytte av trener gjelder personer som innehar en rolle som hovedtrener/manager (det som gjelder) som går av / får sparken av hvilken som helst grunn. Spillene er også gyldige for tilfeller der en person med ansvar for begge deler (hvis noen) forlater stillingen sin, og vil avgjøres deretter. I tilfeller der ingen endringer har forekommet mellom tidspunktet spillet ble plassert og siste kamp i ligaen (med unntak av sluttspill, kvalifisering, etter en sesong osv.) trekkes spill som plasseres etter siste trenerbytte (hvis noe), med mindre en egnet løsning er tilbudt for betting.
- 19) Tilbud som refererer til hvilket lag/deltaker som vil oppnå en bestemt bedrift mot et annet lag/deltaker (f.eks. neste lag som slår lag X), i tillegg til tilbud der det refereres til en fastsatt dato, vil bli stående og avgjøres uavhengig av eventuelle endringer i kampoppsett og antall kamper/runder som spilles.
- 20) Utfall av tilbud som refererer til hvilket lag/deltaker som blir den første som oppnår en gitt prestasjon mot et annet lag/deltaker(e) (eksempelvis lag scorer først på kampdag X) vil være basert på tidsrammen i den respektive kampen hvor prestasjonen ble oppnådd. Eksempel: Lag A spiller på lørdag og scorer sitt første mål i det 43. minutt, mens lag B spiller på søndag og score sitt første mål etter 5 minutter. Lag B vil være vinner.

21) Fra tid til annen kan Unibet bestemme seg for å publisere tilbud som enten refererer til den enkelte opptreden av en deltaker/gruppe; Eller tilbud som kombinerer de potensielle resultatene av 2 eller flere lag/deltakere (f.eks. Forbedrede multipler), med høyere odds enn de som normalt er tilgjengelige. Unibet forbeholder seg retten til å tilbakekalle slike tilbud, redigere de respektive oddsene og effekten av eventuelle videre endringer som Unibet måtte anse som nødvendige etter eget skjønn.

Oppgjør av disse tilbudene vil bli basert på følgende kriterier:

1. Med mindre det er spesifikt angitt, viser spillene til neste offisielle kamp/event/runde (som gjeldende) som de angitte deltakere/lagene har planlagt å delta i.
2. Alle relative hendelser må være ferdige innen samme dag/økt (som gjeldende) som oppført i forbindelse med tilbudet. Skulle dette ikke være tilfelle, vil innsatsene på tilbudet bli refundert, med unntak av de tilbudene hvor resultatene avgjøres før oppsigelsen og muligens ikke kan endres uansett fremtidige hendelser, hvilket vil avgjøres etter det bestemte utfallet.

3. Resultatene for disse tilbudene tar bare hensyn til hendelser som foregår i selve spillet. Resultater som kan henføres til walk-overs samt andre avgjørelser som spesifisert i klausulene 2, 3 og 4 i <Seksjon B, Paragraf 5>, vil ikke bli tatt i betraktning.

4. Alle konnotasjoner knyttet til innsatsen må fullstendig og utvilsomt overholdes for at innsatsen skal betraktes som vinnende, uavhengig av eventuelle konflikter med de sportsspesifikke reglene eller med eventuell tolkning basert på tidligere eller nåværende presentasjon av tilbud relatert til hendelser i den bestemte sporten og måten disse blir presentert på i Unibet Sports Book. Spill blir avgjort som ugyldig hvis det fortsatt ikke er mulig å bestemme et vinnende utfall.

Selv om alle nødvendige forholdsregler blir tatt av Unibet for å sikre en overlegen brukeropplevelse, må det være klart at markedene kan svinge på en slik måte at disse ikke på et gitt tidspunkt gir en forbedret verdi som kan sammenlignes med relaterte innsatstilbud som er tilstede på nettstedet.

4. Systemspill

- 1) I betting før kamper er det mulig å kombinere opp til tolv (12) forskjellige tilbud på én enkelt kupong. Basert på disse tolv tilbudene kan kontoinehavere velge deres egne antall enkeltspill, dobbeltspill, trippelspill, osv.
- 2) I livebetting er det mulig å kombinere opptil tolv (12) forskjellige tilbud i én kupong som en akkumulatorinnsats. Alle valgte kamper/tilbud i en akkumulator må være inkludert i kupongen, og ingen andre flerdoble alternativer (eksempler: singles, doubles osv.) som utelukker 1 eller flere kamper/tilbud er tilgjengelige.
- 3) Unibet forbeholder seg retten til å begrense antall kombinasjoner ut fra som er kjent som det forventede utfallet, som definert i <Section A, Para 5.4> og også andre faktorer, utelukkende etter eget skjønn.
- 4) Det er mulig å sette én eller flere kamper som 'sikre vinnere', altså at den valgte kampen/begivenheten inkluderes på alle kuponger.
- 5) "Trixie" er en kombinasjon som inkluderer én trippel og tre dobler fra et utvalg av tre kamper.
- 6) En "Patent" er en kombinasjon, som inneholder en trippel, tre dobler og tre singler fra et utvalg med tre matcher.
- 7) "Yankee" er en kombinasjon som inkluderer én firling, fire tripler og seks dobler fra et utvalg av fire kamper.

- 8) En "Canadian" (også kjent som en «Super Yankee») er en kombinasjon, som inneholder en femling, fem firlinger, 10 tripler og 10 dobler fra et utvalg med fem matcher.
- 9) En "Heinz" er en kombinasjon, som inneholder en seksling, seks femlinger, femten firlinger, tyve tripler og femten dobler fra et utvalg med seks matcher.
- 10) En "Super Heinz" er en kombinasjon, som inneholder en syvling, syv sekslinger, 21 femlinger, 35 firlinger, 35 tripler og 21 dobler fra et utvalg med syv matcher.
- 11) En "Goliath" er en kombinasjon, som inneholder en åtling, åtte syvlinger, 28 sekslinger, 56 femlinger, 70 firlinger, 56 tripler og 28 dobler fra et utvalg med åtte matcher.
- 12) For enkel fremvisning, når nødvendig, vil det andre tallet etter desimaltegnet i oddsen være rundet opp til nærmeste desimaltall i kontoinnehavers spillhistorikk. Utbetalingen effektueres likevel basert på den faktiske oddsen ganget med innsatsen, uavhengig av den tidligere nevnte avrundingen.

5. Utbetaling

- 1) Når spill avgjøres vil Unibet gjøre sitt ytterste for å ta hensyn til førstehåndsinformasjon (under eller like etter begivenheten er avgjort) ved hjelp av TV-sendinger, direkteavspilling (nettbaserte eller gjennom andre kilder) i tillegg til offisielle nettsteder. Skulle det vise seg at denne informasjonen er utelatt fra førstehånds betraktning, og/eller offisielle kilder og/eller det er en åpenbar feil i informasjonen hos kildene ovenfor, baseres avgjørelsen av spilltilbudet på andre offentlige kilder.
- 2) Avgjørelsen av spill inkluderer ikke endringer som kommer fra og/eller kan tillegges til, men ikke begrenses til, diskvalifiseringer, straffer, protester, resultater verserende for retten og/eller etterfølgende endringer av de offisielle resultatene etter begivenheten fant sted og et resultat har blitt offentliggjort, selv foreløpige resultater. For spill som refererer til konkurranser som varer mer enn 1 runde/fase (f.eks. sesongspill), vil bare endringer som påvirker spill som ikke har blitt avgjort enda bli tatt hensyn til. Slike tiltak må være kunngjort av styrende organisasjon før den siste planlagte runden/fasen for å bli vurdert. Eventuelle endringer som skjer etter denne datoen, eller som ellers refererer til spill som allerede er avgjort basert på hendelser som skjer under begivenheten/konkurransen, vil ikke bli vurdert.
- 3) Forhold som ikke har blitt sanksjonert og/eller bekreftet av kampen/hendelsen offisielt (for eksempel uautoriserte mål) vil ikke bli tatt hensyn til i oppgjøret av spillet. Som hovedregel, og med mindre tilbudet angir noe annet, vil Unibet avgjøre tilbudet basert på den nøyaktige tiden for avbruddet/gjenopptakelsen av spillstrømmen (som gjeldende) av den aktuelle forekomsten (f.eks. ballen gikk ut av spill for et innkast/målspark eller krysser linjen for et mål). Spill som refererer til akkumulering av en bestemt forekomst (for eksempel totale cornere) og/eller utførelse av en bestemt handling, vil kreve at forekomsten faktisk finner sted i det angitte tidsintervallet (for eksempel hjørnesparket). I slike tilfeller, hvis forekomsten bare skal tildeles og ikke tas, vil den ikke bli vurdert for oppgjørsformål.

- 4) Alle spilltilbud relatert til kamper/hendelser som ikke finner sted eller der resultater kommer fra walk-over vil bli trukket.
- 5) Ved avbrutte begivenheter vil alle spilltilbud som har blitt avgjort før avbrytelsen fant sted, og som ikke ville blitt endret uavhengig av senere hendelser, avgjøres i henhold til det avgjorte utfallet. Alle gjenværende spilltilbud vil bli trukket med mindre et offentlig resultat annonseres innen 36 timer.
- 6) Hvis en begivenhet avbrytes og omberammes til en tid innenfor 36 timer av det originale tidspunktet vil alle spill som ble plassert før den første kampen, dersom de ikke kunne avgjøres ut fra spillet før avbrytelsen, trekkes.
- 7) Alle spill gjelder fortsatt hvis datoen for en hendelse som ikke har begynt enda flyttes til mindre enn 3 fulle dager før/etter det tidspunktet som først ble satt av det styrende forbundet. Dette gjelder selv om den nye tiden for avspark er mer enn 36 timer etter/før det først oppgitte tidspunktet. Spillene trekkes hvis en begivenhet som ikke har begynt enda flyttes med mer enn 3 fulle dager, eller begivenheten har begynt og et offentlig resultat ikke kan erklæres innen 36 timer.
- 8) Begivenheter som ikke har blitt fullført slik de vanligvis gjør, der et resultat ble gitt gjennom avgjørelse fra forbundet ikke mer enn 36 timer etter begivenheten startet, vil Unibet bruke det offentlige resultatet for følgende spilltilbud: Kamp, uavgjort gjelder ikke og dobbeltsjanse. Forutsatt at avgjørelsen som er gitt ikke endrer utfallet av det oppgitte spilltilbudet på avbrytelsens tidspunkt. I så fall vil innsatsen bli refundert. Alle andre tilbud trekkes, med unntak av tilfeller der utfallet ble avgjort før avbruddet og det ikke er sjanse for at dette kunne blitt endret uavhengig av senere hendelser, disse utbetales i henhold til det avgjorte utfallet.
- 9) Alle spilltilbud relatert til kamper/begivenheter som ikke ble fullført der ingen offisielle styrende forbund tidligere er godkjent (f.eks. klubbers vennskapskamper) vil trekkes med mindre minst 90 % av normal/ordinær tid ble spilt, se <Section B, Para 1.1>. Skulle kampen/begivenheten avbrytes etter at 90 % er fullført vil avgjørelsen baseres på gjeldende resultat på tidspunktet kampen/begivenheten ble stoppet.
- 10) Avgjørelsen av spilltilbud som, men ikke begrenset til, skudd, skudd på mål, ballbesittelse, målgivende pasninger, tilbakesprett osv. baseres på statistikk fra det offisielle styrende forbundet. Med mindre dette støttes av entydig bevis vil Unibet ikke godkjenne noen som helst klage begrunnet med personlig tolkning av slike begreper.
- 11) Ved spill på "Vinnerspill" eller "Plassering" refunderes ingen innsats satt på deltakere/utfall som ikke er deltaker i, eller som ble trukket tilbake fra, begivenheten (både før og under) med mindre annet særlig uttrykkes. Unibet forbeholder seg retten til, etter eget skjønn, å benytte seg av Tattersalls regel 4, som beskrives i <Section B, Para 6>, i enhver konkurranse, både når det gjelder spilltilbudet og/eller relevante sportsspesifikke regler.
- 12) Ingen refusjon av spill vil gjøres gjeldende selv om kampens/begivenhetens vinnende utfall er en deltaker / et utfall som ikke er oppført for betting-formål. Kontoens innehaver har muligheten til å be om pris på ikke oppførte deltakere/utfall for alle spilltilbud. Etter eget skjønn forbeholder Unibet seg retten til å avslå slike forespørsler.

- 13) Skulle en deltaker bli diskvalifisert/tilbakeholdt/utestenges fra å ta del i en påfølgende del/fase av en begivenhet/konkurranse anses denne diskvalifiseringen å ha funnet sted på tidspunktet deltakeren ble fjernet fra begivenheten. Ingen endringer vil bli gjort for resultater før dette, uavhengig av enhver modifikasjon som følger av nevnte handlinger.
- 14) Hvis to eller flere deltakere deler de aktuelle sluttposisjonene og ingen odds er blitt tilbudt for et trukket utfall, beregnes utbetalingen ved å dividere innsatsen på antall deltakere som deler disse bestemte stillingene, og avgjøres tilsvarende. Utbetalingen vil alltid være minst lik innsatsen, unntatt i tilfeller av "Head to Heads", se <Seksjon B, Paragraf 2,5> og <Seksjon B, Paragraf 5,19>
- 15) I "Gruppe-betting" (som "Best av X") må alle oppførte deltakere starte begivenheten for at spillene skal stå.
- 16) I "Gruppe-betting" (som "Best av X"), må minst én deltaker fra listen over utvalgte deltakere fullføre begivenheten med suksess for at spillet skal stå. Hvis dette ikke er tilfelle, og det offisielle forbundet ikke følger bestemte kriterier for tie-break, trekkes spillet.
- 17) For at et spill skal være gyldig i "Head to Head" mellom to eller flere deltakere må alle deltakere som står oppført starte den bestemte runden/begivenheten spillet gjelder for.
- 18) "Head to Head" mellom to refunderes alle spill hvis begge deltakerne deler samme plassering/poengsum eller elimineres i samme fase av konkurransen, med mindre det offisielle forbundet følger bestemte kriterier for tie-break, spillene vil i så tilfelle forbli gyldige.
- 19) I en "Head to Head" mellom tre deltakere og mer enn én vinner vil oddsen bli delt på antall utfall som deler vinnerposisjonen, uavhengig av hvorvidt nettoutfallet er lavere enn konto innehaverens innsats.
- 20) Hvis "Head to Head" tilbys mellom forskjellige runder/faser må alle deltakere delta i den kommende runden/fasen for at spillene skal være gyldige.
- 21) Med mindre annet er særlig nevnt vil det bli tatt hensyn til resultater og utfall fra alle kamper der den offisielle arrangøren arrangerer nødvendige runder, kamper eller en rekke kamper (f.eks. sluttspill, kvalifisering og etter en sesong) for å avgjøre serievinnere, opprykk/nedrykk osv. etter at den normale serien er slutt, med formål å avgjøre spill som refererer til slutt plassering i ligaen, opprykk/nedrykk osv. for. For eksempel vil sesongmessige spill på laget som vinner NHL referere til vinneren av Stanley Cup.
- 22) Tilbud som er i konflikt med hverandre om prestasjonene til to eller flere individer/lag over en bestemt tidsramme/konkurranse vil kun avgjøres basert på resultatet fra de oppførte deltakerne, alle andre deltakere i samme konkurranse/begivenhet tas ikke hensyn til.
- 23) Med mindre annet er spesifisert tar ingen spill som refererer til en enkelt spillers prestasjon i en innenlands liga (som totalt scorede mål for spiller X i liga Y) eller "Head to Head"-spill eller to spillers prestasjoner i innenlands ligaer hensyn til sluttspill/kvalifisering/etter en sesong eller noen andre kamper, eller rekke kamper, som skjer etter den såkalte ordinære sesongen.
- 24) Tilbud som refererer til totalt antall hendelser/utfall scoret/oppført av et bestemt lag, enten for lagets prestasjoner i en nasjonal liga (som totalt scorede mål for lag X) eller "Head to Head"-tilbud som innebærer prestasjoner for to lag i nasjonale ligaer, eller en kumulativ ligaprestasjon (For eksempel flest

utvisningsminutter i liga X - lag Y mot lag Z) tar ikke hensyn til sluttspill/kvalifiseringer/etter en sesong eller noen andre kamper, eller rekke kamper, som skjer etter den såkalte ordinære sesongen, med mindre annet er særlig spesifisert.

- 25) I et spilltilbud om en enkelt spillers prestasjon i en bestemt nasjonal liga (som totale mål scoret av spiller X i liga Y), eller "Head to Head"-spilltilbud som involverer to spillere i nasjonale ligaer, trekkes spillet dersom noe som helst av følgende skjer med noen som helst oppgitt deltaker: (i) Ikke deltar i minst 50 % av lagets kamper (ekskludert eventuelle sluttspill/kvalifiseringer/etter sesonger); (ii) ikke deltar i minst én kamp til etter spillet er plassert, (iii) har samme totalt antall som en annen spiller.
- 26) I et spilltilbud om en bestemt spillers prestasjon i en bestemt begivenhet (for eksempel totalt scorede mål scoret av spiller X i en internasjonal turnering), eller "Head to Head"-spilltilbud om to spilleres prestasjoner i bestemte begivenheter, trekkes spillet dersom noe som helst av følgende skjer med noen som helst oppgitt deltaker: (i) ikke i det hele tatt deltar i begivenheten (ii) ikke deltar i minst én kamp til etter spillet er plassert eller (iii) har samme totalt antall som en annen deltaker.
- 27) Under spesielle begivenheter kan Unibet velge å tilby betting med et redusert antall deltakere, og kan også inkludere betting-alternativer som for eksempel "andre", "feltet" eller liknende. Dette alternativet inkluderer alle deltakere som ikke spesielt er ført opp som tilgjengelige.
- 28) Spill som refererer til en bestemt deltakers/deltakeres prestasjon i en bestemt begivenhet (f.eks. spiller X mot feltet) trekkes hvis den oppgitte deltakeren/deltakerne ikke deltar i konkurransen.
- 29) Enhver form for kvalifisering før hovedbegivenheten regnes som en gyldig del av konkurransen. Altså vil en deltaker som taper i kvalifisering regnes som å ha tapt for alle som er kvalifisert på forhånd eller kvalifiserer seg.
- 30) Spilltilbud som i utgangspunktet krever at deltakeren/deltakerne konkurrerer i to eller flere stadium/etapper i en konkurranse forblir gyldig uavhengig av enhver utsettelse/flytting av faktiske kampdatoer, forutsatt at den gitte kampen/kampene faktisk skjer innenfor konkurransens rammer.
- 31) Et spill på at en spiller eller et lag skal "kvalifisere" seg, som i utgangspunktet kun krever avansement i ett stadium / én etappe for å gå videre til neste fase/runde i en konkurranse (inkludert alle eventuelle forlengninger/tilleggskamper, ikke omkamper), trekkes hvis kampen det gjelder ikke avgjøres innen 36 timer etter den skulle ha startet.
- 32) Uavhengig av hvorvidt slik informasjon ble spesifisert i spilltilbudet eller ikke, vil spill på kamper som spilles på såkalte "nøytrale arenaer" i tillegg til tilfeller der møtested / type overflate endres, ikke regnes som en grunn til å trekke spillet, forutsatt at stedet kampen foregår ikke kan påvises å være "hjemmebane" for et av lagene i kampen. Alle spill vil i siste tilfelle trekkes. Slike eventualiteter er ikke aktuelt for begivenheter hvor, selv om plasseringen kan anses som en potensiell vanlige "hjemmebane" for et av lagene involvert, styrende organisasjon fortsatt bestemmer seg for å liste opp begivenheten på en måte som kan tolkes annerledes (f.eks. bestemte begivenheter eller finalen/sene stadier av en konkurranse som blir avholdt på arenaer som ble bestemt på forhånd). I slike tilfeller vil arenaen bli vurdert som en "nøytral" bane og spill står uavhengig av rekkefølgene tilbudet vises.

- 33) Informasjon som refererer til kjønn hos lag, aldersgrupper og ungdomslag så vel som diverse definisjoner på reservelag (f.eks. B- og C-lag) er å betrakte som tilleggsinformasjon. Inkluderingen (eller mangelen på den) og nøyaktigheten av slik informasjon er ikke å betrakte som tilstrekkelig grunn for å trekke tilbudene knyttet til denne kampen/begivenheten, gitt at dette ikke forårsaker en åpenbar inkonsekvens i oddsen som tilbys.
- 34) Selv om Unibet tar alle nødvendige forholdsregler for å sikre en mest mulig pålitelig gjengivelse av alle komponentene i et spilltilbud må det antas at enkelte benevnelser kan fremlegges annerledes grunnet forskjellige tolkninger som stammer fra tilpasning til andre språk. Slike språklige uoverensstemmelser er ikke å betrakte som skjellig grunn til å trekke tilbud relatert til kampen/begivenheten, forutsatt at de ikke skaper usikkerhet rundt andre deltakere. Det samme gjelder benevnelser som beskriver begivenheten, lagenes navn, sponsorens navn osv.
- 35) Hvis spill er underlagt tidsbegrensninger bør de tolkes på følgende måte: "innen de første 30 minuttene" inkluderer alt som skjer frem til det har gått 0 timer, 29 minutter og 59 sekunder; "mellom minuttene 10 og 20" inkluderer alt som skjer fra det har gått 10 minutter og 0 sekunder til det har gått 19 minutter og 59 sekunder.
- 36) Så fremt ikke oppført i sammenheng med spilltilbudet, eller ellers i de spesifikke reglene for sporten, vil spill som refererer til tall for varighet i en begivenhet/kamp som ikke er heltall (f.eks. 88,5 minutter eller X,5 runder) krever at hele den oppførte varigheten fullføres for at de kan regnes som vinnere. For eksempel: Et spill på Over/under 88,5 minutter i en tenniskamp avgjøres kun som Over hvis minst 89 fulle minutter fullføres.
- 37) Unibet tilkjenner at enkelte spill kan kreve at presentsatser, enheter eller andre kriterier som har betydning for avgjørelsen av om et spill rundes opp. I slike tilfeller forbeholder Unibet seg retten til å justere og avgjøre deretter.
- 38) Enhver referanse til mål scoret av bestemte spillere regnes ikke hvis de kan betegnes som "selvmål" (scoring mot sitt eget mål) med mindre annet er oppgitt.
- 39) Enhver referanse til forbund, nasjonalitet eller liknende er underlagt definisjonen fra det styrende forbundet.
- 40) Enhver medalje vunnet av et lag / en nasjon teller som én (1) medalje uavhengig av antall lagmedlemmer.
- 41) Tilbud relatert til et totalt antall forekomster/hendelser scoret/passert av en bestemt spiller i én enkelt konkurranse (for eksempel totalt antall mål scoret av spiller X for lag Y), vil bare ta hensyn til det totale antallet forekomster/hendelser scoret/passert av den bestemte spilleren mens spilleren spiller for det aktuelle laget i den gitte konkurransen. Skulle noe av det følgende skje med den oppførte spilleren, vil spillene anses ugyldige: (i) ikke deltar i minst 50 % av konkurransens stipulerte kamper (ekskludert eventuelle sluttspill/kvalifiseringer/kamper etter sesonger); (ii) ikke deltar i minst én kamp til etter spillet er plassert.
- 42) Tilbud på om enkelte individer vil ha en spesifikk posisjon/tittel/jobb på en bestemt dato (f.eks. minister X er fortsatt minister på datoen Y, spiller/trener er fortsatt med lag Y på dato Z) refererer til at individet det er snakk om skal ha (eller personen som eventuelt blir ansatt) den oppførte posisjonen uavbrutt

mellom tidspunktet for spillet og den spesifikke tidsfristen. Dersom individet, av en eller annen grunn, forlater posisjonen før tidsfristen, vil ikke utfallet av spillet anses å ha skjedd. Dette er tilfelle selv der individene blir utnevnt/signert på nytt i samme stilling/tittel/jobb, og dermed innehar samme stilling/tittel/jobb på tidsfristen som spillet refererer til. Utbetalinger tar også hensyn til spillere klubben henter inn på lån.

6. Tattersalls regel 4

- 1) I tilfeller der det foreligger en ikke-løper eller ikke-deltaker skal oddsen for gjenværende løpere eller deltakere reduseres i henhold til den såkalte Tattersalls regel 4.

a. Betting-gevinst:

- Gjeldende odds for den ikke-deltakende løperen / Fratrekk i prosent av netto gevinst

1,30 og lavere	75%
1,31 til 1,40	70%
1,41 til 1,53	65%
1,54 til 1,62	60%
1,63 til 1,80	55%
1,81 til 1,95	50%
1,96 til 2,20	45%
2,21 til 2,50	40%
2,51 til 2,75	35%
2,76 til 3,25	30%
3,26 til 4,00	25%
4,01 til 5,00	20%
5,01 til 6,50	15%
6,51 til 10,00	10%
10,01 til 15,00	5%
15,01 og høyere	Ingen fratrekk

b. Plassering av betting:

- Gjeldende odds for den ikke-deltakende løperen / Fratrekk i prosent av netto gevinst

1,06 og lavere	55%
1,07 til 1,14	45%
1,15 til 1,25	40%
1,26 til 1,52	30%
1,53 til 1,85	25%
1,86 til 2,40	20%
2,41 til 3,15	15%
3,16 til 4,00	10%
4,01 til 5,00	5%
5,01 og høyere	Ingen fratrekk

- 2) Hvis det finnes to eller flere ikke-løpere eller ikke-deltakere skal total reduksjon ikke overgå 75 %. Fratrekk skal i dette tilfellet baseres på samlet odds fra ikke-deltakende løpere

7. Kupongspill

- 1) For hele listen over vilkår og betingelser for Supertoto, klikk her.
- 2) For hele listen over vilkår og betingelser for Superscore, klikk her.

C. Sport Spesifikke / Kategori Regler

1. OL og sluttspill

- 1) Alle forhold som nevnes i dette avsnittet har fortrinn foran alle andre regler eller forhold.
- 2) Alle spill er gyldige hvis begivenheten finner sted og avgjøres i løpet av sluttspillet og året det refereres til, uavhengig av endringer av hvor den finner sted.
- 3) Denne klausulen gjelder tilbud som innen rimelighetens grenser oppfyller hvilken som helst av følgende kriterier:
 - a. spill som refererer til oppførte begivenheter i avsluttende fase som en del av OL, verdensmesterskap eller kontinentale konkurranser;
 - b. hendelsens siste fase er begrenset.

2. Amerikansk fotball (NFL)

- 1) Med mindre annet er oppgitt avgjøres alle spill på amerikansk fotball basert på resultatet etter såkalt overtid.
- 2) Alle tilbud trekkes hvis ikke 55 minutters spilletid har blitt fullført, med unntak av tilfeller der utfallet av spillet er avgjort før et eventuelt avbrudd der det ikke er sjanse for at dette kunne blitt endret uavhengig av senere hendelser, disse utbetales i henhold til det avgjorte utfallet.
- 3) Spill på "Head to Head" og "Over/Under" som involverer én eller flere spilleres prestasjoner i kampen/begivenheten/turneringen regnes som gyldig hvis alle oppgitte spillere deltar i kampen/begivenheten/turneringen på et eller annet tidspunkt for at spill skal gjelde.

3. Friidrett

- 1) Med mindre annet er oppgitt avgjøres alle spill på friidrett basert på resultatet etter konkurransens siste fase. Hvis ingen av de oppgitte deltakerne deltar i siste fase trekkes alle spill, med mindre den arrangøren følger bestemte prosedyrer for tie-break, i så fall gjelder disse.
- 2) Alle spilltilbud avgjøres ut fra de første offisielle resultatene som offentliggjøres. Likevel vil Unibet ta i betraktning, og avgjøre eller omgjøre deretter, enhver endring i de offisielle resultatene som offentliggjøres innen 24 timer etter at begivenheten har funnet sted. For at slike tilfeller skal vurderes må protesten gjelde hendelser som utelukkende skjedde i løpet av begivenheten, som for eksempel linjebrydd, dytt eller feil overtakelse i et stafettløp osv. Ingen dopingsaker vurderes. Resultatet som er tilgjengelig etter de tidligere nevnte 24 timene vil regnes som bindende uavhengig av videre protester, endringer av offisielle resultater osv.
- 3) Hvis to eller flere deltakere deltar i forskjellige løp i en konkurranse vil alle "Head To Head"-tilbud mellom dem trekkes, med mindre dette skjer i en senere fase av konkurransen som minst én av dem er

kvalifisert for.

- 4) En deltaker som er diskvalifisert på grunn av brudd på startprosedyren (tjuvstart) regnes som å ha deltatt i begivenheten.

4. Fotball med australske regler (ARF)

- 1) Dersom ikke det motsatte uttrykkelig er angitt og en kamp eller en angitt periode (eksempelvis første omgang, tredje kvarter, osv.) ender med uavgjort, skal all spill avgjøres i henhold til den såkalte "dead heat"-regelen. I slike tilfeller kalkuleres utbetalingen etter at oddsen er delt og deretter multiplisert med innsatsen, uavhengig av om netto utbetaling er lavere enn kontoinnehaverens innsats.
- 2) Med mindre annet er angitt, vil alle innsatser som refererer til kamper avgjøres med resultatet etter 4. Quarter (ordinær tid).
- 3) Alle innsatser som refererer til spilleres prestasjon, i tillegg til "Head to Head" og "Over/Under"-innsatser som involverer én eller flere spillers prestasjoner i én enkelt kamp/begivenhet anses som gyldig gitt at den spesifiserte spilleren spiller fra starte av kampen.
- 4) Første målscore i kampen/1. Quarter - Innsatser vil refunderes på spillere som ikke er blant de 21 som starter. Innsatser på første målscore i kampen krever ikke at målet scores i 1. Quarter. Hvis det ikke scores mål i den aktuelle perioden, vil alle innsatser anses som ugyldige.
- 5) Første målscore i 2., 3. eller 4. Quarter - Alle innsatser står uavhengig av spillerens deltakelse (eller mangel på deltakelse) i det aktuelle Quarteret og kampen. Hvis det ikke scores mål i det aktuelle Quarteret, vil alle innsatser anses som ugyldige.
- 6) "Start til slutt"-innsatser refererer til hvilket lag (hvis noen) leder kampen ved slutten av hvert Quarter.
- 7) Dersom omkamp/ekstra kamper kreves for å avgjøre en posisjon på tabellen, ligavinneren, eller lignende, vil utfallet fra disse omkampene/ekstra kampene brukes til å avgjøre de respektive innsatsene.
- 8) For spill på den store finalen (Grand Final), er innsatser spesifisert til den kommende kampen som skal spilles, eller den pågående kampen for live spill. Innsatser vil ikke overføres til en omkamp, og et nytt marked vil legges til for eventuelle senere kamper.
- 9) Når tilbud som er relatert til innsatsen til to eller flere individer/lag over en gitt tidsperiode/konkurranse skal avgjøres, vil stedet hvor elimineringen finner sted i "finalene" gjelde for oppgjøret. Dersom to lag elimineres på samme stadiet, vil laget som havnet høyest på AFL-tabellen ved fullførelsen av den vanlige sesongen anses å ha oppnådd den beste plasseringen.
- 10) Alle innsatser står, uavhengig av endring av bane.

5. Badminton

- 1) Samme regler som tennisreglene der disse er gjeldende.

6. Baseball

- 1) Med mindre annet er oppgitt vil spill på baseball avgjøres ut fra resultatet etter eventuelle ekstraomganger, uavhengig av antall omganger som spilles, slik forbundet har erklært.
- 2) Et spill trekkes når en avlyst eller utsatt kamp ikke har startet, eller et resultat ikke har blitt offentliggjort, innen tolv timer etter det opprinnelige starttidspunktet.
- 3) Spill på "kamper" trekkes hvis det fortsatt skulle stå uavgjort etter ekstraomganger. Alle andre tilbud som på rimelig vis kunne avgjøres (f.eks. "Over/Under", "Handicap" og "Oddetall/Partall") avgjøres ut fra resultatet etter ekstraomganger.
- 4) Spill på "Handikap", "Over/Under" og "Oddetall/Partall" krever at omgangene er fullført, eller at minst 8,5 omganger ble fullført hvis hjemmelaget har fordel, for at spillet skal være gyldig. Dette gjelder alle tilbud, med unntak av de tilbud der utfallet er avgjort før avbruddet og på ingen måte kunne ha blitt endret uavhengig av videre hendelser. Disse avgjøres ut fra det avgjorte utfallet.
- 5) Navnet på den såkalte "pitcheren" (som kaster til slagmannen) har ingen betydning for avgjørelsen av spill.
- 6) For avgjørelse av spill regnes "Første halvdel" som utfallet i de 5 første omganger. Alle 5 omganger må fullføres for at spill skal gjelde, med unntak av tilfeller der utfallet ble avgjort før avbruddet og det ikke er sjanse for at dette kunne blitt endret uavhengig av senere hendelser, disse utbetales i henhold til det avgjorte utfallet.
- 7) Spill på "Head to Head" og "Over/Under" som involverer én eller flere spilleres prestasjoner i kampen/begivenheten/turneringen regnes som gyldig hvis alle oppgitte spillere deltar i kampen/begivenheten/turneringen på et eller annet tidspunkt for at spill skal gjelde.
- 8) Alle spill som refererer til som totalsum for en turnering (som løp osv.) avgjøres ut fra offisielle statistikker fra arrangøren. Med mindre annet oppgis inkluderer kumulative beløp i slike spill eventuelle forlengelser (f.eks. ekstraomganger).

7. Basketball

- 1) Med mindre annet er oppgitt regnes spill på basketball som avgjort basert på resultatet etter såkalt overtid.
- 2) I spill der kampens utfall (som "Moneyline") avgjøres over to eller flere oppgjør vil "inkludert overtid" bli trukket hvis kampen ender uavgjort og videre spill ikke skjer i den bestemte kampen.

- 3) I oppgjør over flere kamper samles alle poeng fra enhver overtidperiode og regnes mot den avsluttende avgjørelsen for den bestemte kampen.
- 4) Spill på "Head to Head" og "Over/Under" som involverer én eller flere spilleres prestasjoner i kampen/begivenheten/turneringen regnes som gyldig hvis alle oppgitte spillere deltar i kampen/begivenheten/turneringen på et eller annet tidspunkt for at spill skal gjelde.
- 5) Alle spill som refererer til som totalsum for en turnering (som poeng, tilbakespelt, målgivende pasninger osv.) avgjøres ut fra offisielle statistikker fra arrangøren. Med mindre annet oppgis inkluderer kumulative beløp i slike spill eventuelle forlengelser (f.eks. ekstraomganger).

8. Beach Volleyball

- 1) Alle spill forblir gyldige så lenge en kamp/tilbud spilles innenfor turneringens rammer, uavhengig av endringer i planen, forholdene, osv., med mindre annet har blitt avtalt.
- 2) Spilltilbud på "Kamp" er basert på det generelle prinsippet for avviklingen av turneringer eller turneringens vinner, uavhengig av hvilken fase i konkurransen kampen gjelder. Laget som går videre til neste runde eller vinner turneringen regnes som vinner av spillet, uavhengig av kampens varighet, lag som trekker seg eller diskvalifiseres, osv. Disse spillene krever at minst ett sett er fullført for at spillet skal gjelde.
- 3) Tilbud for "Over/under" i kamper/begivenheter som ikke ble fullført der utfallet allerede var avgjort før avbruddet, og/eller videre spill ikke resulterte i et annet utfall enn nevnte utfall, avgjøres basert på resultatene som ble oppnådd før avbruddet. For utregning av disse avgjørelsene vil minimum antall hendelser som burde vært nødvendige for å avgjøre spillet legges til som nødvendig, avhengig av antall sett som var planlagt for kampen. Skulle denne utregningen gi en situasjon der ingen mulige endringer vil påvirke utfallet av tilbudet vil spillet bli avgjort deretter. Se eksempler i avsnittet for tennis.
- 4) Tilbud med "Handikap" krever at alle planlagte sett fullføres for at spillet skal være gyldig, unntatt for de begivenheter der utfallet allerede er avgjort og/eller videre spill ikke kan gi et annet utfall for nevnte tilbud, disse vil i så fall avgjøres deretter. Se eksempler i avsnittet for tennis.
- 5) Alle tilbud på "Riktig resultat", "Oddetall/Partall" og de tilbud der det refereres til vinneren av en bestemt periode i kampen (eksempelvis "Hvilket lag vil vinne det første settet?") krever at den bestemte delen av kampen gjennomføres.

9. Boksing

- 1) Alle tilbud avgjøres i henhold til offentliggjorte resultater fra det relevante styrende forbundet umiddelbart etter at ringens kampleder annonserer vinneren etter at kampen er ferdig.
- 2) Med tanke på avgjørelse anses en kamp som av en eller annen grunn har blitt avgjort mellom rundene, f.eks. hvis en av bokserne kaster inn håndkleet før starten av runden, diskvalifisering eller telling, som må ha blitt ferdig ved slutten av forrige runde.

- 3) Tilbud på en kamp som erklæres som "Stoppet" eller "Teknisk uavgjort" trekkes, med unntak av tilfeller der utfallet ble avgjort før avgjørelsen og det ikke er sjanse for at dette kunne blitt endret uavhengig av senere hendelser, disse utbetales i henhold til det avgjorte utfallet.
- 4) Hvis antall runder i en kamp av en eller annen grunn endres, anses tilbud med bestemte referanser til runder, som "Runde-betting", "Gruppe med runder", "Over/Under", "Seiersmåte" og "Står distansen", som ugyldige.
- 5) For avgjørelser refererer betting til runder eller en gruppe runder til en bokser som vinner på KO (Knockout), TKO (Teknisk knockout), eller diskvalifisering i løpet av gjeldende runde eller gruppe runder. Hvis poengavgjørelsen av en eller annen grunn faller før antall planlagte runder er fullført, eller en bokser diskvalifiseres, avgjøres spillet ut fra runden kampen ble stoppet. Spill på 'vinner på poeng' avgjøres kun som vinnere hvis alle runder fullføres.
- 6) For at en kamp skal kunne erklæres avgjort på "poeng" (f.eks. forskjellig definisjon av "avgjørelse") må alle runder være fullført. Alle andre avgjørelser (f.eks. KO, TKO, hvis en bokser trekker seg eller har kastet inn håndkleet, diskvalifisering, telling, nedskalling, slag under beltestedet, osv.) avgjøres som om bokseren vant kampen uten at det falt en avgjørelse, også kalt "før bjellen ringte".
- 7) Spill som refererer til varighet på kamp/runde representerer den faktiske tiden som har gått i runden/kampen, avhengig av den planlagte varigheten på runden/kampen. For eksempel: Et spill på Over 4,5 runder i en boksekamp avgjøres kun som Over når ett og et halvt minutt har gått i femte runde.

10. Cricket

a. Generelle regler for Cricket

- 1) I tilfeller der ingen odds har blitt tilbudt for uavgjort, og kampen/tilbudet ender med uavgjort, avgjøres spill etter den såkalte "dead heat"-regelen, der utbetalingen kalkuleres etter at oddsen er delt og deretter multiplisert med innsatsen, uavhengig av om netto utbetaling er lavere enn kontoinehaverens innsats. Dersom slik bestemmelse er på plass, vil den være listet opp sammen med spilltilbudet. I konkurranser der andre måter brukes for å bestemme en vinner etter uavgjort ("Bowl out" eller "Super over") vil tilbudene avgjøres basert på resultatet etter at slike forlengninger er fullført.
- 2) "Highest Opening Partnership" krever at begge sidene fullfører deres Opening Partnerships med unntak av de situasjonene der er utfall allerede er fastsatt.
- 3) Spiller mot spiller (Head to Head) for "Batting" krever at begge spillerne er i samme slagområde mens en ball kastes, men ikke nødvendigvis som mottaker av ballen. Dersom ingen av slagmannens innings fullføres, vil spill anses som ugyldig, med unntak av de situasjoner der et utfall allerede er fastsatt.
- 4) Spiller mot spill (Head to Head) for "Bowling" krever at begge spillerne kaster minst én ball for at spillet skal stå.
- 5) Totalt antall "Batsman Runs" (Over/Under) krever at inningen fullføres. Dersom en slagmanns inning avsluttes grunnet vær eller dårlige lysforhold, vil alle spill hvor et resultat ikke er fastsatt anses ugyldig. Et resultat anses å ha blitt fastsatt dersom en slagmann har passert totalt antall Run som spillet ble

godtatt med, ikke får slått ("dismissed") eller en innings har blitt kunngjort. Står eksempel en slagmanns poengsum på "50 Not-Out" når en kamp eller innings avsluttes grunnet dårlig lys eller regn, vil alle spill på 50,5 Runs anses ugyldige. Alle spill på "Over 49,5 Runs" vil anses som vinnende spill, mens spill på "Under 49,5 Runs" vil anses som å ha tapt. Dersom en slagmann må gi seg grunnet skade, vil hans score ved slutten av hans lag innings anses som resultatet for det spillet.

- 6) Dersom slagmannen må trekke seg grunnet skade før et resultat er fastsatt for "Fall Of Next Wicket"-spill, vil alle spill anses ugyldige. Et resultat anses å ha blitt fastsatt dersom totalen for en innings har passert totalen for Run for spillet som ble plassert. Hvis et lag kunngjør eller når sitt mål, vil totalen oppnådd av laget som slår bli resultatet til markedet. Hvis et partnerskap avbrytes grunnet vær vil alle spill stå, såfremt det ikke spilles mer i kampen. I slike tilfeller vil alle spill hvor et resultat ikke har blitt fastsatt anses ugyldige.
- 7) For "Next Over"-spill (Over/Under og Oddetall/Partall) er ekstra løp inkludert for å få fastsatt et resultat. Spill vil være ugyldige hvis Over ikke fullføres, så fremt et resultat allerede ikke har blitt fastsatt. Marked refererer bare til den oppførte Over (eksempelvis refererer "5. Over" til over nummer 5, med andre ord etterfulgt og direkte over tallet 4).
- 8) I "Race to X Runs" må begge spillerne ha gjennomført et slag for at spill skal stå.
- 9) For "First Over"-løp må runs som er over fullføres for at spill skal stå, såfremt ikke den maksimale spennvidden som tilbys allerede har blitt oppnådd. Extras gjelder med henblikk på avgjørelser.
- 10) Dersom runs scores fra en "No ball" for "First Scoring Play"-spill, vil Extras bli avgjort som vinner.
- 11) For "Wicket 1. Over"-spill må over fullføres for at spill skal stå, med mindre en wicket allerede har falt.
- 12) For "Next Man Out"-spill vil spill anses som ugyldige hvis en av spillerne trekker seg grunnet skade før wicketen faller eller det ikke er flere wickete. Begge de navngitte slagmennene må slå ved fallet av den nominerte wickeen for at spillet skal stå.
- 13) For "Metod of Dismissal"-spill vil spill anses som ugyldige hvis en av spillerne trekker seg grunnet skade før wicketen faller eller det ikke er flere wickete. "Any Other" inkluderer "hit wicket", "handled ball", "obstructing the field", "timed out" eller "hit the ball twice".
- 14) For Oddetall/Partall-spill må en ball kastes for at spill skal stå.
- 15) Spill på "Top Batsman" og "Top Bowler" plassert på en spiller som ikke er blant de 11 som starter vil anses ugyldig. Spill på spillere som er utvalgt, men som ikke slår eller spille ute, vil avgjøres som tapende spill.
- 16) Utbetaling for spill på "Wides" vil være basert på "Runs" scoret fra "Wides", og ikke antallet "Wides" kastet.

b. Limited Overs (blant annet "One-Day Internationals", "Twenty20s" & "Domestic One-Day cricket")

- 1) Dersom en kamp overføres til en "reservedag", vil alle spill forbli gyldige.
- 2) "Head to Head"-spill betaler i henhold til offisielt resultat. Dersom det skulle bli uavgjort vil "Dead Heat"-regler, som forklart i klausul 1 av de generelle reglene for cricket, gjelde, såfremt ikke en annen metode for å avgjøre uavgjort brukes for å fastsette vinneren (f.eks. bowl off eller super over). Når det er tilfelle vil utfallet fastsettes med denne metoden. Dersom kampen kunngjøres som "no-result", vil alle spill være ugyldige. Andre spill på kampen (eksempelvis High Bats, Most Sixes, Batting & Bowling Head to Heads osv.) vil ikke inkludere noen utfall etter at en metode for å bryte uavgjort er brukt.
- 3) "Top Batsman/Bowler" krever at minst 20 overs må kastes per innings på en kampdag, så fremt ikke et lag er All-Out eller kampen fullføres, eller et minimum på 5 overs kastes per innings i en Twenty 20-kamp, så fremt ikke et lag er All-Out eller kampen fullføres.
- 4) For "Totalt Team Runs" - spill vil alle spillene anses ugyldige dersom antallet Overs reduseres, grunnet vær eller noen annen grunn, fra det vanlige antallet Overs i en Twenty 20-kamp eller noen annen begrenset Overs-kamp. Dersom resultatet av slike tilbud allerede er avgjort før avbruddet, og ingenting i kampen vil kunne endre resultatet til slike spill, vil disse spillene avgjøres deretter.
- 5) For "Highest 1. 6/15 Overs"-spill vil være ugyldige dersom begge lag ikke møter det fulle antallet overs, såfremt ikke målet har blitt nådd eller laget har blitt "bowled out". Dersom det blir uavgjort kan "Dead Heat"-regler, som forklart i klausul 1 av de generelle reglene for cricket, gjelde.
- 6) Dersom regn (eller noen annen forsinkelse) som bryter inn i "Most Fours/Sixes/Wides/Run-outs" - spill fører til at antallet Overs reduserer fra antallet som opprinnelig var planlagt da spillet ble godtatt, vil alle åpne spill anses ugyldige dersom reduksjonen per innings er på 3 eller flere Overs i en Twenty 20-kamp og 5 eller flere i en annen begrenset Overs-kamp. Dersom reduksjonen per innings er på 2 eller færre Overs i en Twenty 20-kamp og 4 eller færre Overs i en annen begrenset Overs-kamp vil spill stå. Dersom resultatet av slike tilbud allerede er avgjort før avbruddet, og ingenting i kampen vil kunne endre resultatet av slike spill, vil disse spillene avgjøres deretter.
- 7) Dersom regn (eller noen annen forsinkelse) som bryter inn i "Total Fours/Sixes/Wides/Run-outs" - spill fører til at antallet Overs reduserer fra antallet som opprinnelig var planlagt da spillet ble godtatt, vil alle åpne spill anses ugyldige dersom reduksjonen per innings er på 3 eller flere Overs i en Twenty 20-kamp og 5 eller flere i en annen begrenset Overs-kamp. Dersom reduksjonen per innings er på 2 eller færre Overs i en Twenty 20-kamp og 4 eller færre Overs i en annen begrenset Overs-kamp vil spill stå. Dersom resultatet av slike tilbud allerede er avgjort før avbruddet, og ingenting i kampen vil kunne endre resultatet av slike spill, vil disse spillene avgjøres deretter.
- 8) For "Winning Margin" er spill ugyldig dersom det forekommer en reduksjon i det opprinnelig planlagte overs for hvilket som helst av lagene.

- 9) "Highest Individual Score"-spill er ugyldig hvis det forekommer en reduksjon i antallet overs for hvilket som helst av langene, såfremt ikke en "Century" allerede har blitt scoret.
- 10) I "Team of Highest Individual Score" må det være et offisielt kampresultat for at spill skal stå.
- 11) Dersom regn (eller noen annen forsinkelse) som bryter inn i "Team of Top Batsman" - spill fører til at antallet Overs reduserer fra antallet som opprinnelig var planlagt da spillet ble godtatt, vil alle åpne spill anses ugyldige dersom reduksjonen per innings er på 3 eller flere Overs i en Twenty 20-kamp og 5 eller flere i en annen begrenset Overs-kamp. Dersom reduksjonen per innings er på 2 eller færre Overs i en Twenty 20-kamp og 4 eller færre Overs i en annen begrenset Overs-kamp vil spill stå. Dersom resultatet av slike tilbud allerede er avgjort før avbruddet, og ingenting i kampen vil kunne endre resultatet av slike spill, vil disse spillene avgjøres deretter. Hvis det blir uavgjort kan "dead heat"-regler gjelde, som forklart i Klausul 1 til de generelle reglene for cricket.
- 12) Dersom regn (eller noen annen forsinkelse) som bryter inn i "Fifty/Century in Match" - spill fører til at antallet Overs reduserer fra antallet som opprinnelig var planlagt da spillet ble godtatt, vil alle åpne spill på "Most Sixes/Run-Outs" anses ugyldige dersom reduksjonen per innings er på 3 eller flere Overs i en Twenty 20-kamp og 5 eller flere i en annen begrenset Overs-kamp. Dersom reduksjonen per innings er på 2 eller færre Overs i en Twenty 20-kamp og 4 eller færre Overs i en annen begrenset Overs-kamp vil spill stå. Dersom resultatet av slike tilbud allerede er avgjort før avbruddet, og ingenting i kampen vil kunne endre resultatet av slike spill, vil disse spillene avgjøres deretter.

c. Test Matches/First Class -kamper (inkludert innenlandsk cricket, f.eks. Sheffield Shields)

- 1) Hvis en kamp offisielt avbrytes (eksempelvis grunnet farlige baneforhold), vil alle spill som ikke er avgjort anses som ugyldige.
- 2) I "Match Result" - spill, dersom det blir uavgjort (der begge lagene har fullført to innings hver og har samme poengsum), vil alle spill på begge lag vinne og kan betales ut som "Dead Heat", som forklart i klausul 1 av de generelle reglene for cricket, mens spill på uavgjort er tapende spill.
- 3) I "Draw No Bet" er spill ugyldige dersom kampen ender med uavgjort.
- 4) I "Double Chance" er spill ugyldige dersom kampen ender uavgjort.
- 5) Oppgjør av "Most Points"-tilbud vil baseres på hvem som fikk flest poeng tildelt i kampen (eksempelvis Sheffield Shield).
- 6) "Top Batsman/Bowler" (innings)-tilbud krever 50 Overs for å fullføres så spill står, så fremt ikke innings har nådd sin naturlige konklusjon (inkludert "erklærte innings").
- 7) "Top Batsman/Bowler" (kamp)-tilbud krever 50 Overs for å fullføres så spill står, så fremt ikke innings har nådd sin naturlige konklusjon (inkludert "erklærte innings").
- 8) For "Innings Runs"-tilbud er alle spill ugyldige hvis 50 overs ikke kastes, såfremt en innings ikke har nådd en naturlig slutt eller kunngjøres. Hvis en innings kunngjøres på et eller annet punkt, vil spill

avgjøres i henhold til totalen.

- 9) "Session Runs"-spill krever at 20 overs kastes i en økt for at spill skal stå.
- 10) For "Test Match Finish"-tilbud, der en kamp avsluttes med uavgjort, vil vinneren bli ansett som "Dag 5, økt 3".
- 11) "Highest Opening Partnership"-tilbud gjelder kun for første innings.
- 12) "First Innings Lead"-tilbud krever at begge lagene blir "bowled out", eller at de kunngjør deres første innings for at spill skal stå. Dersom det blir uavgjort kan "Dead Heat"-regler, som forklart i klausul 1 av de generelle reglene for cricket, gjelde.
- 13) "First Innings Century"-tilbud krever at 50 overs kastes, såfremt ikke et resultat allerede har blitt fastsatt eller innings har nådd sin naturlige slutt (inkludert innings som kunngjøres).
- 14) For "Fifty/Century/Double Century in match" i enten Test- eller First Class-kamper, vil spill være ugyldige i uavgjorte kamper der antallet Overs kastet er mindre enn 200, så fremt ikke et resultat allerede er fastsatt.
- 15) For "Fifty/Century/Double Century in match" i "Home/Away 1st Innings" i enten Test- eller First Class-kamper, vil spill være ugyldige så fremt ikke innings når sin naturlige konklusjon (inkludert "erklærte innings") eller et resultat allerede er fastsatt.
- 16) For "Fifty/Century/Double Century in match" i "Either 1st Innings" i enten Test- eller First Class-kamper, vil spill være ugyldige så fremt ikke begge innings når sin naturlige konklusjon (inkludert "erklærte innings") eller et resultat allerede er fastsatt.
- 17) For "Fifty/Century/Double Century in match" i "Home/Away 2nd Innings" i enten Test- eller First Class-kamper, vil spill være ugyldige dersom antallet Overs kastet for den innings er mindre enn 50, med unntak av der resultatet allerede er fastsatt.

d. Serie/turneringsspill

- 1) Dersom det ikke tilbys odds for trekning på "Series Winner"-spill, og serien ender med uavgjort, anses alle spill som ugyldige.
- 2) Hvis en turnering ikke er fullført, men en vinner eller vinnere er kunngjort av det styrende organ, betales spill på vinneren(e) som kunngjort ("Dead Heat"-regler som forklart i klausul 1 av generelle regler for cricket gjelder). Dersom ingen vinner kunngjøres, anses alle spill som ugyldige.
- 3) Alle turneringsspill inkluderer finaler, såfremt ikke noe annet er oppgitt.
- 4) Hvis, av en eller annen grunn, antallet kamper i en serie endres og ikke samsvarer antallet som er sett for seg i tilbudet, vil alle "Series Correct Score" anses ugyldig.
- 5) I "Top Series Runscorer/Wicket Taker"-tilbud hvor det ender uavgjort, vil "Dead Heat"-regler gjelde som forklart i klausul 1 av de generelle reglene for cricket. Ingen refusjon vil bli gitt for spillere som

ikke deltar. Minst én kamp må fullføres i turneringen/serien for at spill skal stå.

- 6) Spill som refererer til en gitt spillers/lags prestasjon i en serie/turnering vil ikke ta hensyn til statistikk fra treningskamper.

11. Curling

- 1) Avgjørelsen av alle spill for Curling baseres på resultatet etter eventuelle ekstra omganger med mindre annet er spesifisert.

12. Sykling (bane- og landevei)

- 1) Avgjørelse av tilbud baseres på rytter/lag som oppnår høyeste plassering ved avslutning av en etappe/begivenhet.
- 2) Den avgjørende faktoren for å avgjøre spill vil være høyeste plassering i den spesifikke begivenheten, ifølge den offisielle arrangøren, ved presentasjon på pallen, uavhengig av senere diskvalifiseringer, endringer i offisielle resultater osv.
- 3) Alle spill på "Head to Head" og "Over/Under" som gjelder for prestasjonen til én eller flere ryttere i en etappe/løp er gyldig såfremt alle opplistede ryttere starter gjeldende etappe/løp og minst en av dem fullfører etappen/løpet.
- 4) Spill på utfallet ved fullførelse av begivenheten krever at den bestemte begivenheten anses fullføres i sin helhet og at resultatet erklæres, ellers vil spill anses ugyldige, med mindre avgjørelsen allerede er fastsatt. Dersom det fulle antallet etapper i en begivenhet ikke fullføres, eller hvis organisatorene bestemmer seg for å fjerne resultatet fra visse etapper for utregningen av det offisielle resultatet, vil spill anses gyldige dersom antallet ekskluderte etapper ikke overskrider 25 % av antallet etapper som var bestemt å sykles ved konkurransens start (ekskludert prologen).
- 5) Alle spill regnes som gyldige så fremt begivenheten, eller den gjeldende etappen for det aktuelle spillet, gjennomføres innenfor samme år, med mindre man har blitt enige om annet.
- 6) Spill på hvordan noen gjør det en bestemt etappe står uavhengig av endringer på etappen som organisatoren anser passende og gjennomfører. Unntak til dette er tilfeller der en etappe med en spesiell karakteristikk (eksempelvis en fjelletappe) endres av organisatoren, før etappen starter, til en etappe med en annen dominerende karakteristikk (eksempelvis tempo eller en etappe med stor sannsynlighet for massespurt). I slike tilfeller vil spill som er plassert før kunngjøringen av endringen på etappen bli erklært ugyldig.
- 7) Med mindre annet er angitt for et spill på hvordan et lag/en rytter gjør det i en spesifikk begivenhet (som totalt antall etappeseire av lag/rytter i Tour Y), eller "Head-to-Head"-spilltilbud som involverer hvordan to ryttere/lag gjør det i bestemte begivenheter, vil ting som skjer i begivenhetene oppført her ikke telle mot utbetalingen av spillet: prolog og lagtempo.

13. Sykkelcross

- 1) Samme regler som sykling der disse er gjeldende.

14. Fotball

- 1) Første målscore – Spillet refererer til at en spesifikk spiller scorer det første målet enten i løpet av en gitt tidsperiode av begivenheten (eksempelvis "Første mål i kampen" eller "Første mål i andre omgang") eller at spilleren er den første som scorer for laget sitt (eksempelvis "Første målscore – Lag X"). Innsatsen refunderes for spillere som ikke deltar i kampen eller kommer på banen etter det første målet som spillet refererer til er scoret. Selvmål teller ikke mot avgjørelsen av dette tilbudet. Dersom målet som spillet refererer til dømmes som selvmål, vil den neste spilleren som scorer et mål som ikke er et selvmål, og som passer med spilltilbudet, anses å være det vinnende utfallet. Dersom det ikke scores noen mål (eller ingen flere mål, hvis aktuelt) som ikke er selvmål, og parametrene til spilltilbudet ikke oppfylles, vil alle spill anses som tapt.
- 2) Siste målscore – Spillet refererer til at en spesifikk spiller scorer det siste målet enten i løpet av en gitt tidsperiode av begivenheten (eksempelvis "Siste mål i kampen" eller "Siste mål i første omgang") eller at spilleren er den siste som scorer for laget sitt (eksempelvis "Siste målscore – Lag X"). Innsatsen refunderes kun for spillere som ikke i det hele tatt deltar i kampen. I alle andre tilfeller vil spill forbli gyldige, uavhengig av når spilleren involveres/byttes. Selvmål teller ikke mot avgjørelsen av dette tilbudet. Dersom målet som spillet refererer til dømmes som selvmål, vil den forrige spilleren som scoret et mål som ikke var et selvmål, og som passet med spilltilbudet, anses å være det vinnende utfallet. Dersom det ikke scores noen mål (eller ingen tidligere mål ble scoret, hvis aktuelt) som ikke er selvmål, og parametrene til spilltilbudet ikke oppfylles, vil alle spill anses som tapt.
- 3) "Scorecast" og "Matchcast" er spilltilbud der det er mulig å spille på en bestemt hendelse (f.eks. første målscore) kombinert med et annet spilltilbud fra samme, eller en relatert, hendelse (f.eks. riktig resultat i kampen eller kampens utfall). Dersom spillet refererer til første eller siste målscore, vil vilkår og betingelser som fremsatt i <Section C, Para 14.1> og <Section C, Para 14.2> gjelder, hvor aktuelt. Innsatsen refunderes for spillere som ikke i det hele tatt deltar i kampen. I alle andre tilfeller vil spill forbli gyldige, uavhengig av når spilleren involveres/byttes. Selvmål teller ikke mot avgjørelsen av dette tilbudet.
- 4) For målrelaterte spill, med mindre annet er oppgitt, kreves det at den oppførte spilleren (eller spillerne) spiller fra start for at spillet skal være gyldig. Selvmål teller aldri som mål scoret av noen som helst utvalgt spiller.
- 5) For alle spill som gjelder gule/røde kort, poeng for kortutdeling osv., gjelder kun kort vist til spillere som på tidspunktet er på banen, som gyldige for avgjørelsen. Kort, disiplinærsaker og utestengelser pålagt enhver annen person som på tidspunktet det pålegges ikke er, eller ikke burde være, en del av spiller, så vel som disiplinære tiltak etter at kampen offisielt er ferdig, tas ikke med i beregningen.
- 6) Alle spill relatert til disiplinære tiltak for individer (f.eks. gult kort, rødt kort, antall frispark) er kun gyldige hvis den oppgitte spilleren er i startoppstillingen.
- 7) "Kortpoeng" regnes ut i henhold til følgende regler: Gult kort = 10 poeng, rødt kort = 25 poeng. Maksimum antall poeng for én spiller er 35.

- 8) Spill på "Head to Head" og "Over/Under" som involverer én eller flere spilleres prestasjoner i kampen regnes som gyldige, for at spillet skal stå kreves det at alle oppgitte spillere starter kampen.
- 9) Spill på "Head to Head" og "Over/Under" som involverer én eller flere spilleres prestasjoner i begivenheten/turneringen regnes som gyldig hvis alle oppgitte spillere deltar i begivenheten/turneringen på et eller annet tidspunkt for at spill skal gjelde.
- 10) Alle spill som refereres til som totalsum for en turnering (som mål, cornere, kort, straffer osv.) avgjøres ut fra offisielle statistikker fra arrangøren. Med mindre annet oppgis inkluderer kumulative beløp i slike spill eventuelle forlengelser (f.eks. ekstratid), straffesparkkonkurranse teller ikke.
- 11) Med mindre ikke annet er oppgitt vil innsatser på et spesielt lag som vinner et antall / utvalg trofeer i samme sesong baseres på et bestemt lags prestasjoner innenfor følgende konkurranser: nasjonal liga, den tilsynelatende tilsvarende FA-Cupen og Ligacupen, Champions League og Europa League. Andre trofeer (som nasjonal og europeisk Super Cup og World Club Cup) teller ikke.
- 12) Spill på "nasjonal dobbel" vurderes fra hvorvidt laget seirer i det som tilsvarende landets nasjonale liga og FA-Cupen.
- 13) For oppgjørsformål vil spill som refererer til antall kort vist av dommeren, regnes som følger:
 - Gult kort = 1
 - Rødt kort = 2
 - Et gult og et rødt = 3
 - To gule kort og et rødt = 3

Maksimalt antall kort for en spiller er 3 kort. Kun kort som vises til spillere som nå er kvalifisert som per C.14.5, vil bli tatt i betraktning.

- 14) Spill på om spesifikk(e) spiller(e) klarer å score fra visse områder av banen (eksempelvis fra utenfor sekstenmeteren) vil avgjøres basert på posisjonen til ballen da den ble truffet av spilleren, uavhengig av om den endrer retning av en eller annen grunn, for eksempel ved å gå via en annen spiller. For å gjøre det helt klart, skal linjene som merker opp sekstenmeteren anses som en del av dette området på banen. Så dersom et skudd skytes mens ballen er over eller berører, selv bare delvis, en av linjene, vil skuddet ikke anses å ha litt foretatt fra utenfor sekstenmeteren.
- 15) Innsatser på hvorvidt en spiller / spillere klarer å treffe tverrliggeren, målstangen eller enhver annen del av rammen som avgrenser målområdet avgjøres bare som oppnådd dersom skuddet ikke resulterer direkte i at det tildeles et mål rett etter at ballen treffer en del av målrammen. Oppgjøret tar bare med i beregningen skudd mot målrammen som ble vaktet av motstanderne til den oppførte spillerens / de oppførte spillernes lag. Dersom en spiller sender et skudd som treffer stangen som vedkommendes lag vokter, anses ikke dette som at hendelsen er oppnådd.
- 16) Under visse begivenheter kan Unibet bestemme seg for å tilby for spill et redusert antall deltakere (eksempelvis "Hvilken som helst spiller som ikke er oppført og som spiller på lag X") eller én enkelt deltaker som representant for hele troppen (eksempelvis "Hvilken som helst spiller på lag X"). I begge tilfeller skal alle spillere i troppen som ikke er oppført anses å starte (og avgjøres som dette), inkludert innbyttere, uavhengig av om de spiller eller ikke.

- 17) Spill på hvordan en spiller som starter kampen på benken gjør det, anses som ugyldige hvis spilleren er oppført i startellevaren eller ikke spiller i det hele tatt.
- 18) På tilbud som Neste målscore, Neste spiller som får et kort, Neste pasning og Kampens beste spiller, refunderes innsatsene dersom den valgte spilleren ikke er med i kampen. Resultater for dette tilbudet vil inkludere ethvert resultat som ble oppnådd i løpet av eventuell overtid, men ikke i løpet av straffesparkkonkurranser.
- 19) Innsatser på «Neste pasning» for et spesifikt mål er ugyldige hvis myndighetshavende organisasjon erklærer at det spesifikke målet ikke kom av en pasning, det spesifikke målet var et selvmål og/eller ingen flere mål ble scoret i kampen. Resultater for dette tilbudet vil inkludere ethvert mål som ble scoret i løpet av eventuell overtid, men ikke i løpet av straffesparkkonkurranser.
- 20) Innsatser som omhandler omgjøring av straffespark og/eller resultat av straffespark, gjøres opp i henhold til utfallet på kampbanen i samsvar med reglene som styrer det spesifikke scenariet, og i tilfelle straffespark forblir de gyldige uavhengig av formatet myndighetshavende organisasjon tar i bruk i løpet av straffesparkkonkurransen. Innsatser gjelder dersom straffen tas på nytt, og gjøres opp i henhold til utfallet av straffen som tas på nytt.
- Generelt sett baseres oppgjøret på konseptet at med mindre straffesparket ender med at et mål tildeles (og gjøres opp deretter), anses den første personen / den første gjenstanden / det første stedet (som gjeldende) som ballen rører etter å ha blitt sparket som det vinnende utfallet, uten å ta med i betraktningen enhver annen person/gjenstand ballen treffer etter å eventuelt ha blitt slått av kurs. Følgende eksempler brukes som generelle retningslinjer for oppgjøret:
- «Mål» er det vinnende utfallet i tilfelle følgende scenarier for scorede straffer:
- Ethvert straffespark som ender som et mål uten å bli slått av kurs
 - Målvakten rører straffesparket, men ballen ender opp som et mål
 - Straffesparket rører ved målrammen før den ender i målet.
- «Redning» er det vinnende utfallet i tilfelle følgende scenarier for brente straffer:
- Målvakten sender ballen ut av målrammen
 - Målvakten sender ballen på målstangen/tverrliggeren.
- «Målramme» er det vinnende utfallet i tilfelle følgende scenarier for brente straffer:
- 1) Straffesparket treffer målrammen før det røres ved / reddes av målvakten
 - 2) Straffesparket treffer målrammen og ballen går ut av målrammen.
- «Enhver annen brent straffe» er det vinnende utfallet i tilfelle et straffespark som, uten å slås ut av kurs av målvakten eller målrammen, ender opp utenfor målrammen:
- Unntak for scenariene ovenfor er i tilfelle straffesparkkonkurranser. Hvis ballen treffer målrammen, spretter på målvakten og ender i mål, anses en slik straffe som scoret, men dersom denne situasjonen oppstår i en annen del av kampen som ikke er en straffesparkkonkurranse, anses spilleren som tar straffesparket å ha bommet på mål og «treffe målrammen» anses som det vinnende utfallet.
- 21) Enhver avgjørelse av Video Assistant Referee (VAR) som motstrider den opprinnelige avgjørelsen godkjent av dommerne på banen (inkludert ikke-avgjørelser som å la kampen fortsette før videoen gjennomgås), og som dermed endrer den forståtte statusen til kampen da innsatsen ble gjort, resulterer i at alle innsatser som ble gjort i tidsrommet mellom da den opprinnelige hendelsen faktisk skjedde og dommerens endelige avgjørelse om hendelsen, erklæres ugyldige, med mindre oddsene på den spesifikke innsatsen ikke påvirkes av bruken av VAR, eller allerede har blitt gjort rede for i oddsene som ble tilbudt da innsatsen ble akseptert. Oppgjør av alle andre urelaterte veddemålstilbud, inkludert de som avgjøres av ethvert spill i tidsrommet mellom den opprinnelige hendelsen og avgjørelsen etter VAR-gjennomgang, som ikke påvirkes/endres av VAR-avgjørelsen, forblir gyldige.

VAR-gjennomganger skal anses som å ha skjedd på tidspunktet for den opprinnelige hendelsen som VAR brukes for, selv om spillet ikke ble avbrutt umiddelbart. Unibet forbeholder seg retten til å, i samsvar med <avsnitt A, paragraf 6.2>, reversere ethvert tidligere oppgjort tilbud dersom oppjøret blir feilaktig etter dommerens endelige avgjørelse, så sant nevnte avgjørelse tas og meddeles før kampen er over og/eller den oppførte tidsrammen.

For å unngå misforståelser skal Unibet anse VAR som å ha blitt brukt hvis det forstås fra dommerens signaler (f.eks. håndsignaler, stoppe kampen for å gjennomgå hendelsen selv), og/eller bruken av VAR bekreftes av kamprapporten som utstedes av den offisielle organisasjonen. I tilfeller der det er uklart om VAR har blitt brukt på grunn av manglende TV-dekning og/eller motstridende rapporter, skal Unibet avgjøre innsatsene basert på informasjonen som innhentes fra feed-leverandører og generelt anerkjent nettbaserte kilder basert på rimelighet.

- 22) Når det kommer til oppgjør, anser markeder som refererer til lag som gis det neste kortet (gult kort) og/eller «totalt antall kort» alltid et rødt kort som 2 instanser der et kort gis, og gjøres opp deretter. Følgende eksempler brukes som generelle retningslinjer:
- Det første kortet som vises i en kamp er et direkte rødt kort. Laget som får kortet avgjøres som det vinnende valget for tilbudet: Kort nr. 1 og 2:
 - Det første kortet som vises i en kamp er et gult kort, fulgt av et direkte rødt kort til samme spiller uten at det vises et andre gult kort. Laget som får kortene avgjøres som det vinnende valget for tilbudene: Kort nr. 1, 2 og 3:
 - Det første kortet som vises i en kamp er et gult kort, fulgt av et andre gult kort med det følgende røde kortet til samme spiller. Laget som får kortene avgjøres som det vinnende valget for tilbudene: Kort nr. 1, 2 og 3.
- 23) Markeder som refererer til hvilken spiller som er den neste som får et gult kort / får et kort skal forstås og gjøres opp i rekkefølgen som hver enkelt spiller får et gult kort / sendes av banen av dommeren i. Fargen på kortet som dommeren viser tas ikke med i betraktningen i oppjøret av dette tilbudet, og de bestemmende kriteriene vil alltid være rekkefølgen den enkelte spilleren anses som å ha blitt gitt et gult kort av dommeren i. Når det kommer til oppgjør, er det mulig for én enkelt spiller å være oppført to ganger som «neste spiller som får et kort», så sant begge de gule kortene gis i løpet av forskjellige spillavbrudd. Dersom 2 eller flere spillere får gult kort i samme spillavbrudd, gjøres innsatser på dette tilbudet opp som ugyldige.
- 24) Enhver referanse til «frispark», både når den presenteres som et enkeltutfall og som en hendelse, tar med i betraktningen instanser som gis for offsidet og ethvert annet regelbrudd, utenom de som straffes.

15. Golf

- 1) Alle spill regnes som gyldige så fremt turneringen, eller den gjeldende runden for det aktuelle spillet, spilles innenfor samme år, uavhengig av forsinkelser, med mindre man har blitt enige om annet.
- 2) Alle spill som gjelder prestasjon i en turnering (vinner, gruppe-betting, beste nasjon, individuell slutt plassering osv.) regnes som gyldig så fremt 36 hull har blitt gjennomført av kvalifiserte spillere og

et offisielt resultat har blitt offentliggjort av arrangøren.

- 3) Spill som allerede har blitt avgjort regnes som gyldige selv om 36 hull ikke ble gjennomført og/eller arrangøren ikke har offentliggjort et offisielt resultat.
- 4) Ethvert resultat som fremkommer fra offisielt godkjente sluttspill teller mot avgjørelsen for tilbudene.
- 5) Spill på spillere som starter en turnering, men trekker seg frivillig eller diskvalifiseres blir avgjort som tapende spill, med mindre resultatet av tilbudet spillet refererer til allerede er avgjort.
- 6) Alle spill på deltakere som ikke deltar i det hele tatt og refererer til vinneren av en konkurranse eller beste lands plassering refunderes hvis de er plassert etter 00.00 CET mandagen i samme uke som turneringen. Alle andre spill på vinner/plassering regnes som gyldige.
- 7) For alle vinnerspill som inkluderer et begrenset utvalg deltakere, som beste nasjon, gruppe-betting osv. forbeholder Unibet seg retten til å benytte seg av Tattersalls regel 4 for alle deltakere som ikke starter. Regler for dødt løp gjelder, med unntak av saker der sluttspill har avgjort en bedre sluttplassering.
- 8) Alle spilltilbud på "Head to Head" krever at deltakerne starter begivenheten/runden spillet gjelder for.
- 9) I spill på "Head to Head" der kun to spillere er involvert vil innsatsen refunderes hvis begge deltakerne deler samme sluttplassering og det ikke ble tilbudt et alternativ for uavgjort. I spill på "Head to Head" der tre spillere er involvert og to eller flere av deltakerne deler samme sluttplassering vil innsatsen deles i henhold til <Section B, Para 5.19>.
- 10) Avgjørelser av spilltilbud på "Head to Head" som involverer prestasjonene til to eller flere spillere (f.eks. beste sluttplassering i turneringen) baseres på beste sluttplassering / laveste poengsum (den som gjelder) oppnådd i begivenheten/runden spillet gjelder for.
- 11) Enhver referanse til å klare / ikke klare "Cuten" krever at offisiell avgjørelse fra arrangøren om hvorvidt spilleren klarte "Cuten" eller ikke. I turneringer der spillere elimineres under en eller flere faser vil avgjørelsen baseres på hvorvidt spilleren kvalifiserte seg eller ikke i etterkant av "Cuten".
- 12) Diskvalifisering/utestengelse av en spiller før "Cuten" vil telle som at spilleren ikke klarte "Cuten". Diskvalifisering/utestengelse av en spiller som allerede har klart "Cuten" vil være irrelevant i forhold til avgjørelse av tilbud for "Klarer Cuten".
- 13) I "Head to Heads" baseres avgjørelsen på beste sluttplassering i turneringen, dersom kun den ene spilleren klarer "Cuten" regnes den spilleren som vinner. Hvis ingen av spillerne klarer "Cuten" regnes spilleren med lavest poengsum ved "Cuten" som vinner. Skulle begge spillerne ha samme poengsum uten at noen av dem klarte "Cuten" trekkes spillet. En spiller som diskvalifiseres etter å ha klart "Cuten" regnes som å ha slått en spiller som ikke klarte "Cuten".
- 14) Enhver referanse til "Majors" baseres på turneringer for den bestemte sesongen fastsatt av PGA, uavhengig av arrangement, dato eller andre endringer.

16. Håndball

- 1) Spill på "Head to Head" og "Over/Under" som involverer én eller flere spilleres prestasjoner i kampen/begivenheten/turneringen regnes som gyldig hvis alle oppgitte spillere deltar i kampen/begivenheten/turneringen på et eller annet tidspunkt for at spill skal gjelde.
- 2) Alle spill som refererer til som totalsum for en turnering avgjøres ut fra offisielle statistikker fra arrangøren. Med mindre annet oppgis inkluderer kumulative beløp i slike spill eventuelle forlengelser (f.eks. ekstratid), straffesparkkonkurranse teller ikke.
- 3) Utbetaling av spiller-relaterte spill i en spesifikk kamp vil basere seg på resultatet etter andre omgang (full tid), så fremt ikke noe annet er oppgitt.

17. Hesteveddeløp (galopp og trav)

- 1) Et spill på "Head to Head" der minst én hest fullfører baseres på det offentlige resultatet erklært av den offisielle arrangøren.
- 2) Et spill på "Head to Head" der ingen av hestene oppnår et offentlig resultat trekkes.
- 3) Et spill på "Head to Head" der begge hester oppføres med samme offisielle tid avgjøres på grunnlag av hvilken hest som i resultatene blir plassert foran den andre hesten; hvis det ikke lar seg gjøre å avgjøre hvilken hest som er foran den andre i resultatene trekkes spillet.
- 4) En head-to-head- og/eller triple head-innsats erklæres ugyldig dersom:
 - a. Ingen av hestene som deltar fullfører løpet, og/eller
 - b. Ingen av hestene som deltar tildeles premiepenger. «Premiepenger» skal forstås som pengebeløpet som tildeles avhengig av prestasjonen til deltakeren i det spesifikke løpet. Når det kommer til oppgjør, skal beløp som deltakerne får tildelt for enhver annen grunn utenom klassifiseringen (f.eks. deltakelse/oppmøte) ikke anses som «premiepenger».
- 5) Ved trykkfeil vedrørende informasjon som, men ikke begrenset til, løp- og startnumre, løpets navn, startmetoder- og avstander regnes spillet fortsatt som gyldig så fremt de oppgitte hestene deltar i samme løp innenfor samme samling.
- 6) Alle spill refererer til oppført løp/stevne. Dersom løpet/stevne ikke arrangeres/fullføres innen den planlagte datoen, vil alle spill plassert etter kl. 00:00 CET den planlagte dagen anses som ugyldige. Spill plassert før kl. 00:00 CET den planlagte dagen vil forbli gyldige gitt at løpet/stevnet arrangeres innen det planlagte året.

18. Ishockey

- 1) Oppgjør av innsatser på spillere og lagtotaler i et arrangement / en turnering (slik som mål, pasninger, poeng, straffeminutter osv.) gjøres opp basert på offisiell statistikk fra myndighetshavende organisasjon. Med mindre annet er nevnt, inkluderer akkumulerende mengder av slike innsatser eventuelle forlengelser (f.eks. overtid), men ikke straffesparkkonkurranser. De baseres på resultatet etter mulig overtid (ekstratid), men ikke straffesparkkonkurranser, med mindre annet er nevnt.
- 2) Spill på "Head to Head" og "Over/Under" som involverer én eller flere spilleres prestasjoner i kampen/begivenheten/turneringen regnes som gyldig hvis alle oppgitte spillere deltar i kampen/begivenheten/turneringen på et eller annet tidspunkt.
- 3) Utfallet av spiller-relaterte spill i en spesifikk kamp vil basere seg på resultatet etter tredje periode (normal tid), så fremt ikke noe annet er oppgitt.
- 4) For utbetaling av "Over/Under" - spill som refererer til totalt antall mål scoret i en kamp, inkludert mål scoret på overtid og på straffekonkurranse, vil avgjøres å kun telle som "1" mål for målene scoret av lagene under forlengelsen. Følgende eksempler kan benyttes:
 - Eksempel 1 - Over/Under (normal tid): Kampen ender 2-2 etter tredje periode. Totalt antall mål vil avgjøres som 2-2 (4 mål totalt).
 - Eksempel 2 - Over/Under (inkludert overtid og straffekonkurranse): Kampen ender 2-2 etter tredje periode og lag A scorer i løpet av overtiden. Totalt antall mål vil avgjøres som 3-2 (5 mål totalt).
 - Eksempel 3 - Over/Under (inkludert overtid og straffekonkurranse): Kampen ender 2-2 etter tredje periode. Overtiden ender 0-0, men under straffekonkurransen scorer lag A 1 mål og lag B 2 mål. Totalt antall mål vil avgjøres som 2-3 (5 mål totalt).

19. Motorsport

- 1) Dette avsnittet gjelder all type sport relatert til motorsport, som: Formel 1, A1 GP, CART, Indy Car, Nascar, Circuit Racing, Touring Cars, DTM, Endurance, Rally, Rally-cross, Motorcycling, Superbike.
- 2) Spill avgjøres i henhold til offentliggjøringen av direktetider og plasseringer vist på TV ved påstigning på pallen, på slutten av sesjonen/racet/begivenheten (det som gjelder). Skulle informasjonen som kreves for å avgjøre spillet være mangelfull / ikke vist og/eller ufullstendig teller den første offisielle informasjonen fra det offisielle nettstedet som bindene, uavhengig av senere avansement, nedrykk, anker og/eller sanksjoner som fremkommer i etterkant av sesjonen/racet spillet gjelder.
- 3) Begivenheter som kortes ned grunnet værforhold eller andre situasjoner, men likevel teller som offisielle ifølge det gjeldende forbundet, vil bli avgjort, uavhengig av endringer nevnte forbund foretar i forbindelse med at racet ikke ble fullført.
- 4) Skulle en begivenhet/race/sesjon/runde/enkeltløp startes på nytt fra begynnelsen av vil spillet stå og avgjøres ut fra resultatene som fremkommer etter omstarten, med unntak av de spill der utfallet allerede

er avgjort.

- 5) For avgjørelsesformål vil en sjåfør/rytter som har deltatt i et offentliggjort treningsløp eller kvalifiseringsløp regnes som å ha deltatt i begivenheten, uavhengig av hvorvidt han deltar i det faktiske racet.
- 6) I spill på "Head to Head" må alle oppførte deltakere delta i sesjonen spillet gjelder for, for at det skal være gyldig, uavhengig av hvorvidt sjåføren oppnår en offisiell tid.
- 7) I spill på "Vinnerpill" eller "Plassering" gjøres ingen tilbakebetaling for de deltakere som av en eller annen grunn ikke deltar i sesjonen/begivenheten/mesterskapet spillet gjelder for.
- 8) Avgjørelse av ethvert tilbud som gjelder "Fullførelse av race" baseres på de offentlige reguleringer utgitt av den offisielle arrangøren.
- 9) Et spill på "Head to Head" der ingen av de to sjåførene/rytterne fullfører avgjøres på bakgrunn av hvem som fullførte flest runder. I tilfeller der deltakerne ikke fullfører racet og oppføres med samme antall runder trekkes spillet, med unntak av de tilfellene i rally der minst én av de opplistede deltakerne må fullføre begivenheten.
- 10) Tidsstraffer gitt av den offisielle arrangøren under kvalifiseringssesjonen(e) vil gjøres gjeldende. Andre nedrykk/avansement ses bort ifra.
- 11) **6.19.11** Et race anses som startet når oppvarmingsrundene starter (der det gjelder) altså regnes alle sjåførere/ryttere som deltar i oppvarmingsrunden som å ha startet. I tilfeller der en deltaker får starten sin forsinket, eller starter racet fra pit stop, anses deltakeren også som å ha deltatt.
- 12) Avgjørelse av sesongbaserte spill vil inkludere plasseringen som offentliggjøres nøyaktig etter siste race i sesongen, inkludert enhver avgjørelse fra den offisielle arrangøren i løpet av sesongen, forutsatt at avgjørelsen kom før sesongens siste race. Enhver avgjørelse (selv etter anke) som trer i kraft etter slutten av sesongens siste løp regnes som irrelevant.
- 13) Alle spill som refererer til laginnsatser står uavhengig av utskiftninger av sjåførere/ryttere.
- 14) Spill vil bli stående uavhengig av enhver endring i skjema/destinasjon/bane så lenge racet/begivenheten holdes i løpet av samme år/sesong, uavhengig av enhver forsinkelse, rekkefølge i kalenderen osv., med unntak av de spill som ble plassert etter 00.00 CET mandagen den uken racet/begivenheten er planlagt, i siste tilfelle vil innsatsen bli tilbakebetalt hvis løpet ikke holdes innen 7 dager etter datoen som var planlagt på tidspunktet spillet ble plassert.
- 15) For spill som gjelder bestemte lags prestasjoner i løpet av et race må det forhåndsbestemte antallet kjøretøy for hvert lag som starter fortsatt gjelde, ellers trekkes spillet (f.eks. må to biler fra hvert lag starte i Formel 1).
- 16) Utbetaling for spill som refererer til "sikkerhetsbil" vil ikke ta hensyn til hendelser hvor det faktiske løpet starter bak "sikkerhetsbilen".

- 17) Utbetaling for tilbud på første fører/bil som må gi seg, er basert på runden føreren anses å ha gitt seg fra løpet. Så hvis to eller flere førere gir seg samme runde, vil spill avgjøres i samsvar med <Section B, Para 5, Clause 14>.
- 18) Innsatser på første/neste fører som trekker seg i løpet av løpet inkluderer kun utfallene fra etter løpets offisielle start. Enhver fratredelse/tilbaketrekking før den faktiske starten på GP (inkludert eventuelle fratredelser/tilbaketrekninger i løpet av oppvarmingsrunden) tas ikke med i betraktningen for oppgjøret.

20. Netball

- 1) Med mindre annet er oppgitt, avgjøres alle innsatser av resultatet etter overtid.
- 2) "Innsats på gevinstmargin" og "Fulltid/Pause"-tilbud avgjøres av utfallet etter 80 minutters spill.
- 3) En kamp må fullføres for at spill skal gjelde, med unntak av tilfeller der utfallet ble avgjort før avbruddet og det ikke er sjanse for at dette kunne blitt endret uavhengig av senere hendelser, disse utbetales i henhold til det avgjorte utfallet.
- 4) Alle innsatser relatert til spilleres prestasjon anses gyldige hvis de oppførte spillerne spiller i den relevante kampen/begivenheten.

21. Pesäpallo (Finsk Baseball)

- 1) Alle spill på Pesäpallo avgjøres basert på resultatene etter de to første rundene (omganger). Med mindre ikke annet er oppgitt vil eventuelle mål som er et resultat av forlengelsesperioder (f.eks. Supervuoropari) ikke bli vurdert.

22. Rugby League

- 1) Med mindre annet er oppgitt, vil avgjørelsen av innsatser på Rugby League avgjøres av resultatet etter såkalt overtid eller "Golden Point"-regler.
- 2) "Innsats på gevinstmargin" og "Fulltid/Pause"-tilbud avgjøres av utfallet etter 80 minutters spill.
- 3) Enkelte konkurranser/begivenheter kan ha tilbud som er relevante for en bestemt periode/kamp som kan ende i uavgjort, enten ved slutte av de 80 vanlige minuttene med spill eller til og med etter av eventuell ekstra tid (overtid) er spilt. I slike tilfeller avgjøres spill i henhold til den såkalte "dead heat"-regelen, der utbetalingen kalkuleres etter at oddsen er delt og deretter multiplisert med innsatsen, uavhengig av om netto utbetaling er lavere enn konto innehaverens innsats. Dersom slik bestemmelse er på plass, vil den være listet opp sammen med spilltilbudet.
- 4) "Try-scorere" (Første/Siste/Når som helst/Lag) - Alle innsatser inkluderer eventuell ekstra overtid. Alle innsatser plassert på spillere på kampdag 17 vil stå, uavhengig av spillerens deltakelse (eller mangel derav) i kampen. Innsatser på spillere som ikke er inkludert på kampdag 17 vil refunderes.

- 5) For innsatser som gjelder prestasjonen til én eller flere spillere kreves det, med mindre annet er oppgitt, at de oppgitte deltakerne spiller fra start for at innsatsen skal være gyldig.
- 6) Med mindre annet er oppgitt, baseres utbetalinger for spillerrelaterte spill i kamper/begivenheter/turneringer på resultatet etter potensiell overtid.
- 7) Alle innsatser står, uavhengig av endring av bane.

23. Rugby Union

- 1) Med mindre annet er oppgitt, avgjøres alle innsatser som refererer til kampen og lagets prestasjoner i henhold til resultatet etter andre omgang (etter 80 minutter med spill).
- 2) Enkelte konkurranser/begivenheter kan ha tilbud som er relevante for en bestemt periode/kamp som kan ende i uavgjort, enten ved slutte av de 80 vanlige minuttene med spill eller til og med etter av eventuell ekstra tid (overtid) er spilt. I slike tilfeller avgjøres spill i henhold til den såkalte "dead heat"-regelen, der utbetalingen kalkuleres etter at oddsen er delt og deretter multiplisert med innsatsen, uavhengig av om netto utbetaling er lavere enn konto innehaverens innsats. Dersom slik bestemmelse er på plass, vil den være listet opp sammen med spilltilbudet.
- 3) Try-scorere (Første/Siste/Når som helst/Lag) - Alle innsatser inkluderer eventuell ekstra overtid. Alle innsatser plassert på spillere på kampdag 22 vil stå, uavhengig av spillerens deltakelse (eller mangel derav) i kampen. Innsatser på spillere som ikke er inkludert på kampdag 22 vil refunderes.
- 4) For innsatser som gjelder prestasjonen til én eller flere spillere kreves det, med mindre annet er oppgitt, at de oppgitte deltakerne spiller fra start for at innsatsen skal være gyldig.
- 5) Med mindre annet er oppgitt, baseres utbetalinger for spillerrelaterte spill i kamper/begivenheter/turneringer på resultatet etter potensiell overtid.
- 6) Alle innsatser står, uavhengig av endring av bane.

24. Squash

- 1) Samme regler som for tennis, der disse er gjeldende.

25. Speedway

- 1) Alle tilbud avgjøres basert på offisielle resultater fra den offisielle arrangøren ved fullførelse av siste planlagte løp. Forfremmelser, nedrykk, anker og/eller straffer som følger etter begivenheten er avsluttet vil ikke gjøres gjeldende.
- 2) Spill på "Kamp" mellom to lag/ryttere avgjøres i henhold til offentlige resultater, uavhengig av antall fullførte løp.

- 3) Tilbud for "Over/Under" i kamper/begivenheter som ikke ble fullført der utfallet allerede var avgjort før avbruddet, og/eller videre spill ikke resulterte i et annet utfall enn nevnte utfall, avgjøres basert på resultatene som ble oppnådd før avbruddet. For utregning av disse avgjørelsene vil minimum antall hendelser som burde vært nødvendige for å avgjøre spillet legges til som nødvendig, avhengig av antall sett som var planlagt for kampen. Skulle denne utregningen gi en situasjon der ingen mulige endringer vil påvirke utfallet av tilbudet vil spillet bli avgjort deretter. Se eksempler i avsnittet for tennis.
- 4) Tilbud med "Handicap" krever at alle planlagte løp fullføres for at spillet skal gjøres gyldig, unntatt for de begivenheter der utfallet allerede er avgjort og/eller videre spill ikke kan gi et annet utfall for nevnte tilbud, disse vil i så fall avgjøres deretter. Se eksempler i avsnittet for tennis.
- 5) Alle spill på "Head to Head" og "Over/Under" som gjelder én eller flere rytteres prestasjoner i en begivenhet/løp regnes som gyldig forutsatt at alle oppgitte ryttere deltar i minst ett av løpene.
- 6) Spill som refererer til et bestemt løp krever at dette løpet fullføres og at alle opplistede deltakere deltar i det bestemte løpet for å være gyldige.

26. Surfing

- 1) Alle innsatser står, uavhengig av utsettelse, endring av sted, osv., gitt at begivenheten arrangeres innen den offisielle venteperioden, som avgjøres av det styrende organ.
- 2) "Matchips" som refererer til prestasjonen til én eller flere surfere anses gyldig gitt at alle de oppførte surferne starter i det oppførte heatet/begivenheten.
- 3) Enkelte konkurranser/begivenheter kan ha tilbud der det er relevant hva som skjer i en begivenhet der to eller flere oppførte surfere slås ut i samme fase. I slike tilfeller vil spill avgjøres i henhold til den såkalte "dead heat"-regelen, der utbetalingen kalkuleres etter at oddsen er delt og deretter multiplisert med innsatsen, uavhengig av om netto utbetaling er lavere enn konto innehaverens innsats. Dersom slik bestemmelse er på plass, vil den være listet opp sammen med spilltilbudet.

27. Svømming

- 1) Med mindre annet er oppgitt avgjøres alle spill på svømming basert på resultatet etter konkurransens siste fase. Hvis ingen av de oppgitte deltakerne deltar i siste fase trekkes alle spill, med mindre den arrangøren følger bestemte prosedyrer for tie-break, i så fall gjelder disse.
- 2) Alle spilltilbud avgjøres ut fra de første offisielle resultatene som offentliggjøres. Likevel vil Unibet ta i betraktning, og avgjøre eller omgjøre deretter, enhver endring i de offisielle resultatene som offentliggjøres innen 24 timer etter at begivenheten har funnet sted. For at slike tilfeller skal vurderes må protesten gjelde hendelser som utelukkende skjedde i løpet av begivenheten, som for eksempel banebrudd eller tjuvstart i et stafetløp osv. Ingen dopingsaker vurderes. Resultatet som er tilgjengelig etter de tidlige nevnte 24 timene vil regnes som bindende uavhengig av videre protester, endringer av offisielle resultater osv.
- 3) Hvis to eller flere deltakere deltar i forskjellige løp i en konkurranse vil alle "Head To Head"-tilbud mellom dem trekkes, med mindre dette skjer i en senere fase av konkurransen som minst én av dem er

kvalifisert for.

- 4) En deltaker som er diskvalifisert på grunn av brudd på startprosedyren (tjuvstart) regnes som å ha deltatt i begivenheten.

28. Tennis og racketsport (badminton, racketon, squash og bordtennis)

- 1) Alle spill forblir gyldige så lenge en kamp/tilbud spilles innenfor turneringens rammer, uavhengig av endringer (enten før eller under kampen) av forhold (innendørs/utendørs) og/eller underlagstype, med mindre annet har blitt avtalt.
- 2) Spilltilbud på "Kamp" er basert på det generelle prinsippet for avviklingen av turneringer eller turneringens vinner, uavhengig av hvilken fase i konkurransen kampen gjelder. Spilleren/laget som går videre til neste runde eller vinner turneringen regnes som vinner av spiller, uavhengig av kampens varighet, spillere som trekker seg eller diskvalifiseres osv. Disse spillene krever at minst ett sett er fullført for at spillet skal gjelde.
- 3) Tilbud for "Over/Under" i kamper som ikke ble fullført der utfallet allerede var avgjort før avbruddet, og/eller videre spill ikke resulterte i et annet utfall enn nevnte utfall, avgjøres basert på resultatene som ble oppnådd før avbruddet. For utregning av disse avgjørelsene vil minimum antall hendelser som burde vært nødvendige for å avgjøre spillet legges til som nødvendig, avhengig av antall sett som var planlagt for kampen. Skulle denne utregningen gi en situasjon der ingen mulige endringer vil påvirke utfallet av tilbudet vil spillet bli avgjort deretter. Følgende eksempler kan benyttes:

Eksempel 1 - Over/Under: En spiller trekker seg på stillingen 7-6, 4-4 i en kamp som skulle gå i tre sett. Tilbudet: "Totalt antall sett 2 – 9,5" (eller andre linjer lavere enn det antallet) og "Totale antall spill som spilles i kampen – 22,5" (eller andre linjer lavere enn det antallet) settes med "Over" som vinner og "Under" som taper. Spill på linjer høyere enn dette trekkes.

Eksempel 2 - Handicap: En spiller trekker seg ved start i kampens tredje sett planlagt for 5, med resultatet 1-1. Innsatser på +2.5/-2.5 Sett vil avgjøres som vinnere og henholdsvis tapere. Tilbud på enhver linje som er lavere enn dette beløpet trekkes.

- 4) Alle spill på "Riktig resultat" (i hovedsak betting på antall sett eller spill-betting), "Oddetall/Partall", og de tilbud som gjelder for vinner av en bestemt periode i kampen (eksempel "Hvilken spiller vinner første sett?" og "Sett 2 – spill 6: Vinner" krever at den relevante perioden i kampen fullføres.
- 5) Alle typer tilbud som ikke spesifiseres ovenfor krever at minst ett sett fullføres for at spill skal gjøres gjeldende, med unntak av de tilbud der utfallet allerede er avgjort da spillet ble avbrutt, og videre spill ikke kan frembringe endringer i utfallet.
- 6) I kamper med par trekkes alle spill hvis noen av de oppgitte spillerne skiftes ut.
- 7) Enhver referanse til "Grand Slams" baseres på turneringer for den bestemte sesongen fastsatt av ITF, uavhengig av arrangement, dato eller andre endringer.

- 8) Med mindre annet er angitt vil alle spill på kamper i Davis Cup trekkes dersom det bestemmes at en kamp spilles i et annet format enn "Best av 5 Sett", (f.eks. Best av 3 sett).
- 9) Tilbud relatert til Davis Cup tilbys med forbehold om at bestemte møter satt opp som såkalte "rubbers" for neste tilgjengelige "singles"-sesjon, som normalt består av to single-kamper per sesjon. Alle spill kanselleres for kamper som er ment å foregå i første eller andre "rubber" (normalt på fredagens single-kamper) der de oppgitte deltakerne ble endret, uavhengig av hvorvidt samme møte faktisk kan skje i løpet av senere møter i samme runde.
- 10) Resultater sikret i et "Pro-sett" vil bare være gyldig for følgende tilbud: "Kamp", "Sett-handikap", "Sett-betting" og "Totalt antall sett". Alle andre typer tilbud vil bli avgjort som ugyldig, med unntak av tilbud der utfallet allerede er fastsatt.
- 11) I tilfeller hvor en "Kamp Tie-Break" brukes av den organiserende komiteen/forbundet som den avgjørende faktoren for å bestemme utfallet av kampen, vil "Kamp Tie-Break" bare telle som 1 "Game" når aktuelt. (Eksempel: En kamp med følgende poeng: 6-4 (Sett 1), 2-6 (Sett 2) og 10-8 (Kamp tie-break) vil resultere i at deltaker/lag A vinner 9 games (6+2+1) mens deltaker/lag B anses å ha vunnet 10 (4+6+0).

29. Volleyball

- 1) Poeng samlet under det såkalte "Golden Set " vil ikke telle mot utfallet av tilbud relatert til den gitte kampen, med unntak av spill som refererer til turneringens progresjon og turneringens totaler.
- 2) Med mindre annet er oppgitt, baseres utbetalinger for spillerrelaterte spill i kamper/begivenheter/turneringer på resultatet etter potensiell overtid (ekstratid med mindre ikke annet er oppgitt).
- 3) Spill på "Head to Head" og "Over/Under" som involverer én eller flere spilleres prestasjoner i kampen/begivenheten/turneringen regnes som gyldig hvis alle oppgitte spillere deltar i kampen/begivenheten/turneringen på et eller annet tidspunkt.
- 4) Tilbud for "Over/Under" i kamper som ikke ble fullført der utfallet allerede var avgjort før avbruddet, og/eller videre spill ikke resulterte i et annet utfall enn nevnte utfall, avgjøres basert på resultatene som ble oppnådd før avbruddet. For utregning av disse avgjørelsene vil minimum antall hendelser som burde vært nødvendige for å avgjøre spillet legges til som nødvendig, avhengig av antall sett som var planlagt for kampen. Skulle denne utregningen gi en situasjon der ingen mulige endringer vil påvirke utfallet av tilbudet vil spillet bli avgjort deretter. Se eksempler i avsnittet for tennis.
- 5) Alle tilbud på "Riktig resultat", "Oddetall/Partall" og de tilbud der det refereres til vinneren av en bestemt periode/tidsramme i kampen. (Eksempel) "hvilket lag vil vinne det første settet?" og "Set 2 – Første lag til 15 poeng" krever at den bestemte delen av kampen gjennomføres.
- 6) Alle typer tilbud som ikke spesifiseres ovenfor krever at minst ett sett fullføres for at spill skal gjøres gjeldende, med unntak av de tilbud der utfallet allerede er avgjort da spillet ble avbrutt, og videre spill ikke kan frembringe endringer i utfallet.

30. Vinteridrett

- 1) Dette avsnittet gjelder følgende sportsgrener: Alpint, skiskyting, langrenn, freestyle, kombinert, kortbaneløp, skihopping, snowboard og lengdeløp på skøyter.
- 2) Resultatet fra en konkurranse anses som gyldig hvis det har blitt erklært gyldig for den gjeldende kategoriens konkurranse, av sportens offisielle arrangør. Dette gjelder saker der en begivenhet er forkortet, som for eksempel består av ett hopp i stedet for to, eller der en begivenhet er flyttet til en annen arena.
- 3) I tilfeller der begivenheter avbrytes eller ikke fullføres vil alle tilbud på utfallet av disse være gyldige dersom de var avgjort allerede før de ble avbrutt, eller dersom videre fortsettelse ikke kunne fremskaffet et annet utfall.
- 4) Alle tilbud trekkes dersom begivenhetens opprinnelige format endres totalt, som størrelsen på en hoppbakke, stilen i langrenn osv.
- 5) For tilbud på "Gruppe-betting" ("Best av X") forbeholder Unibet seg retten til å benytte seg av Tattersalls regel 4 for alle deltakere som ikke starter.
- 6) Tilbud relatert til spesifikke begivenheter innen vintersport (ekskludert eksempelvis spill som refererer til sammenlagtseire, OL, verdensmesterskap og kontinentale konkurranser), tilbys med den eksplisitte forutsetning at den gitte begivenheten vil være den neste som arrangeres i den gitte sporten/disiplinen. Dersom den spesifikke hendelsen flyttes av en eller annen grunn og en nøyaktig lik begivenhet for den sporten/disiplinen arrangeres på samme sted mindre enn 72 timer senere, vil spill være gyldige for den neste planlagte begivenheten i den sporten/disiplinen. Så hvis for eksempel to separate løp innen samme sport/disiplin er planlagt for fredag og lørdag, og fredagens konkurranse flyttes til lørdag eller søndag, vil spill på fredagens konkurranse avgjøres i samsvar med den neste planlagte begivenheten, i dette tilfelle lørdagens begivenhet. I tilfeller der bare 1 begivenhet er planlagt i den sporten/disiplinen og starttidspunktet er flyttet mindre enn 72 timer, vil spill fortsatt være gyldige og utbetales i samsvar med begivenheten. Dersom ingen lik begivenhet arrangeres innen 72 timer fra den opprinnelig planlagte begivenheten, vil spill anses som ugyldige.
- 7) For at et spill skal være gyldig i "Head to Head" må minst én av de oppførte deltakerne konkurrere i finaleløpet/etappen/hoppet som spillet gjelder for, for at spillet skal anses gyldig. Bestemmelsen gjelder ikke for langrennssprint, som har forskjellige utslagsnivåer, og for skihopp. I slike tilfeller vil avgjørelsen baseres på den offisielle klassifiseringen, uavhengig av om noen av de oppførte deltakerne fullfører finaleløpet/etappen/hoppet.

31. Annet (ikke-sport /spesialinnsatser)

- 1) Betingelsene i dette avsnittet gjelder alle tilbud som ikke på rimelig vis kan klassifiseres under de forskjellige sportskategoriene (Eks. TV-programmer, priser, politikk, skjønnhetskonkurranser, underholdning og liknende). Når dette gjør seg gjeldende, og ellers dekkes i dette avsnittet eller i tilbudet, baseres avgjørelser av disse tilbudene seg på Unibet sine regler nedenfor <Section B, Para 5>.

- 2) Med mindre annet spesifiseres nedenfor eller i forbindelse med et spilltilbud, vil alle spill i denne kategorien være gyldige inntil et resultat offentliggjøres, uavhengig av forsinkelser i annonseringen, ekstra runder avstemning osv., som kan være nødvendig for utfallet som skal annonseres.
- 3) Alle åpne tilbud som gjelder deltakere som trekkes seg/sparkes ut fra TV-programmer (enten frivillig eller etter arrangørens avgjørelse) trekkes. Skulle samme deltaker komme tilbake til samme konkurranse på et senere tidspunkt vil han/hun betraktes som en ny deltaker, noe som resulterer i at tidligere spill vil settes som tapt.
- 4) Spill som referer til fjerning av en deltaker er kun gyldig frem til neste oppførte program. Enhver endring av utstemningsmetoder, mengde og/eller deltakere som deltar i samme program, eller andre årsaker som ikke på rimeligvis kan forventes, vil resultere i at spill som gjelder "Neste utstemming" eller "Neste eliminasjon" trekkes.
- 5) Skulle programmet avsluttes før en offisiell vinner kan utlyses vil spill avgjøres som uavgjort (dødt løp) mellom deltakerne som enda ikke er eliminert. Spill på vinner/plassering av deltakere som allerede har blitt eliminert vil avgjøres som tapt.

32. Spesifikke grenser for sport

- 1) Som nevnt i <Section A, Para 4.1> forbeholder [the Unibet seg retten til å begrense netto utbetaling (utbetalingen etter at innsats er trukket fra) for et hvilket som helst spill, eller en kombinasjon av spill, foretatt av kontoinnehavere eller enhver gruppe kontoinnehavere som har samarbeidet.
- 2) Med mindre det oppstår enighet om annet vil gevinster som overgår grensene nedenfor ikke være gjeldende.
- 3) Grensene varierer ut fra hva slags sport, konkurranse og type spill det er snakk om. Skulle et spill inneholde en kombinasjon av tilbud fra forskjellige sportsgrener/kategorier/kamper og/eller tilbudstyper, begrenses utbetalingen av disse til laveste nivå i kombinasjonen, som forklart nedenfor.

1. Fotball:

a. Grensen på €250 000 gjelder for alle konkurranse/kamprelaterte tilbud som tilhører en av følgende kategorier:

- (i) Olympiske turneringer, verdensmesterskap og internasjonale turneringer for menn underlagt FIFA eller UEFA, inkludert kvalifiseringsfaser;
- (ii) Internasjonale turneringer for klubber underlagt FIFA eller UEFA, inkludert kvalifiseringsfaser;
- (iii) Enhver nasjonal liga på toppnivå for menn i et av følgende land: Danmark, England, Frankrike, Tyskland, Italia, Nederland, Norge, Skottland, Sverige og Spania;
- (iv) Enhver nasjonal turnering for menn i et av følgende land: Danmark, England, Frankrike, Tyskland, Italia, Nederland, Norge, Skottland, Sverige og Spania.

Grensen på €100 000 gjelder for alle konkurranser/kamprelaterte tilbud som tilhører en av de følgende kategoriene:

- (v) Alle andre internasjonale turneringer;
- (vi) Alle andre internasjonale klubbturneringer;
- (vii) Nasjonale ligaer på toppnivå i et av følgende land;
- (viii) Nasjonale hovedturneringer i ethvert land;
- (ix) Enhver nasjonal liga på andre nivå for menn i følgende land: Danmark, England, Frankrike,

Tyskland, Italia, Nederland, Norge, Sverige og Spania;
(x) Alle internasjonale vennskapskamper som er regulert av FIFA.

Grensen på €50 000 gjelder for alle konkurranser/kamprelaterte tilbud som tilhører et hvert annet tilbud for fotball, med unntak av strandfotball og futsal.

b. Alle spill relatert til spillere (inkludert gule/røde kort), overganger, hovedtrenere, disiplinærtiltak, cornere, skudd på mål eller andre tilbud som ikke er avgjørende for å bestemme utfallet av en konkurranse/kamp behandles som PR- og interessedspill og er underlagt gjeldende grenser for dette.

2. Basketball

a. Grensen på €100 000 gjelder for alle konkurranse/kamprelaterte tilbud som tilhører en av følgende kategorier:

(i) NBA, Euroleague, OL, verdensmesterskap og kontinentale turneringer for menn underlagt FIBA.

b. Grensen på €50 000 gjelder for alle konkurranse/kamprelaterte tilbud som tilhører ethvert annet tilbud for basketball.

c. Alle spill relatert til spillere, overganger, hovedtrenere, disiplinærtiltak eller andre tilbud som ikke er avgjørende for å bestemme utfallet av en kamp/liga/turnering behandles som PR- og interessedspill og er underlagt gjeldende grenser for dette.

3. Ishockey

a. Grensen på €100 000 gjelder for alle konkurranse/kamprelaterte tilbud som tilhører en av følgende kategorier:

(i) NHL, OL, verdensmesterskap og kontinentale turneringer for menn underlagt IIHF.
(ii) Enhver nasjonal liga på toppnivå for menn i et av følgende land: Finland og Sverige.

b. Grensen på €50 000 gjelder for alle kamprelaterte tilbud som tilhører ethvert annet tilbud for ishockey.

c. Alle spill relatert til spillere, overganger, hovedtrenere, disiplinærtiltak eller andre tilbud som ikke er avgjørende for å bestemme utfallet av en kamp/liga/turnering behandles som PR- og interessedspill og er underlagt gjeldende grenser for dette.

4. Håndball

a. Grensen på €100 000 gjelder for alle konkurranse/kamprelaterte tilbud som tilhører en av følgende kategorier:

(i) OL, verdensmesterskap og kontinentale turneringer for menn underlagt IHF.

b. Grensen på €25 000 gjelder for alle konkurranse/kamprelaterte tilbud som tilhører ethvert annet tilbud for håndball.

c. Alle spill relatert til spillere, overganger, hovedtrenere, disiplinærtiltak eller andre tilbud som ikke er avgjørende for å bestemme utfallet av en kamp/liga/turnering behandles som PR- og interessedspill og er underlagt gjeldende grenser for dette.

5. Volleyball

a. Grensen på €100 000 gjelder for alle konkurranse/kamprelaterte tilbud som tilhører en av følgende kategorier:

(i) OL, verdensmesterskap og kontinentale turneringer for menn underlagt FIVB.

b. Grensen på €25 000 gjelder for alle konkurranse/kamprelaterte tilbud som tilhører ethvert annet tilbud for volleyball.

c. Alle spill relatert til spillere, overganger, hovedtrenere, disiplinærtiltak eller andre tilbud som ikke er avgjørende for å bestemme utfallet av en kamp/liga/turnering behandles som PR- og interessedspill og er underlagt gjeldende grenser for dette.

6. Tennis

a. Grensen på €150 000 gjelder for alle konkurranse/kamprelaterte tilbud som tilhører en av følgende kategorier:

(i) Grand Slam-turneringer fra tredje runde og utover.

b. Grensen på €75 000 gjelder for alle konkurranse/kamprelaterte tilbud som tilhører en av følgende kategorier:

(ii) ATP- og WTA-turneringer fra kvartfinaler og videre.

c. Grensen på €40 000 gjelder for alle andre konkurranse/kamprelaterte tilbud.

7. Amerikansk fotball og baseball

a. Grensen på €50 000 gjelder for alle konkurranse/kamprelaterte tilbud som tilhører en av følgende kategorier:

(i) NFL og MLB.

b. Grensen på €25 000 gjelder for alle konkurranse/kamprelaterte tilbud som tilhører ethvert annet tilbud for amerikansk fotball og baseball.

c. Alle spill relatert til spillere, overganger, hovedtrenere, disiplinærtiltak eller andre tilbud som ikke er avgjørende for å bestemme utfallet av en kamp/liga/turnering behandles som PR- og interessedspill og er underlagt gjeldende grenser for dette.

8. Australsk fotball

a. Grensen på €100 000 gjelder for alle konkurranse/kamprelaterte tilbud som tilhører en av følgende kategorier:

(i) AFL.

b. Grensen på €25 000 gjelder for alle konkurranse/kamprelaterte tilbud som tilhører ethvert annet tilbud for australsk fotball.

c. Alle spill relatert til spillere, overganger, hovedtrenere, disiplinærtiltak eller andre tilbud som ikke er avgjørende for å bestemme utfallet av en kamp/liga/turnering behandles som PR- og interessedspill og er underlagt gjeldende grenser for dette.

9. Cricket

a. Grensen på €100 000 gjelder for alle konkurranse/kamprelaterte tilbud som tilhører en av følgende kategorier:

(i) Internasjonale kamper og innenlandske toppligaer.

b. Grensen på €50 000 gjelder for alle konkurranse/kamprelaterte tilbud som tilhører ethvert annet tilbud for cricket.

c. Alle spill relatert til spillere, overganger, hovedtrenere, disiplinærtiltak eller andre tilbud som ikke er avgjørende for å bestemme utfallet av en kamp/liga/turnering behandles som PR- og interessedspill og er underlagt gjeldende grenser for dette.

10. Dart

a. Grensen på €100 000 gjelder for alle konkurranse/kamprelaterte tilbud som tilhører en av følgende kategorier:

(i) Alle begivenheter sendt på TV i Storbritannia.

b. Grensen på €50 000 gjelder for alle konkurranse/kamprelaterte tilbud som tilhører ethvert annet tilbud for dart.

c. Alle spill relatert til spillere, overganger, hovedtrenere, disiplinærtiltak eller andre tilbud som ikke er avgjørende for å bestemme utfallet av en kamp/liga/turnering behandles som PR- og interessedspill og er underlagt gjeldende grenser for dette.

11. Golf

a. Grensen på €100 000 gjelder for alle konkurranse/kamprelaterte tilbud som tilhører en av følgende kategorier:

(i) Alle Majors-, WGC-, PGA-, European- og LPGA Tour-begivenheter, samt Ryder Cup og Solheim Cup.

b. Grensen på €25 000 gjelder for alle konkurranse/kamprelaterte tilbud som tilhører ethvert annet tilbud for golf.

c. Alle spill relatert til spillere, overganger, hovedtrenere, disiplinærtiltak eller andre tilbud som ikke er avgjørende for å bestemme utfallet av en kamp/liga/turnering behandles som PR- og interessedspill og er underlagt gjeldende grenser for dette.

12. Rugby League

a. Grensen på €100 000 gjelder for alle konkurranse/kamprelaterte tilbud som tilhører en av følgende kategorier:

(i) Britiske innenlandske toppligaer, NRL og internasjonale turneringer for menn underlagt RLIF.

b. Grensen på €50 000 gjelder for alle konkurranse/kamprelaterte tilbud som tilhører ethvert annet tilbud for Rugby League.

c. Alle spill relatert til spillere, overganger, hovedtrenere, disiplinærtiltak eller andre tilbud som ikke er avgjørende for å bestemme utfallet av en kamp/liga/turnering behandles som PR- og interessedspill og er underlagt gjeldende grenser for dette.

13. Rugby Union

a. Grensen på €100 000 gjelder for alle konkurranse/kamprelaterte tilbud som tilhører en av følgende kategorier:

(i) Toppligaer i Storbritannia, Australia og New Zealand og internasjonale turneringer for menn underlagt IRB.

b. Grensen på €50 000 gjelder for alle konkurranse/kamprelaterte tilbud som tilhører ethvert annet tilbud for Rugby Union.

c. Alle spill relatert til spillere, overganger, hovedtrenere, disiplinærtiltak eller andre tilbud som ikke er avgjørende for å bestemme utfallet av en kamp/liga/turnering behandles som PR- og interessedspill og er underlagt gjeldende grenser for dette.

14. Snooker

a. Grensen på €100 000 gjelder for alle konkurranse/kamprelaterte tilbud som tilhører en av følgende kategorier:

(i) Alle begivenheter sendt på TV i Storbritannia.

b. Grensen på €50 000 gjelder for alle konkurranse/kamprelaterte tilbud som tilhører ethvert annet tilbud for snooker.

c. Alle spill relatert til spillere, overganger, hovedtrenere, disiplinærtiltak eller andre tilbud som ikke er avgjørende for å bestemme utfallet av en kamp/liga/turnering behandles som PR- og interessespill og er underlagt gjeldende grenser for dette.

15. Motorsport

a. Grensen på €50 000 gjelder for alle konkurranse/kamprelaterte tilbud som tilhører en av følgende kategorier:

(i) Formel 1, MotoGP, Moto 2 og Moto 3.

b. Grensen på €25 000 gjelder for alle konkurranse/kamprelaterte tilbud som tilhører ethvert annet tilbud for motorsport.

c. Alle spill relatert til spillere, overganger, hovedtrenere, disiplinærtiltak eller andre tilbud som ikke er avgjørende for å bestemme utfallet av en kamp/liga/turnering behandles som PR- og interessespill og er underlagt gjeldende grenser for dette.

16. Annen sport

a. Grensen på €40 000 gjelder for alle konkurranse/kamprelaterte tilbud i følgende sporter: Friidrett, bandy, boksing, eSports sykling, trav og vintersporter.

b. Grensen på €25 000 gjelder for alle konkurranse/kamprelaterte tilbud i enhver annen sport.

c. Alle spill relatert til spillere, overganger, hovedtrenere, disiplinærtiltak eller andre tilbud som ikke er avgjørende for å bestemme utfallet av en kamp/liga/turnering behandles som PR- og interessespill og er underlagt gjeldende grenser for dette.

17. Spill for poker, PR- og interessespill og spill på ikke-idretter

a. Grensen på €10,000 gjelder for alle andre tilbud relatert til denne kategorien. Dette inkluderer også sportsrelaterte tilbud som for eksempel spilleroverganger, neste hovedtrener osv.

33. Blandet kampsport (MMA)

1) Vilkår og betingelser for boksing gjelder når aktuelt.

34. Snooker

1) Alle spill forblir gyldige så lenge en kamp/tilbud spilles innenfor turneringens rammer, uavhengig av endringer, med mindre annet har blitt avtalt.

2) Spilltilbud på "Kamp" er basert på det generelle prinsippet for avviklingen av turneringer eller turneringens vinner, uavhengig av hvilken fase i konkurransen kampen gjelder. Spilleren som går videre til neste runde eller vinner turneringen regnes som vinner av spillet, uavhengig av kampens varighet, spillere som trekker seg eller

diskvalifiseres, osv. Disse spillene krever at minst én ramme er fullført for at spillet skal gjelde.

3) Tilbud for "Over/Under" i kamper/hendelser som ikke ble fullført der utfallet allerede var avgjort før avbruddet, og/eller videre spill ikke resulterte i et annet utfall enn nevnte utfall, avgjøres basert på resultatene som ble oppnådd før avbruddet oppstod. For utregning av disse avgjørelsene vil minimum antall hendelser som burde vært nødvendige for å avgjøre spillet legges til som nødvendig, avhengig av antall rammer som var planlagt for kampen. Skulle denne utregningen gi en situasjon der ingen mulige endringer vil påvirke utfallet av tilbudet vil spillet bli avgjort deretter. Se eksempler i avsnittet for tennis.

4) Tilbud med "Handikap" krever at alle planlagte rammer fullføres for at spillet skal gjøres gyldig, unntatt for de begivenheter der utfallet allerede er avgjort og/eller videre spill ikke kan gi et annet utfall for nevnte tilbud, disse vil i så fall avgjøres deretter. Se eksempler i avsnittet for tennis.

5) Alle tilbud på "Riktig resultat", "Oddetall/Partall" og de tilbud der det refereres til vinneren av en bestemt periode i kampen (eksempelvis "Hvilken spiller vil vinne det første settet?" eller "Første spiller som fullfører X rammer") krever at den bestemte delen av kampen gjennomføres.

6) Alle typer tilbud som ikke spesifiseres ovenfor krever at minst én ramme fullføres for at spill skal gjøres gjeldende, med unntak av de tilbud der utfallet allerede er avgjort da spillet ble avbrutt, og videre spill ikke kan frembringe endringer i utfallet.

35. Darts

1) Alle spill forblir gyldige så lenge en kamp/tilbud spilles innenfor turneringens rammer, uavhengig av endringer, med mindre annet har blitt avtalt.

2) Spilltilbud på "Kamp" er basert på det generelle prinsippet for avviklingen av turneringer eller turneringens vinner, uavhengig av hvilken fase i konkurransen kampen gjelder. Spilleren som går videre til neste runde eller vinner turneringen regnes som vinner av spillet, uavhengig av kampens varighet, spillere som trekker seg eller diskvalifiseres, osv.

3) Tilbud for "Over/Under" i kamper/hendelser som ikke ble fullført der utfallet allerede var avgjort før avbruddet, og/eller videre spill ikke resulterte i et annet utfall enn nevnte utfall, avgjøres basert på resultatene som ble oppnådd før avbruddet. For utregning av disse avgjørelsene vil minimum antall hendelser som burde vært nødvendige for å avgjøre spillet legges til som nødvendig, avhengig av antall runder som var planlagt for kampen. Skulle denne utregningen gi en situasjon der ingen mulige endringer vil påvirke utfallet av

tilbudet vil spillet bli avgjort deretter. Se eksempler i avsnittet for tennis.

4) Tilbud med "Handikap" krever at alle planlagte sett fullføres for at spillet skal gjøres gyldig, unntatt for de begivenheter der utfallet allerede er avgjort og/eller videre spill ikke kan gi et annet utfall for nevnte tilbud, disse vil i så fall avgjøres deretter. Se eksempler i avsnittet for tennis.

5) Alle tilbud på "Riktig resultat", "Oddetall/Partall" og de tilbud der det refereres til vinneren av en bestemt periode i kampen (eksempelvis "Hvilken spiller vil vinne det første settet?" eller "Første spiller som fullfører X sett") krever at den bestemte delen av kampen gjennomføres.

6) Alle typer tilbud som ikke spesifiseres ovenfor krever at minst ett sett fullføres for at spill skal gjøres gjeldende, med unntak av de tilbud der utfallet allerede er avgjort da spillet bli avbrutt, og videre spill ikke kan frembringe endringer i utfallet.

D. Racing

1. Hesteveddeløp

a. Generelle regler for hesteveddeløp

- 1) Alle forhold som nevnes i dette avsnittet refererer kun til hesteveddeløp, og har prioritet over alle andre regler eller forhold.
- 2) Alle spill styres av Tattersalls regler for spill, som beskrevet på <http://www.tattersallscommittee.co.uk/>. Disse reglene styrer utbetalingen av spill, dersom noe skulle oppstå som ikke dekkes av reglene i dette avsnittet.
- 3) Utbetalinger vil være basert på de offisielle resultatene ved "innveiingen". Endringer etter at dette resultatet har blitt annonsert, vil det ikke tas hensyn til.
- 4) Alle spill, med unntak av "Ante Post spill", vil anses som ugyldige dersom løpet avbrytes eller erklæres ugyldig. Dersom løpet utsettes til en fremtidig dag og den "endelige erklæringen" står, vil alle spill anses gyldige, dersom løpets arena ikke har blitt endret. I slike andre tilfeller vil alle spill erklæres ugyldige.
- 5) Alle referanser til starttidspunkter publisert i sammenheng med spilltilbud, refererer til det offisielt planlagte tidspunktet for løpet i lokal tid. Så fremt ikke noe annet er spesifisert i reglene for hesteveddeløp, vil alle spill stå, uten hensyn til eventuelle endringer av løpets starttidspunkt.

- 6) Dersom det oppstår en ugyldig start, eller noen annen hendelse som resulterer i at løpet må gjennomføres på nytt, vil løpet ikke anses å ha vært "under starterens ordre". I slike tilfeller vil innsatser refunderes på valg som ikke deltar i den nye starten av løpet. Alle gevinster på de gjenværende valgene vil være underlagt Tattersalls regel 4. Antallet hester som deltar i den nye starten av løpet vil avgjøre vilkårene for "plassering". Men vanlige regler for Ante Post spill gjelder for Ante Post spill.
- 7) Dersom et løp erklæres som et "ugyldig løp" og et nytt løp finnes sted, vil alle spill stå for hestene som deltar i det nye løpet. Premier som tilbys for et "ugyldig løp" vil stå for det nye løpet, så fremt det ikke er en hest som ikke stiller. Hvis en hest ikke stiller, vil alle spill avgjøres i henhold til Tattersalls regel 4.
- 8) Utbetaling av spill på hester som enten nekter å komme ut av startblokken, eller som på annen måte unnlater å starte i et National Hunt-løp, vil baseres på annonseringen til den offisielle starteren. Dersom den offisielle starteren anser hesten for å stille, vil spill på den hesten avgjøres som tapt.
- 9) Et løp anses å være "walkover" når bare én hest deltar i løpet.
- 10) "Walkovere" og avlyste løp teller som løp, men alle valg involvert vil anses som ikke å ha stilt.

b. Seiersspill og spill hver vei

- 1) Et "Win"-spill er en enkel innsats på et valg som bare anses som vunnet hvis den valgte hesten vinner løpet.
- 2) Et "Each Way"-spill (også kjent som EW) refererer til et spill hvor valget enten må vinne eller plassere (komme på første, andre eller tredjeplass) for å få en utbetaling. Spillet deles inn i to like deler ("Win"-delen og "Place"-delen): Derfor vil et EW-spill på €1 totalt koste €2.
- 3) Alle "Each Way"-spill styres av "Place"-vilkårene for startprisen (også kjent som SP). Derfor vil "Place"-vilkårene (1/4, 1/5 og antallet plasseringer betalt) avgjøres av antallet hester som kommer "under starterens ordre", og ikke av antallet hester som skulle stille da spillet ble plassert.
- 4) Det følgende er oddsen for "Each Way"-spill:
 - 1. Løp med handikap:**
 - 2-4 hester = Kun "Win"
 - 5-7 hester = 1/4 av oddsen for 1, 2
 - 8-11 hester = 1/5 av oddsen for 1, 2, 3
 - 12-15 hester = 1/4 av oddsen for 1, 2, 3
 - 16 eller flere hester = 1/4 av oddsen for 1, 2, 3, 4
 - 2. Løp uten handikap:**
 - 2-4 hester = Kun "Win"
 - 5-7 hester = 1/4 av oddsen for 1, 2
 - 8 eller flere hester = 1/5 av oddsen for 1, 2, 3
- 5) Hver "Each Way"-dobbel, -trippel, osv. avgjøres "Win" til "Win", "Place" til "Place".

- 6) "Betting Without" refererer til muligheten for å spille på om en gitt hest vil klare å oppnå en spesifikk slutt plassering ("Win" eller "Place"), dersom de opplistede hestene ekskluderes fra sammenfatningen av de offisielle resultatene.
- 7) "Each Way"-odds for "Betting Without"-markeder vil baseres på antallet hester som faktisk deltar i løpet, etter at de opplistede hestene er ekskludert fra det totale antallet hester.
- 8) Fradrag i henhold til Tattersalls regel 4 gjelder dersom hester ikke stiller i "Betting Without"-markeder.

c. Premier - Tidlig, tavle og start

- 1) Det er mulig å velge fra to (2) prisalternativer: Prisen ved plasseringen av spillet eller startprisen (SP). SP refererer til oddsen for valget ved starten av løpet. Dersom mulighet for spill er tilgjengelige under løpet, vil SP kalkuleres basert på siste tilgjengelige odds for valget. Merk at SP ikke er tilgjengelig for Ante Post spill (AP).
- 2) Tidlige priser (TP) er oddsen tilbudt på dagen til begivenheten. Disse tilbys vanligvis mellom kl. 08:00 og 10:00 på dagen til begivenheten, og 15 minutter fra løpets start. Det kan være tilfeller (som for løp på lørdag og møter med høy profil), når de endelige erklæringene er gjort, at EP tilbys med andre tidsrammer enn de som er nevnt over.
- 3) Alternativet til SP, tavlepriser (TAP) og industripriser (IP) vises normalt rundt 15 minutter før løpet.
- 4) Alle spill, med unntak av de plassert på SP, vil resultere i at utbetalingen baseres på prisen tatt da spillet ble plassert, samt være underlagt de andre reglene oppgitt i dette avsnittet.
- 5) Innsatser plassert på EP og TAP vil refunderes dersom en hest strykes "ikke under ordre". Odds på hester innen de samme løpet vil være underlagt fratrukk i henhold til Tattersalls regel 4(c), hvis gjeldende.
- 6) I tilfeller der hester strykes og det resulterer i at et nytt marked dannes, vil alle spill foretatt på EP eller TAP før det nye markedet vil være underlagt fratrukk i henhold til Tattersalls regel 4(c), hvis gjeldende.
- 7) Spill aksepteres i løp med to (2) eller flere hester for navngitte valg til gjeldende "Tavle-/Oppmøtepriser", som sendes til vår tjeneste fra den offisielle informasjonstjenesten (PA).
- 8) Dersom en feilaktig pris bli gitt, vil alle spill gjort på utfall med feil odds avgjøres som ugyldige og innsatsen refunderes.
- 9) I tilfeller hvor Tattersalls regel 4 gjør seg gjeldende når en hest strykes, vil ingen flere spill bli foretatt på "Tavle-/Oppmøtepris", så fremt ikke et nytt marked dannes.
- 10) Hester tilbud som "Price Boosts", "Knockouts", osv. vil også være underlagt fratrukk i henhold til regel 4, gitt at det er en hest som ikke stiller i løpet.

- 11) Alle referanser til tidsrammer, tilgjengeligheten på pris, osv. skal anses som antydende, og er ikke bindende. Unibet forbeholder seg retten til å endre slike tidsrammer og utstedte priser, samt suspendere tilgjengeligheten til hvilket som helst løp eller muligheter for innsats etter eget skjønn.

d. Spill på ikke navngitt favoritt

"Ikke navngitt favoritt" (fav) og "Ikke navngitt andrefavoritt" (2fav) refererer til valg som avgjøres basert på følgende:

- 1) Hesten som i SP har lavest odds anses som "ikke navngitt favoritt".
- 2) Dersom SP returnerer to hester som de med lavest odds, vil hesten med laveste løpskortnummer anses som "ikke navngitt favoritt".
- 3) Dersom en hest strykes "ikke under ordre", men allikevel er favoritt i henhold til SP, vil hesten behandles som en hest som ikke stiller.
- 4) Dersom det blir en "walkover", etter at markedet har blitt vist, vil alle spill avgjøres som ugyldige.

e. Tattersalls regel 4

- 1) Tattersalls regel 4 gjelder i tilfeller hvor en hest strykes og ikke kommer under starterens ordre, eller offisielt anses av starteren å ikke ha deltatt i løpet.
- 2) Tattersalls regel 4 trekker fra en gitt verdi fra vinnende spill, for å kompensere for at en hest ble strøket i det spesifikke løpet. Størrelsen av fratrekke avgjøres av oddsen (Tidlig eller Tavle/Oppmøte) hesten har når den strykes.

- 3) Fratrekke på oddsen til de gjenværende hestene er basert på følgende:

Desimalodds

Brøkodds

Netto
fratrekk

1,12 eller lavere	1/9 eller kortere	90 %
1,13 - 1,19	1/8 - 2/11	85 %
1,20 - 1,27	1/5 - 1/4	80 %
1,28 - 1,33	7/25 - 8/25	75 %
1,34 - 1,44	1/3 - 11/25	70 %
1,45 - 1,57	4/9 - 14/25	65 %
1,58 - 1,66	4/7 - 13/20	60 %
1,67 - 1,83	4/6 - 4/5	55 %
1,84 - 1,99	5/6 - 49 - 50	50 %
2,00 - 2,24	Fifty-fifty - 31/25	45 %
2,25 - 2,59	5/4 - 39/25	40 %
2,60 - 2,79	8/5 - 7/4	35 %
2,80 - 3,39	9/5 - 23/10	30 %
3,40 - 4,19	12/5 - 3/1	25 %
4,20 - 5,40	16/5 - 22/5	20 %
5,50 - 6,99	9/2 - 23/4	15 %
7,00 - 10,99	6/1 - 9/1	10 %
11,00 og høyere	10/1 og høyere	Ikke noe fratrekk

- 4) Tabellene som du ser ovenfor inkluderer odds listet opp både i desimal- og brøkformat. I tilfellene hvor desimalformatet ikke er dekket av en tilsvarende brøk, forbeholder Unibet seg retten til å bruke fradrag i henhold til Tattersalls regel 4 basert på desimaltabellen.
- 5) Bruken av Tattersalls regel 4 på spill plassert på EP vil baseres på EP til hesten som er trukket på tidspunktet spillet ble plassert, uten hensyn til oddsen på tidspunktet hesten ble trukket.
- 6) Løp som involverer mer enn én strøket hest er underlagt et maksimalt fratrekk på 90c per €.
- 7) Der det totale fratrekke på markedet der spillet ble plassert er 5c i €, og bare én hest har trukket seg, som en konsesjon, vil fratrekke bortfalle. Men hvis to eller flere hester trekkes vil et samlet fradrag etter Regel 5 brukes.

f. Ante Post spill

- 1) For at et spill skal anses som et Ante Post (AP) må det plasseres kvelden før erklæringsfasen. Vanligvis foregår slik erklæring 48 timer før løpets start for Flat-løp og 24 timer før løpets start for National Hunt-løp.

- 2) (AP) innsatser på hester som ikke deltar i løpet vil ikke refunderes og Tattersalls regel 4 gjelder ikke, så fremt ikke noe annet spesifikt er oppgitt.
- 3) Dersom minst én av følgende hendelser oppstår, vil alle fremtidige spill anses ugyldige:
 - i. Løpet avbrytes
 - ii. Løpet anses offisielt som ugyldig
 - iii. Vilklårene for løpet har endret seg siden spill ble foretatt (som definert under Tattersalls regler)
 - iv. En hest disktes under The Jockey Club Rules of Racing
 - v. Stedet eller underlaget endres (eksempelvis torv til jord, eller vice versa)
 - vi. Muligheten til å melde seg på løpet åpnes igjen
- 4) Med unntak av eventualitetene nevnt i dette avsnittet, vil alle AP-spill anses gyldige hvis løpet gjennomføres innen 14 hele dager fra når det først var planlagt, så lenge forholdene i løpet forblir uendret. Slike forhold inkluderer at det nye løpet gjennomføres på samme bane, med samme distanse og at løpet ikke åpner for nye deltakere. Dersom det nye løpet ikke møter noen av de nevnte kriteriene, skal alle AP-spill anses ugyldige.
- 5) (AP) spill avgjøres til prisen og "Place"-vilkårene ved tidspunktet de godtas. Dersom et spill godtas til feil odds eller "Place"-vilkår, forbeholder Unibet seg retten, etter eget skjønn, til å avgjøre spillet som ugyldig og refundere innsatsen.

g. -cast-spill

1. Forecast & Tricast-spill – Generelle regler

- a. Forecasts er tilgjengelige og aksepteres i løp med 3 eller flere hester.
- b. Tricasts aksepteres i løp hvor en offisiell Tricast-dividende fra datamaskinen erklæres.
- c. Dersom ingen dividende erklæres, vil spill anses som en straight forecast av datamaskinen på valgene valgt til å komme først og som nummer to, mens det tredje sees bort fra.
- d. Forecast-spill avgjøres i samsvar med datamaskinens SP straight forecast-retur. Dersom, av en eller annen grunn, en Forecast SP-retur ikke gis, vil spill anses ugyldige.
- e. Forecast-spill må alltid være navngitte. Ingen spill på favoritter uten navn godtas, og dersom de tas imot ved en feil, vil de være ugyldige.
- d. Innsatser vil refunderes på Forecast- og Tricast-spill som involverer en hest som ikke stiller.

2. Straight Forecast

I en Straight Forecast er det mulig å plassere et spill på den eksakte slutt plasseringen til den første og andre plasserte hesten i et løp.

3. Reversibel Forecast

I en Reversibel Forecast er det mulig å plassere et spill på den første og andre plasserte hesten i et løp, uavhengig av rekkefølge. Kostnaden til dette spillet er dobbelt så høy som en Straight Forecast, siden slike spill kan anses som to Straight Forecast-spill.

4. Kombinasjon Forecast

I en Kombinasjon Forecast er det mulig å velge 3 eller flere valg i et gitt løp. For at spillet skal anses som vunnet, må to av de valgte hestene komme på første og andreplass, uavhengig av rekkefølge.

5. Tricast

I en Tricast er det mulig å plassere et spill på den eksakte slutt plasseringen til den første, andre og tredje plasserte hesten i et løp.

6. Kombinasjon Tricast

I en Kombinasjon Forecast er det mulig å plassere et spill på den første, andre og tredje plasserte hesten i et løp, uavhengig av rekkefølge.

h. "Place Only"-spill

Unibet forbeholder retten til, etter eget skjønn, å tilby et "Place Only"-markedet på visse løp. Slike spill avgjøres på samme måte som "Place"-delen av et "Each Way"-spill.

- 1) Dersom en hest strykes "ikke under ordre", vil innsatser på den hesten refunderes. Fratrukk i henhold til Regel 4-tabeller nedenfor vil gjelde. Disse fradragene vil være basert på "Place Only"-prisen på tidspunktet hesten strykes, og vil kun gjelde for "Place Only"-markedet.
- 2) Antallet betalte plasser vil avgjøres av erklæringen på løpsdagen. Dersom antallet plasser reduseres grunnet en reduksjon i antallet hester, vil antallet betalte plasser forbli uendret hva angår "Place Only"-spill. Skulle imidlertid antallet hester bli tilsvarende som eller lavere enn antallet spill på plasser som tilbys, vil spill på dette markedet anses ugyldige og innsatsene refunderes.

3) Fratrenk på oddsen til de gjenværende hestene er basert på følgende:

<u>Desimalodds</u>	<u>Brøkodds</u>	<u>Netto fratrenk for andreplass</u>	<u>Netto fratrenk for tredjepllass</u>	<u>Netto fratrenk for fjerdepllass (eller mer)</u>
1,12 eller lavere	1/9 eller kortere	45 %	30 %	20 %
1,13 - 1,19	1/8 - 2/11	40 %	30 %	20 %
1,20 - 1,27	1/5 - 1/4	40 %	25 %	20 %
1,28 - 1,33	7/25 - 8/25	35 %	25 %	20 %
1,34 - 1,44	1/3 - 11/25	35 %	25 %	15 %
1,45 - 1,57	4/9 - 14/25	30 %	20 %	15 %
1,58 - 1,66	4/7 - 13/20	30 %	20 %	15 %
1,67 - 1,83	4/6 - 4/5	25 %	20 %	15 %
1,84 - 1,99	5/6 - 49/50	25 %	15 %	10 %
2,00 - 2,24	Fifty-fifty - 31/25	20 %	15 %	10 %
2,25 - 2,59	5/4 - 39/25	20 %	15 %	10 %
2,60 - 2,79	8/5 - 7/4	15 %	10 %	10 %
2,80 - 3,39	9/5 - 23/10	15 %	10 %	0 %
3,40 - 4,19	12/5 - 3/1	10 %	10 %	0 %
4,20 - 5,19	16/5 - 4/1	10 %	0 %	0 %
5,20 og høyere	21/5 og høyere	Ikke noe fratrenk	Ikke noe fratrenk	Ikke noe fratrenk

4) Tabellene som du ser ovenfor inkluderer odds listet opp både i desimal- og brøkformat. I tilfellene hvor desimalformatet ikke er dekket av en tilsvarende brøk, forbeholder Unibet seg retten til å bruke fradrag i henhold til regel 4 basert på desimaltabellen.

i. Spesialspill

1. Spesialer på jockeyer

På Jockey-spesialer er det mulig å plassere et spill på at en navngitt jockey rir hester som kommer på enten vinner eller plass i et bestemt antall løp på et gitt stevne.

a. Dersom en jockey som er planlagt å ri 3 eller færre ganger, har minst 1 hest som ikke stiller, vil Jockey-akkumulator-markedet avgjøres som ugyldig. Denne bestemmelsen vil brukes, så

fremt ikke tilbudet kunne avgjøres uavhengig av utfallet til løpet som involverte hesten som ikke stilte. Dersom det er tilfelle, vil spill avgjøres ut fra det avgjorte utfallet.

b. Jockey-akkumulator markeder på jockeyer planlagt å ri minst 4 ganger vil forbli gyldige, så fremt ikke jockeyen har 2 eller flere hester som ikke stiller. Dersom det er tilfellet vil spill på dette markedet avgjøres som ugyldige. Denne bestemmelsen vil brukes, så fremt ikke tilbudet kunne avgjøres uavhengig av utfallet til løpet som involverte hesten som ikke stilte. Dersom det er tilfelle, vil spill avgjøres ut fra det avgjorte utfallet.

c. "Place"-markeder vil avgjøres i henhold til "Place"-vilkårene som gjelder for hvert løp.

d. Odds på andre Jockey-spesialer, med unntak av "Jockey-akkumulator" vil kreve at jockeyen vinner (eventuelt plasserer, om tilgjengelig) i de opplistede løpene.

e. Dersom en hest ikke stiller i Jockey-spesialer i spesifikke løp, vil spill avgjøres som ugyldige.

f. Spesialer på jockey er kun basert på hockeys planlagte løp. Får en jockey ekstra løp på et stevne, vil disse IKKE telle mot spillet.

2. "Cross Card" Jockey-spesialer

På "Cross Card" Jockey-spesialer er det mulig å plassere et spill på navngitte jockeyer, som begge må ri hester som kommer på enten vinner eller i et bestemt antall løp på et gitt stevne.

a. Dersom 1 eller flere av stevnene ikke fullføres, vil spill avgjøres som ugyldige. Denne bestemmelsen vil gjelde, så fremt ikke spilltilbud som har blitt avgjort før avbrytelsen fant sted, og som ikke ville blitt endret uavhengig av senere hendelser, gjør det mulig å avgjøre slike markeder. Dersom det er tilfelle, vil spill avgjøres ut fra det avgjorte utfallet.

b. Regler for Jockey-spesialer er gjeldende

3. Trener-spesialer

På Trener-spesialer er det mulig å plassere et spill på at en navngitt trener har hester som kommer på enten vinner eller i et bestemt antall løp på et gitt stevne.

a. Regler for Jockey-spesialer er gjeldende

4. Distansespill – Generelle regler (gjelder for alle distansespill)

a. Resultater for spill på vinnende distanse vil anses som den offisielt erklærte distansen mellom hesten på første og andreplass etter stolpen, gitt at de har sprunget riktig og båret riktig vekt.

b. Følgende terminologi gjelder for "Distansespill":

- "Nese" = 0,05 av en lengde
- "Kort hode" = 0,1 av en lengde
- "Hode" = 0,2 av en lengde
- "Nakke" = 0,3 av en lengde
- "Halv lengde" = 0,5 av en lengde
- "Trekvart" = 0,75 av en lengde

c. Det maksimale antallet "lengder" i hvert løp er 12 lengder for Flat-løp og 30 lengder for National Hunt-løp.

5. "Stevne - Seier"-distansespill

a. I et "Stevne - Seier"-distansespill er det mulig å spille på den totale seiersdistansen for et spesifikt stevne.

b. Dersom det skulle bli en "walkover", eller ikke noe offisielt resultat erklæres (f.eks. dersom ingen hester konkurrerer), vil følgende lengder legges til totalen: 5 lengder for Flat-løp og 12 lengder for National Hunt-løp.

c. Dersom et stevne inkluderer 1 eller flere løp som avbrytes eller erkjennes ugyldig, vil alle spill på markedet erklæres ugyldige. Denne bestemmelsen vil gjelde, så fremt ikke spilltilbud som har blitt avgjort før avbrytelsen fant sted, og som ikke ville blitt endret uavhengig av

senere hendelser, gjør det mulig å avgjøre slike markeder. Dersom det er tilfelle, vil spill avgjøres ut fra det avgjorte utfallet.

d. Unibet forbeholder, etter eget skjønn, retten til å tilby spill som refererer til et spesifikt antall stevner på en oppført dag/periode. Dersom noen av de oppførte stevnene inkluderer 1 eller flere løp som avbrytes eller erkjennes ugyldig, vil alle spill på markedet erklæres ugyldige. Denne bestemmelsen vil gjelde, så fremt ikke spilltilbud som har blitt avgjort før avbrytelsen fant sted, og som ikke ville blitt endret uavhengig av senere hendelser, gjør det mulig å avgjøre slike markeder. Dersom det er tilfelle, vil spill avgjøres ut fra det avgjorte utfallet.

6. "Løp - Seier"-distansespill

- a. I et "Løp - Seier"-distansespill er det mulig å spille på seiersdistansen i et spesifikt løp.
- b. Dersom det skulle bli en "walkover", eller ikke noe offisielt resultat erklæres (f.eks. dersom ingen hester konkurrerer), vil alle spill på markedet erklæres ugyldige.

7. "Hest - Seier"-distansespill

- a. I et "Hest - Seier"-distansespill er det mulig å spille på at en spesifikk hest vinner et oppført løp med en gitt distanse.
- b. Dersom det skulle bli en "walkover", eller den spesifikke hesten erklæres å ikke stille, vil alle spill på markedet erklæres ugyldige.
- c. Dersom den valgte hesten ikke vinner løpet, vil alle spill på dette markedet avgjøres som tapt.

8. Hesteveddeløp kombinert med andre sporter

- a. Ene og alene etter Unibet skjønn, kan det avgjøres å tilby på forhånd fastsatte kombinasjoner mellom hesteveddeløp og andre sporter.
- b. Så fremt ikke noe annet er spesifisert, vil kombinasjoner inkludere at en hest vinner et spesifikt løp og at et lag eller utøver(e) vinner en spesifikk kamp.
- c. Dersom noen av de valgte hestene ikke stiller, vil spillene avgjøres som ugyldige og innsatsene vil refunderes.
- d. Så fremt ikke noe annet er spesifikt oppgitt, vil reglene som beskrevet i <Section B, Para 5> gjelde for avlyste/utsatte sportsbegivenheter (ikke hesteveddeløp).

9. TV-spesialmarkeder

- a. Alle TV-spesialmarkeder refererer kun til løp som vises live på TV i Storbritannia.
- b. Hvis ikke noe annet er spesifikt oppgitt i forbindelse med spilltilbudet, gjelder vanlige regler for hesteveddeløp.

10. Ante Post-spesialer

- a. Etter Unibet eget skjønn, vil en rekke markeder, lignende, men ikke begrenset til, "Daglige spesialer", tilbys basert på langsiktige, Ante Post løp.
- b. Hvis ikke noe annet er spesifikt oppgitt i forbindelse med spilltilbudet, gjelder vanlige regler for Ante Post spill.

11. "Match"-spill

- a. Spill refererer til hvilke av de oppførte hestene som vil ha best slutt plassering ved løpets slutt, eller etter en på forhånd definert fase.
- b. Alle markeder vil avgjøres basert på det offisielle resultatet.
- c. Dersom ingen av de oppførte hestene klarer å fullføre løpet, vil alle spill på markedet erklæres ugyldige.
- d. Dersom minst én (1) av de oppførte hestene ikke stiller, vil alle spill erklæres ugyldig.

12. "Daglige favoritter"-spill

- a. Daglige favoritter refererer til spill på at et spesifikt antall favoritter enten vinner eller kommer på plass i et oppført stevne.
- b. Markeder som refererer til "Place"-favoritter vil avgjøres i henhold til "Place"-vilkårene til det respektive løpet på stevnet.
Dersom SP returnerer mer enn én hest som de med lavest odds, vil hesten med laveste løpskortnummer anses som "favoritt". Dersom den erklærte "favoritten" trekker seg og ingen marked dannes på nytt, vil den andre hesten med lavest løpskortnummer anses som "favoritt".
- d. Dersom det er fire hester eller mindre, må "favoritten" vinne løpet for at spill på "Place" skal vinne.
- e. Dersom ett eller flere løp ikke fullføres, vil spill på dette markedet erklæres ugyldige. Denne bestemmelsen vil gjelde, så fremt ikke spilltilbud som har blitt avgjort før avbrytelsen fant sted, og som ikke ville blitt endret uavhengig av senere hendelser, gjør det mulig å avgjøre slike markeder. Dersom det er tilfelle, vil spill avgjøres ut fra det avgjorte utfallet.

13. "Daglige akkumulator"-spill

Daglig akkumulator refererer til spill på om navngitte hester/favoritter vinner eller kommer på plass i sine respektive løp, som gjeldende.

- b. "Place"-akkumulatører vil avgjøres i henhold til "Place"-vilkårene til det respektive løpet i stevnet.
- c. Dersom noen av de valgte hestene ikke stiller, vil spillene avgjøres som ugyldige og innsatsene vil refunderes.

j. Reserver

- 1) I løp hvor reserver erklæres å erstatte hester som ikke stiller, forbeholder Unibet seg retten, etter eget skjønn, å tilby den tidlige prisen for reservehestene.
- 2) Odds på reserver som løper i løpene vil brukes for å kompensere mot alle fratrekk etter Tattersalls regel 4, som ville gjort seg gjeldende for hester som ikke stiller.
- 3) Det blir ikke noe fratrekk etter Tattersalls regel 4 på reserver som har tidlige priser tilgjengelig og som til slutt blir hester som ikke stiller. Slike bestemmelser er ikke gjeldende i tilfeller hvor, etter at løpebanens erklæringsfase har passert (45 minutter før løpet skal starte), en reserve tar plassen til en strøket hest, og derfor anses som en offisiell hest. I henhold til den tidligere nevnte deadlinen, dersom "reservehesten" strykes, vil fratrekk i henhold til Tattersalls regel 4 gjøre seg gjeldende.

k. Maksimale gevinster

- 1) Selv om det kan være tilfeller hvor den potensielle utbetalingen til spill som er godtatt overskrider de maksimale gevinstene som er tillatt, vil den endelige netto utbetalingen begrenses til grensene som er listet opp nedenfor.

- 2) Følgende grenser gjelder på alle valg som er dekket av en offisiell informasjonstjeneste (for eksempel PA):
 - a. Grensen på €100 000 vil gjelde for løp som arrangeres i Storbritannia og Irland
 - b. Grensen på €100 000 vil gjelde for Gruppe 1-løp som ikke arrangeres i Storbritannia og Irland
 - c. Grensen på €25 000 vil gjelde for løp som arrangeres i andre land
 - d. Grensen på €25 000 vil gjelde for alle markeder listet opp under klausul "i" (Spesielle spill).
- 3) Beløpene listet opp nedenfor skal anses som de maksimale nettobeløpene som kan vinnes på en enkelt dag. For å gjøre det helt klart, anses en enkelt dag som løpene som har startet mellom kl. 00:00 CET og 23:59 CET.
- 4) Dersom et spill inneholder en kombinasjon mellom begivenheter som faller inn under forskjellige kategorier/land, eller på annen måte er kombinert med andre sporter som ikke er listet opp i dette avsnittet, vil grensen som gjelder for den spesifikke kombinasjonen alltid anses som den laveste av de det er snakk om. For en liste over Unibet spesifikke grenser for sport, vennligst <klikk her>.

I. Internasjonale hesteveddeløp

1. Dette avsnittet refererer til løp som holdes utenfor Storbritannia og Irland. I tilfeller der disse reglene er uklare og/eller ikke gir noen avgjørelse, vil avgjørelsen basere seg på de andre reglene i seksjonen for hesteveddeløp.
2. Alle løp avgjøres på grunnlag av det offisielle resultatet som utstedes av den lokale myndigheten innen hesteveddeløp, inkludert eventuelle endringer foretatt etter eventuelle innvendinger og protester. Avgjørelsen vil også ta hensyn til eventuelle andre regler som gjelder og som er vedtatt av aktuell lokal myndighet/organisasjonskomiteen.
3. Dersom en startpris (SP) er tilgjengelig, vil spill avgjøres i samsvar med denne prisen, med unntak av spill tatt til tidlige priser (EP). I slike tilfeller vil spill avgjøres med EP. Dersom det ikke er noen SP tilgjengelig, vil spill avgjøres med Pari-Mutuel/Tote-odds.

m. Faste odds for veddeløp i USA

- 1) **Dette avsnittet refererer til veddeløp som går i USA og Canada. I tilfeller der disse reglene er uklare og/eller ufullstendige, baseres oppgjøret på de andre reglene som er beskrevet i avsnittet om hesteveddeløp.**
- 2) Alle løp gjøres opp basert på det offisielle resultatet som kunngjøres av den lokale myndigheten for hesteveddeløp på samme dag som løpet går, inkludert eventuelle endringer som trår i kraft etter eventuelle utredninger og klager. Eventuelle endringer i de offisielle resultatene, inkludert endringer i resultatene som gjøres senere, tas ikke med i betraktningen.
- 3) Innsatser som gjøres til SP gjøres opp i henhold til startprisen (SP) for bransjen. Innsatser som gjøres til EP (tidlig pris) gjøres opp i henhold til EP. I tilfeller der det ikke foreligger en SP, gjøres SP-innsatser opp i henhold til siste EP tilgjengelig før løpets start. Hvis ingen EP-er er tilgjengelige, gjøres SP-innsatser opp i samsvar med US Pari-Mutuel/Tote-oddsene.
- 4) Hvis ingen SP-er for bransjen returneres, ingen EP tas og/eller ingen dividend erklæres av US Pari-Mutuel/Tote, gjøres innsatsen opp som ugyldig.

- 5) Alle amerikanske veddeløpsinnsatser gjøres opp i henhold til hestens navn, og koblede hester tas ikke med i betraktningen ved oppgjør. Derfor, når flere hester løper med samme nummer, anses en innsats på en slik hest som en innsats kun på den navngitte hesten, og inkluderer ingen andre valg med samme nummer.
- 6) Each Way-innsatser gjøres opp etter de samme Each Way-vilkårene som brukes i britisk og irsk veddeløp for den relevante SP eller EP.
- 7) Regel 4 gjelder hvor nødvendig, og fradrag brukes i henhold til de samme vilkårene som gjelder for britisk og irsk veddeløp.
- 8) Innsatser forblir gyldige dersom løpene tas «av gresset», og/eller dersom løpene skal gå på gress, men byttes til sand eller en allvæsoverflate.
- 9) Forecast og Tricasts gjøres opp i henhold til dividender for bransjen. Hvis ingen dividend for bransjen kunngjøres, gjøres Forecast og Tricasts opp i henhold til lokale US Pari-Mutuel/Tote-dividender.

2. Greyhoundløp

a. Generelle regler for greyhoundløp

- 1) Alle forhold som nevnes i dette avsnittet refererer kun til greyhoundløp, og har prioritet over alle andre regler eller forhold.
- 2) Unibet vil normalt publisere odds på alle begivenheter dekker av BAGS <http://www.bagsracing.com/>. Unibet forbeholder seg retten til å endre slike tilbud ved å legge til eller fjerne begivenheter, uavhengig av om løpene som legges til/fjernes er dekket av BAGS.
- 3) Utbetalinger vil være basert på de offisielle resultatene utstedt av dommeren. Endringer etter at dette resultatet har blitt annonsert, vil det ikke tas hensyn til.
- 4) Alle spill, med unntak av "Ante Post spill", vil anses som ugyldige dersom løpet avbrytes eller erklæres ugyldig.
- 5) Alle referanser til starttidspunkter publisert i sammenheng med spilltilbud, refererer til det offisielt planlagte tidspunktet for løpet i lokal tid. Så fremt ikke noe annet er spesifisert i reglene for greyhoundløp, vil alle spill stå, uten hensyn til eventuelle endringer av løpets starttidspunkt.
- 6) Dersom et løp erklæres som et "ugyldig løp" og et nytt løp finnes sted, vil alle spill stå for greyhunder som deltar i det nye løpet. Premier som tilbys for et "ugyldig løp" vil stå for det nye løpet, så fremt det ikke er en greyhound som ikke stiller. Hvis en greyhound ikke stiller, vil alle spill avgjøres i henhold til Tattersalls regel 4.

b. Win og Each Way spill

- 1) Et "Win"-spill er en enkel innsats på et valg som bare anses som vunnet hvis den valgte greyhonden vinner løpet.
- 2) Et "Each Way"-spill (også kjent som EW) refererer til et spill hvor valget enten må vinne eller plassere (komme på første, andre eller tredjeplass) for å få en utbetaling. Spillet deles inn i to like deler ("Win"-delen og "Place"-delen). Derfor vil et EW-spill på €1 totalt koste €2.
- 3) Alle "Each Way"-spill styres av "Place"-vilkårene for startprisen (også kjent som SP). Derfor vil "Place"-vilkårene (1/4, 1/5 og antallet plasseringer betalt) avgjøres av antallet greyhunder som starter løpet, og ikke av antallet greyhunder som skulle stille da spillet ble plassert.
- 4) Det følgende er oddsen for "Each Way"-spill:

2-4 greyhunder = Kun "Win"

5-6 greyhunder = 1/4 av oddsen for 1, 2

- 5) Alle spill på greyhunder som ikke fullføres vil anses som tapte spill.
- 6) Dersom antallet greyhunder som fullfører løpet er lavere enn antallet for "Place"-vilkårene som listet opp tidligere, vil bare greyhoundene som offisielt plasserte (vant eller ble nummer to) anses som vinnende valg.
- 7) Hver "Each Way"-dobbel, -trippel, osv. avgjøres "Win" til "Win", "Place" til "Place".
- 8) "Each Way"-spill godtas også på ikke navngitte favoritter.
- 9) "Betting Without" refererer til muligheten for å spille på om en gitt greyhound vil klare å oppnå den høyeste slutt plasseringen, dersom den oppførte greyhonden ekskluderes fra sammenfatningen av de offisielle resultatene.
- 10) "Each Way"-odds for "Betting Without"-markeder vil baseres på antallet greyhunder som faktisk deltar i løpet, etter at de opplistede greyhoundene er ekskludert fra det totale antallet greyhunder.
- 11) Fradrag i henhold til Tattersalls regel 4 gjelder dersom greyhunder ikke stiller i "Betting Without"-markeder.
- 12) Dersom en greyhound ikke stiller etter at oddsen kommer fra banen, vil spill plassert på det valget erklæres ugyldig. Spill på gjenværende greyhunder er underlagt fradrag etter Regel 4.

c. Premier - Tavle og start

- 1) Det er mulig å velge to (2) prisalternativer: Prisen ved plasseringen av spillet eller startprisen (SP). SP refererer til oddsen for valget ved starten av løpet. Dersom mulighet for spill er tilgjengelige under

løpet, vil SP kalkuleres basert på siste tilgjengelige odds for valget. Merk at SP ikke er tilgjengelig for fremtidige spill (FS).

- 2) Alternativet til SP, tavlepriser (TAP) og industripriser (IP) vises normalt rundt 5 minutter før løpet. Spill tatt på TAP eller IP SP vil resultere i at utbetalingen baseres på prisen tatt da spillet ble plassert, samt være underlagt de andre reglene oppgitt i dette avsnittet.
- 3) Spill godtas i løp med to (2) eller flere greyhounder for navngitte valg til gjeldende "Tavle-/Oppmøtepriser", som sendes til vår tjeneste fra den offisielle informasjonstjenesten (PA).
- 4) Dersom en feilaktig pris sendes, vil alle spill gjort på utfall med feil odds avgjøres som ugyldige og innsatsen refunderes.
- 5) Alle referanser til tidsrammer, tilgjengeligheten på pris, osv. skal anses som antydende, og er ikke bindende. Unibet forbeholder seg retten til å endre slike tidsrammer og utstedte priser, samt suspendere tilgjengeligheten til hvilket som helst løp eller muligheter for innsats etter eget skjønn.

d. Spill på ikke navngitt favoritt

- 1) Spill godtas kun på den "ikke navngitte favoritten". "Ikke navngitt favoritt" (fav) refererer til valg som avgjøres basert på følgende:
 - a. Greyhunden som i SP har lavest odds anses som "ikke navngitt favoritt".
 - b. Dersom SP returnerer to greyhounder som de med lavest odds, vil greyhoundene med laveste nummer på startburet anses som "ikke navngitt favoritt".
- 2) Dersom en bane har mer enn ett stevne på samme dag, vil spillet gjelde for neste løp etter at spillet er akseptert, såfremt ikke noe annet er spesifisert.
- 3)

e. Tattersalls regel 4

- 1) Tattersalls regel 4 gjelder i tilfeller hvor en greyhound enten trekkes eller offisielt anses av starteren å ikke ha deltatt i løpet.
- 2) Tattersalls regel 4 trekker fra en gitt verdi fra vinnende spill, for å kompensere for at en greyhound ble trukket i det spesifikke løpet. Størrelsen av fratrekke avgjøres av oddsen (Tidlig eller Tavle/Oppmøte) huden har når den trekkes.

3) Fratrekk på oddsen til de gjenværende greyhoundene er basert på følgende:

<u>Desimalodds</u>	<u>Brøkodds</u>	<u>Netto fratrekk</u>
1,12 eller lavere	1/9 eller kortere	90 %
1,13 - 1,19	1/8 - 2/11	85 %
1,20 - 1,27	1/5 - 1/4	80 %
1,28 - 1,33	7/25 - 8/25	75 %
1,34 - 1,44	1/3 - 11/25	70 %
1,45 - 1,57	4/9 - 14/25	65 %
1,58 - 1,66	4/7 - 13/20	60 %
1,67 - 1,83	4/6 - 4/5	55 %
1,84 - 1,99	5/6 - 49 - 50	50 %
2,00 - 2,24	Fifty-fifty - 31/25	45 %
2,25 - 2,59	5/4 - 39/25	40 %
2,60 - 2,79	8/5 - 7/4	35 %
2,80 - 3,39	9/5 - 23/10	30 %
3,40 - 4,19	12/5 - 3/1	25 %
4,20 - 5,40	16/5 - 22/5	20 %
5,50 - 6,99	9/2 - 23/4	15 %
7,00 - 10,99	6/1 - 9/1	10 %
11,00 og høyere	10/1 og høyere	Ikke noe fratrekk

4) Tabellene som du ser ovenfor inkluderer odds listet opp både i desimal- og brøkformat. I tilfellene hvor desimalformatet ikke er dekket av en tilsvarende brøk, forbeholder Unibet seg retten til å bruke fradrag i henhold til Tattersalls regel 4 basert på desimaltabellen.

5) Løp som involverer mer enn én trukket hun er underlagt et maksimalt fratrekk på 90c per €1.

f. Ante Post spill

- 1) For at et spill skal anses som et Ante Post (AP) må det plasseres før endelig erklæring er kjent for løpet.
- 2) (AP) innsatser på greyhounder som ikke deltar i løpet vil ikke refunderes og Tattersalls regel 4 gjelder ikke, så fremt ikke noe annet spesifikt er oppgitt.
- 3) Dersom minst én av følgende hendelser oppstår, vil alle Ante Post spill anses ugyldige:

- a. Løpet avbrytes
 - b. Løpet anses offisielt som ugyldig
 - c. Vilkårene for løpet har endret seg siden spill ble foretatt (som definert under Tattersalls regler).
- 4) Med unntak av det som er nevnt ovenfor, vil alle Ante Post spill anses gyldige hvis løpet, som spillet refererer til, fullføres innen 14 dager fra det opprinnelig skulle gjennomføres, så fremt ikke noe annet har blitt avtalt.
- 5) Ante Post spill avgjøres til prisen og "Place"-vilkårene ved tidspunktet de godtas. Dersom et spill godtas til feil odds eller "Place"-vilkår, forbeholder Unibet seg retten, etter eget skjønn, til å avgjøre spillet som ugyldig og refundere innsatsen.

g. -cast-spill

1. Forecast & Tricast spill – Generelle regler

- a. Forecasts er tilgjengelige og aksepteres i løp med 3 eller flere hester.
- b. Tricasts aksepteres i løp hvor en offisiell Tricast-dividende fra datamaskinen erklæres.
- c. Dersom ingen dividende erklæres, vil spill anses som en straight forecast av datamaskinen på valgene valgt til å komme først og som nummer to, mens det tredje sees bort fra.
- d. Forecast-spill avgjøres i samsvar med datamaskinens SP straight forecast-retur. Dersom, av en eller annen grunn, en Forecast SP-retur ikke gis, vil spill anses ugyldige.
- e. Forecast-spill må alltid være navngitte. Ingen spill på favoritter uten navn godtas, og dersom de tas imot ved en feil, vil de være ugyldige.
- d. Innsatser vil refunderes på Forecast- og Tricast-spill som involverer en hest som ikke stiller.

2. Straight Forecast

I en Straight Forecast er det mulig å plassere et spill på den eksakte slutt plasseringen til den første og andre plasserte hesten i et løp.

3. Reversibel Forecast

I en Reversibel Forecast er det mulig å plassere et spill på den første og andre plasserte hesten i et løp, uavhengig av rekkefølge. Kostnaden til dette spillet er dobbelt så høy som en Straight Forecast, siden slike spill kan anses som to Straight Forecast-spill.

4. Kombinasjon Forecast

I en Kombinasjon Forecast er det mulig å velge 3 eller flere valg i et gitt løp. For at spillet skal anses som vunnet, må to av de valgte hestene komme på første og andreplass, uavhengig av rekkefølge.

5. Tricast

I en Tricast er det mulig å plassere et spill på den eksakte slutt plasseringen til den første, andre og tredje plasserte hesten i et løp.

6. Kombinasjon Tricast

I en Kombinasjon Forecast er det mulig å plassere et spill på den første, andre og tredje plasserte hesten i et løp, uavhengig av rekkefølge.

h. Distansespill

1. Generelle regler (gjelder for alle distansespill)

a. Resultater for spill på vinnende distanse vil anses som den offisielt erklærte distansen mellom greyhunden på første og andreplass etter stolpen, som har fullført løpet.

b. Følgende terminologi gjelder for "Distansespill":

- o "Nese" = 0,05 av en lengde
- o "Kort hode" = 0,1 av en lengde
- o "Hode" = 0,2 av en lengde
- o "Nakke" = 0,3 av en lengde
- o "Halv lengde" = 0,5 av en lengde
- o "Trekvart" = 0,75 av en lengde

c. Det maksimale antallet "lenger" i hvert løp er 12 lengder.

2. "Stevne - Seier"-distansespill

a. "Stevne - Seier"-distansespill er hvor det er mulig å spille på den totale seiersdistansen for et spesifikt stevne.

b. Dersom et stevne inkluderer 1 eller flere løp som avbrytes eller erkjennes ugyldig, vil alle spill på markedet erklæres ugyldige. Denne bestemmelsen vil gjelde, så fremt ikke spilltilbud som har blitt avgjort før avbrytelsen fant sted, og som ikke ville blitt endret uavhengig av senere hendelser, gjør det mulig å avgjøre slike markeder. Dersom det er tilfelle, vil spill avgjøres ut fra det avgjorte utfallet.

d. Unibet forbeholder, etter eget skjønn, retten til å tilby spill som refererer til et spesifikt antall stevner på en oppført dag/periode. Dersom noen av de oppførte stevnene inkluderer 1 eller flere løp som avbrytes eller erkjennes ugyldig, vil alle spill på markedet erklæres ugyldige. Denne bestemmelsen vil gjelde, så fremt ikke spilltilbud som har blitt avgjort før avbrytelsen fant sted, og som ikke ville blitt endret uavhengig av senere hendelser, gjør det mulig å avgjøre slike markeder. Dersom det er tilfelle, vil spill avgjøres ut fra det avgjorte utfallet.

3. "Løp - Seier"-distansespill

a. "Løp - Seier"-distansespill er hvor det er mulig å spille på seiersdistansen i et spesifikt løp.

b. Dersom ikke noe offisielt resultat erklæres, vil alle spill på dette markedet erklæres ugyldige.

4. "Greyhound - Seier"-distansespill

a. "Greyhound - Seier"-distansespill er hvor det er mulig å spille på at en spesifikk greyhound vinner et oppført løp med en gitt distanse.

b. Dersom ikke noe offisielt resultat erklæres, vil alle spill på dette markedet erklæres ugyldige.

c. Dersom den valgte greyhunden ikke vinner løpet, vil alle spill på dette markedet avgjøres som tapt.

i. Maksimale gevinster

- 1) Selv om det kan være tilfeller hvor den potensielle utbetalingen til spill som er godtatt overskrider de maksimale gevinstene som er tillatt, vil den endelige netto utbetalingen begrenses til grensene som er listet opp nedenfor.
- 2) Grensen på €25 000 vil gjelde for løp som er dekket av en offisiell informasjonstjeneste (for eksempel PA).

- 3) Beløpene listet opp ovenfor skal anses som de maksimale nettobeløpene som kan vinnes på en enkelt dag. For å gjøre det helt klart, anses en enkelt dag som løpene som har startet mellom kl. 00:00 CET og 23:59 CET.

j. **Trap Challenge**

1. "Trap Challenge" er der det er mulig å spille på hvilket startbur som har flest vinnende greyhounds på et oppført stevne og/eller et spesifikt antall løp.
2. Alle spill som refererer til "Trap Challenge" står uavhengig av ledige startbur, "reserver" eller ugyldige løp gitt at minst halvparten av de angitte løpene er fullført og resultatene er fastsatt.
3. For avgjørelse av "Trap Challenge", må to eller flere greyhounds anses som vinnere av et løp. Alle greyhounds på 1. plass (og deres respektive startbur) vil bli betraktet som å ha vunnet det angitte løpet.
4. Skulle to eller flere startbur komme på en delt plassering vil utbetalingen baseres på den såkalte "Dead Heat"-regelen, per definisjonen i <Section B, Para 5.14>.

1. Avtalevilkår

A. Introduksjon

- 1) Innsatser på eSport forstås som å omfatte singel eller multispiller videospillkonkurranser både som nettbaserte og fysiske hendelser. En oversikt over spillene som er dekket av denne deles finnes i <del 2> av disse vilkårene og betingelsene.
- 2) Unibet forbeholder seg retten til å inkludere og behandle tilbud og hendelser relatert til spill ikke inkludert i ovennevnte klausul som eSport som med rimelighet passer til nevnte beskrivelse. Tidligere eller fremtidige iterasjoner av spill som utgjør samme serie vil bli behandlet i henhold til reglene gjeldende for det bestemte spillet som det fremgår i disse vilkårene og betingelsene, uavhengig av forskjellige nummerering og/eller valør. Skulle det være tilfelle at et spill, hendelse og/eller tilbud ikke er spesifikt nevnt i disse vilkårene og betingelsene, vil avgjørelsen for slike tilbud baseres på de generelle prinsippene etablert i vilkårene og betingelsene.
- 3) Ved plassering av en innsats hos Unibet samtykker kontoholderen å ha lest, forstått og vil overholde vilkårene og betingelsene som fremgår i dette avsnittet samt andre vilkår og betingelser gjeldende for bruken av Unibets nettsted.
- 4) Med mindre annet uttrykkelig fremgår i dette avsnittet gjelder reglene i Unibets generelle vilkår og betingelser. Ved tvetydighet skjer prioritet i følgende rekkefølge:
 - i. Reglene og betingelsene publisert i forbindelse med et tilbud/og eller en kampanje;
 - ii. Spillspesifikke regler for eSports;
 - iii. Generelle regler for resultatavgjørelse for eSports;
 - iv. Unibets generelle vilkår og betingelser.
- 5) Skulle ingen av ovennevnte gi en tilstrekkelig løsning, forbeholder Unibet seg retten til etter eget skjønn å avgjøre tilbud på individuell basis eller på basis av minnelighet, i tråd med generelt aksepterte normer for spilling, skikker og definisjoner.

B. Generelle regler for resultatavgjørelse

- 1) Ved avgjørelse av resultater vil Unibet gjøre sitt ytterste for å rette seg etter førstehånds innhentet informasjon (under eller nøyaktig etter at hendelsen er fullført) fra arrangørenheten tilknyttet gjennom spillkringkasting og relevante oppgjør det måtte viser, spillets API og det offisielle nettstedet. Skulle slik informasjon være i konflikt, bli disputert eller endret fra førstehånds visning samt offisielle kilder og/eller dersom det er åpenbare feil i informasjonen inkludert fra kildene ovenfor, vil avgjørelsen av spilltilbudet bli basert på andre offentlige kilder.
- 2) Avgjørelse av innsatser vil ikke inkludere endringer som stammer fra og/eller tilskrives til, uten å være begrenset til, straffer, protester, resultater fra juridisk inngripen og/eller påfølgende endringer av det offisielle resultatet etter at hendelsen er fullført og et resultat har blitt kunngjort, inkludert foreløpige. For innsatser som henviser til konkurranser som spenner over mer enn 1 runde/nivå (f.eks.: turneringsspill) vil kun endringer som påvirker innsatser hvor avgjørelse ennå ikke er avklart bli tatt i betraktning. Følgende eksempel gis som en generell retningslinje på hvordan slike innsatser vil bli behandlet i tilfelle sammenlignbare situasjoner: En innsats på at et lag når semifinalen i en turnering vil anses som å ha blitt oppnådd når den aktuelle arrangørenheten anser det for å være slik selv om det samme laget på et senere nivå blir diskvalifisert fra turneringen uansett årsak.
- 3) Enhver henvisning til ord/emner som vises i entall gjelder også for flertall. Som sådan skal betegnelsen "deltaker", "utøver" eller tilsvarende forstås som både enkeltindivider og lag som representerer en enkelt enhet.

- 4) Selv om alle systemmessige forhåndsregler er tatt i bruk for å kunne gi den mest korrekte gjengivelsen av hendelsen som planlagt av den styrende enheten, er enhver referanse til rekkefølgen deltakerne vises, steder osv., kun å anses til informasjonsformål. Bytte av hjemme-/borte-deltakere samt steder tidligere kunngjort anses ikke som gyldige årsaker for kansellering av plasserte innsatser.
- 5) Før eller under en hendelse/kamp kan Unibet bestemme å vise nåværende og tidligere scoringer, oppgjør og annen statistikk relatert til tilbudet. Dette skal kun forstås som at Unibet leverer slike data for informasjonsformål og ikke som en bekreftelse eller aksept på noe ansvar for nøyaktigheten til slike data. Alle data som presenteres i denne hensikten må behandles som uoffisielle, ingen unøyaktigheter skal anses som gyldige årsaker til kansellering av plasserte innsatser.
- 6) Skulle navnet på en deltaker/hendelse/spill være feilskrevet og/eller endret, vil innsatser forbli gyldige forutsatt at det er rimelig tydelig og at det kan fastslås gjennom pålitelige kilder, at den plasserte innsatsens formål er den samme som deltakeren/hendelsen/spillet den var ment for.
- 7) Tidsfristen (tidspunktet for avskjæring) vist på nettstedet er kun å anse til informasjonsformål. Unibet forbeholder seg retten til etter eget skjønn å suspendere, delvis eller fullstendig, spillaktivitet til ethvert tidspunkt det anses å være nødvendig.
- 8) Uavhengig av starttidspunktene vist på nettstedet, skal Unibets generelle vilkår og betingelser for oddsspill, som fremgår av *<del A, paragrafene 2 til 6 >* angående gyldighet eller mangel på dette, om plasserte innsatser og/eller aksept gjelde.
- 9) Uten fordommer og i tillegg til ovennevnte, forbeholder Unibet seg retten til etter eget skjønn å annullere innsatser dersom noen av følgende situasjoner skulle oppstå:
 - i. Unibets opplever forsinkelser i mottak av stream med data/bilder fra sine kilder/tilbydere og dette fører til at Unibet presenterer odds som ikke reflekterer innsatsens nåværende status;
 - ii. Det er rimelig åpenbart at innsatser har blitt plassert fra kontoer som har tilgang til stream med data/bilde som på tidspunktet ikke er tilgjengelig for Unibet;
 - iii. Innsatser har blitt plasserte etter at en deltaker har oppnådd en fordel stor nok til å påvirke oddsen til et tilbud, selv om det bare er teoretisk, uten at nevnte odds har blitt justert til å reflektere innsatsens nåværende status.
- 10) Skulle en kamp starte på et annet tidspunkt enn det som er oppgitt på nettstedet vil dette ikke bli ansett som en gyldig årsak til å kansellere innsatsene, så fremt nøyaktig den samme kampen er den neste kampen mellom begge lagene innenfor samme turnering og er gyldig for runden/nivået den opprinnelig var ment for.
- 11) Med mindre annet er oppgitt vil det når arrangørenheten anser det som passende å inkludere eventuelle nødvendige ekstra runder/overtid, kvalifiseringskamp(er) eller serie med kamper for å avgjøre en klassifisering og/eller kamputfall, vil Unibet ta resultatet og utfall som stammer fra ekstra kamper/runder/overtid i betraktning for avgjørelse av innsatser som henviser til nevnte kamp/klassifisering.
- 12) Alle innsatser relater til kamper, eller delers av disse, som ikke foregår eller som får tildelt et resultat gjennom walkover-beslutninger vil erklæres ugyldige. For avgjørelsesformål vil hendelser i en kamp (eller deler derav) anses å ha skjedd enten når spillets klokke har startet eller når en deltaker utfører en hendelse i spillet relatert til kampen (eller deler derav), avhengig av hva som skjer først.
- 13) Tilbud relater til kamper eller deler av disse som forlates uansett årsak og som ikke får et resultat tildelt fra den offisielle organisasjonen innen 36 timer fra faktisk kampstart, får innsatser refundert for de innsatsene som har et resultat som ennå ikke er avgjort. Alle innsatstilbud som ikke har blitt avklart før forlatelse og som ikke kunne hatt mulighet for å ha blitt endret uansett fremtidige hendelser, vil avgjøres etter det bestemte utfallet.

- 14) Skulle det bli besluttet at et forlatt oppgjør (eller deler derav) skal fortsettes innen de 36 timene fra det opprinnelige starttidspunktet, vil alle innsatser plassert på den opprinnelige kampen bli stående og blir avgjort gjennom utfallene som stammer fra det fortsatte spillet.
- 15) Skulle det bli besluttet at et forlatt oppgjør (eller deler derav) skal omstartes fra begynnelse innen 36 timene fra det opprinnelige starttidspunktet, vil alle innsatser plassert på den opprinnelige kampen som ikke kunne avgjøres gjennom utfallene som stammer fra spill før forlatsen bli erklært ugyldige.
- 16) Skulle det bli tilfelle at begge deltakere involvert i en kamp i samme turnering mot en forskjellig motstander mellom tidspunktet fra oppgivelse og fortsettelsen av den opprinnelige kampen, vil alle ventende innsatser på den opprinnelige kampen blir avgjort som ugyldige uavhengig av utfallene oppstått under kampens fortsettelse.
- 17) Tilbud som henviser til turneringsutfall og/eller kamper/hendelser planlagt over et tidsrom på 2 dager eller mer, vil forbli gyldige forutsatt at nevnte hendelse anses fullført og et offisielt resultat kunngjøres av den offisielle \organisasjon innenfor samme år, uavhengig av nåværende/fremtidig deltakelse (eller mangel på dette) av enhver oppført og/eller tidligere kunngjort deltaker, med mindre annet er oppgitt.
- 18) I tilfelle kamper som ikke har blitt fullført før sin naturlige avslutning, og når et resultat utstedes gjennom en beslutning av enheten senest 36 timer fra den faktiske starten til hendelsen uten at spillet fortsetter etterfulgt av oppgivelse, vil Unibet benytte den utstedte beslutningen som det offisielle resultatet for tilbud som gjelder utfall av kampen og/eller turneringsfremgang (f.eks. kampodds og deltakeren når neste runde) så fremt den utstedte beslutningen ikke endrer utfallet av nevnte innsatstilbud ved tidspunktet for oppgivelse. I det tilfellet vil innsatsene refunderes. (F.eks. leder lag A 2 kart mot null i en kamp om best av 5 kart, og lag B vedgår: Enheten erklærer lag A som vinner av kampen = innsatsen står. Samtidig blir den samme kampen om best av 5 kart oppgitt med scoren 1-1, og enheten erklærer ingen av lagene som vinner, innsatsen blir betraktet som ugyldig). Alle andre tilbud blir ansett som ugyldige, med unntak av de utfallene som har blitt avgjort før oppgivelsen og som ikke har mulighet til å endres uavhengig av fremtidige hendelser, som vil avgjøres i henhold til det bestemte utfallet.
- 19) Avgjørelse av innsatstilbud tilknyttet tellere (f.eks. antall kill) og andre tilbud relatert til bestemt terminologi vil avgjøres i henhold til definisjonen som den offisielle styringsenheten bak nevnte statistikker utsteder. Med mindre det støttes av uimotstridelige bevis, vil ikke Unibet godkjenne noen klager som stammer fra personlig tolkning av slike vilkår.
- 20) Ved plassering av innsatser på "vinner av langtidsspill" eller "plassering", refunderes ingen innsatsen på deltakere/utfall som ikke deltar, diskvalifiseres og/eller trekker seg fra en hendelse (både før og under) uansett årsak, med mindre annet er oppgitt. Unibet forbeholder seg retten til etter eget skjønn benytte Tattersalls regel 4, som forklart i Unibets generelle vilkår og betingelser for oddsspill <del B, paragraf 6>, på enhver konkurranse, dette vil bli opplyst i forbindelse med innsatstilbudet.
- 21) Tilbud som henviser til en enkelt deltakers ytelse i en/et bestemt hendelse/tidsrom (slik som turneringsfremgangen til lag X) krever at den oppgitte deltakeren spiller en aktiv del minst en gang i et påfølgende nivå av den/det gjeldende hendelsen/tidsrommet etter at innsatsen har blitt plassert og/eller akseptert.
- 22) Ingen refusjon av innsatser vil gjelde, selv om vinnerutfallet til en kamp/hendelse skyldes en deltaker/utfall som ikke har vært oppført til innsatsformål. Ved alle innsatstilbud har kontoholderen muligheten til å be om en pris på ikke-oppførte deltakere/utfall. Unibet forbeholder seg retten til etter eget skjønn å avvise slike forespørsler.

- 23) Tilbud i konflikt mot hverandre ut over ytelsen til to eller flere deltakere i en spesifisert tidsramme/konkurranse vil kun avgjøres basert på resultatet til de oppførte deltakerne, uavhengig av alle andre deltakere i samme konkurranse/hendelse.
- 24) Dersom en deltaker diskvalifiseres/tilbakeholdes/utestenges fra å delta i en påfølgende del/faste av en hendelse/konkurranse uansett årsak, samt ved frivillig trekking, vil diskvalifiseringen anses å ha skjedd på tidspunktet for den offisielle kunngjøringen. Ingen endringer gjøres for foregående resultater uavhengig av eventuelle endringer grunnet nevnte handlinger.
- 25) Skulle to deltakere anses å ha oppnådd samme resultat ved plassering av innsats på “vinner av langtidsspill” eller “plassering” og arrangørenheten ikke adskiller dem i klassifiseringen med “Dead Heat-regelen” som spesifisert i Unibets generelle vilkår og betingelser for oddsspill, gjelder *<del B, paragraf 5, klausul 14>* .
- 26) Unibet refunderer innsats på tilbud ved å sammenligne oppnåelser/ytelser til to deltakere innenfor en bestemt tidsramme (f.eks. turningens beste slutt-plassering, kampvinner, vinner av kart X) dersom noen av følgende omstendigheter gjelder:
- i. Ingen odds ble tilbudt på utfallet ‘avgjort’ og det er ingen prosedyrer for tiebreak/overtid/ekstra runder benytte av arrangørenheten for å få et resultat på en/et kamp/tilbud eller klassifisere deltakere som oppnådde samme resultatet;
 - ii. Noen av de oppførte deltakerne spiller ikke en videre del av et påfølgende nivå av den aktuelle hendelsen/deler, derfor vil det etter at innsatsen derav etter at innsatsen har blitt plassert og/eller akseptert;
 - iii. Ingen av de oppførte deltakerne er inkludert i den gjeldende klassifiseringen;
 - iv. Ingen av de oppførte deltakerne anses å ha oppnådd de spesifiserte kravene etter at innsatsen har blitt plassert og/eller akseptert og ingen odds har blitt tilbudt for slikt utfall.
- 27) Tilbud som sammenligner oppnåelser/ytelsene til tre deltakere vil behandles som anført i klausulen ovenfor, med unntak av at dersom to eller flere deltakere deler den gjeldende slutt posisjonen vil “Dead Heat-regelen” som spesifisert Unibets generelle vilkår og betingelser for oddsspill *<del B, paragraf 5, klausul 14>* gjelde.
- 28) Regler for innsatser på “vinner av langtidsspill” og “plassering” gjelder for tilbud som sammenligner oppnåelser/ytelser til fire eller flere deltakelser, med unntak av de som er spesielt oppført om “gruppeinnsatser”. I slike tilfeller vil innsatsene refunderes dersom minst en av de oppførte deltakerne ikke lenger er aktivt involvert uansett årsak etter at innsatsen har blitt plassert og/eller akseptert.
- 29) Med mindre utfallet av tilbudet allerede har blitt avgjort før en endring er kunngjort, vil innsatser som henviser til et løp til en bestemt hendelse/totaler av bestemte hendelser (f.eks. første deltaker til å finne X runder, over/under antall spilte kart) eller marginer/forskjellen til fullført hendelse mellom deltakerne (f.eks. kart-handikap, nøyaktig kartscore i kampen) bli avgjort som ugyldig i tilfelle kampformatet er fullstendig endret på en måte som vil forandres telleren til slike hendelser og deres respektive odds, inkludert uten å være begrenset til tilfeller hvor antall planlagte kart endres fra et tidligere kunngjort oddetall med planlagte kart (f.eks. best av 1/3/5) til et partall med planlagte kart (f.eks. 2/4/6) og omvendt. Innsatser står og avgjøres tilsvarende for de tilbudene hvor kunngjorte endringer ikke er relevante (f.eks. forblir kampoddsen gyldig dersom antall planlagte kart endres fra tidligere kunngjorte 3 kart til 5 kart), eller tilbudets utfall allerede har blitt avgjort før noen endringer kunngjøres. Følgende eksempel gis som en generell retningslinje på hvordan slike innsatser vil bli behandlet i tilfelle sammenlignbare situasjoner: En innsats på “vinner første kart” forblir gyldig dersom kampen endres fra 3 til 5 kart men en over-/under-innsats på totalt kart i kampen ikke vil avgjøres som ugyldig i et lignende scenario.
- 30) Skulle Unibet feilmessig tilby odds og linjer basert på et forskjellige antall kart/spill/runder fra den korrekte planlagte antallet nevnte hendelser, vil avgjørelsen av tilbud som henviser til et løp

til en bestemt hendelse/totaler av bestemte hendelser (f.eks. første deltaker til å finne X runder, over/under antall spilte kart) eller marginer/forskjellen til fullført hendelse mellom deltakerne (f.eks.kart-handikap, nøyaktig kartscore i kampen) bli avgjort som ugyldig i tilfelle kampformatet er fullstendig annerledes på en måte som vil forandres telleren til slike hendelser og deres respektive odds, inkludert uten å være begrenset til tilfeller hvor antall planlagte kart beregnes med oddetall for planlagte kart (f.eks.best av 1/3/5) når kampen er planlagt til et partall med kart (f.eks. 2/4/6) og omvendt. Innsatser står og avgjøres tilsvarende for de tilbudene hvor avvik ikke er relevant (f.eks. forblir kampoddsen gyldig dersom antall planlagte kart er oppgitt til 3 fremfor stipulerte 5 kart), eller tilbudets utfall allerede har blitt avgjort før noen endringer kunngjøres. Følgende eksempel gis som en generell retningslinje på hvordan slike innsatser vil bli behandlet i tilfelle sammenlignbare situasjoner: En innsats på "vinner første kart" forblir gyldig dersom en kamp er oppført med 3 fremfor 5 kart men en over-/under-innsats på totalt kart i kampen ikke vil avgjøres som ugyldig i et lignende scenario.

- 31) Under spesielle hendelser kan Unibet etter eget skjønn bestemme å tilby et redusert utvalg deltakere for innsatsformål, som kan inkludere innsatsalternativer som "enhver annen", "feltet" eller lignende. Dette alternativet inkluderer alle ikke oppførte deltakere unntatt de som er spesifikt nevnt som tilgjengelige. Unibet forbeholder seg retten til å oppføre/spesifisere flere deltakere på et senere nivå. Skulle disse nyoppførte deltakerne bli vinnerutfallet, vil de anses som å ha vært ikke oppført frem til tidspunktet de faktisk ble introdusert til oppføringen og avgjort tilsvarende.
- 32) Tilbud med en spesifikk henvisning til en deltakers ytelse i en/et bestemt hendelse/tidsrom (f.eks. lag X mot feltet eller vinner uten lag X) anses som ugyldige dersom den nevnte deltakeren ikke spiller en aktiv del minst en gang i et påfølgende nivå av den/det gjeldende hendelsen/tidsrommet etter at innsatsen har blitt plassert og/eller akseptert.
- 33) Skulle en kamp starte med et annet antall spillere enn omfattet av hendelsesreguleringene (f.eks: Begge lagene starter en kamp med bar 4 spillere fremfor de planlagte 5 spillerne) vil alle innsatsene avgjøres som ugyldige. Innsatser forblir gyldige i tilfelle begge lagene taper en kort stund og/eller permanent fra kampen uansett antall spillere, etter at kampen har startet med det stipulerte antallet deltakere i henhold til hendelsesreguleringene.
- 34) Innsatser på kamper/hendelser med deltakere som benytter et annerledes/feil brukernavn eller benytter såkalte "smurfkontoer" vil stå, så fremt det ikke med rimelig tvil blir tydelig at deltakeren som benytter det bestemte brukernavnet ikke er den tiltenkte. I slike tilfeller vil innsatser avgjøres som ugyldige.
- 35) Innsatser på et lag anses som gyldig uavhengig av individene det aktuelle laget benytter som deltakere. Skulle arrangørenheten anse det tillatelig for at lag å spille med en stand-in deltaker eller erstatningsspiller, vil alle innsatser stå når det offisielle resultatet utstedes.
- 36) Enhver form for kvalifisering i forkant av hovedturneringen (når aktuelt) anses som en gyldig del av konkurransen. Dermed vil enhver deltaker som elimineres i kvalifiseringsnivået bli anses som å ha tapt for alle som er forhåndskvalifiserte eller lykkes i kvalifiseringsnivået.
- 37) Ved innsatser hvor det henvises til tidsrammer, må de tolkes på følgende måte: "innenfor de 30 første minuttene" vil inkludere alt som skjer fra 0 timer 29 minutter og 59 sekunder; "mellom 10 til 20 minutter" vil inkludere alt som skjer fra 10 minutter og 0 sekunder frem til 19 minutter og 59 sekunder.
- 38) Enhver innsats som henviser til varigheten representeres den faktiske tiden brukt i kart/runde/hendelsen som gjeldende. For eksempel vil en innsats på over 30,5 minutter på et kart bli avgjort som over når 30 minutter og et halt i det spesifiserte kartet er passert.

- 39) Enhver referanse til "vinner"- og/eller "øvre"-brakett forblir gyldig uavhengig av om kartene og/eller andre fordeler tildeles en deltaker via hendelsesreglene.

2. Spillspecifikke regler

A. Call of Duty

(i) Kampodds	<ul style="list-style-type: none">• Skulle overtid/ekstra kart være nødvendig for å avgjøre kampens utfall (eller deler av den), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.• Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"- og/eller "øverste"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.• Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.• I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.
(ii) Utfall av serier	<ul style="list-style-type: none">• Innsatser som henviser til sammenlagresultatet som stammer fra enhver kombinasjon av påfølgende kamper/serier gyldig for den samme runden/nivået spilt mellom de samme deltakerne innenfor den samme turneringen.• Skulle overtid/ekstra kart være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.• Det første planlagte kartet i alle kampene inkludert i serien må starte for at innsatsen skal gjelde.• Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.• I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.
(iii) Totalt kart	<ul style="list-style-type: none">• Skulle overtid/ekstra kart være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.• Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte

	<p>“vinner”- og/eller “øverste”-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Alle planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.
(iv) Handikap på kart	<ul style="list-style-type: none"> • Skulle overtid/ekstra kart være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte “vinner”- og/eller “øverste”-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Alle planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handikap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.
(v) Riktig resultat	<ul style="list-style-type: none"> • Enhver overtid/ekstra kart nødvendig for å avgjøre kampens utfall (eller deler av den) vil ikke tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Alle regelmessig planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå.
(vi) Varighet	<ul style="list-style-type: none"> • Avgjørelse av innsatser som henviser til varighet vil også inkludere tiden det tar å fullføre overtid/ekstra kart nødvendig for å fullføre kampen (eller deler av denne) som tilbudet henviser til. • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall. • Ethvert kart tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte “vinner”- og/eller “øvre”-braketter vil anses å være “0” (null) ved for avgjørelsesformål.
(vii) Kart X	<ul style="list-style-type: none"> • Skulle overtid/ekstra kart være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål. • De oppgitte kartet må fullføres for at innsatser skal stå.
(viii) Første X/Først til X	<ul style="list-style-type: none"> • Innsatser som henviser til hvilken av deltakerne som først blir kreditert å ha fullført/nådd det oppførte beløpet til en forhåndsdefinert hendelse. Med mindre uavgjort (også kjent som ingen av lagene) har blitt tilbudt som utfall, vil innsatsene refunderes dersom ingen av deltakerne når det oppførte beløpet.

		<ul style="list-style-type: none"> • Skulle overtid/ekstra kart være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.
(ix)	Ess	<ul style="list-style-type: none"> • Innsatser som henviser til hvorvidt en enkelt deltaker blir kreditert som på egenhånd å ha drept hele motstanderlaget ved en vilkårlig runde i kampen, eller deler av denne, som spesifisert i tilbudet. • Skulle overtid/ekstra kart være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.
(x)	Kill	<ul style="list-style-type: none"> • Skulle overtid/ekstra kart være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.
(xi)	Spiller kill	<ul style="list-style-type: none"> • Innsatser som henviser til antall kill den bestemte spilleren blir kreditert for i kampen, eller deler av denne, som spesifisert i tilbudet. • Skulle overtid/ekstra kart være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.

B. CS: GO

(i)	Kampodds	<ul style="list-style-type: none"> • Skulle overtid/ekstra runder være nødvendig for å avgjøre kampens utfall (eller deler av den), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen
------------	----------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p><i>fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.</i>
(ii) Utfall av serier	<ul style="list-style-type: none"> <i>Innsatser som henviser til sammenlagtsresultatet som stammer fra enhver kombinasjon av påfølgende kamper/serier gyldig for den samme runden/nivået spilt mellom de samme deltakerne innenfor den samme turneringen.</i> <i>Skulle overtid/ekstra runder være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> <i>Det første planlagte kartet i alle kampene inkludert i serien må starte for at innsatsen skal gjelde.</i> <i>Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> <i>I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.</i>
(iii) Totalt kart	<ul style="list-style-type: none"> <i>Skulle overtid/ekstra runder være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> <i>Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> <i>Alle planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i>
(iv) Handikap på kart	<ul style="list-style-type: none"> <i>Skulle overtid/ekstra runder være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> <i>Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> <i>Alle planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og</i>

		<p>avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handicap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</p>
(v)	Riktig resultat	<ul style="list-style-type: none"> • Enhver overtid/ekstra runder nødvendig for å avgjøre kampens utfall (eller deler av den) vil ikke tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Alle regelmessig planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå.
(vi)	Kart X	<ul style="list-style-type: none"> • Skulle overtid/ekstra runder være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål. • De oppgitte kartet må fullføres for at innsatser skal stå.
(vii)	Totalt antall runder	<ul style="list-style-type: none"> • Skulle overtid/ekstra runder være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Alle planlagte runder må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt. • Skulle tilbudet inkludere referansen om "fullt kjøpt", må "fullt kjøp" oppfylles for at innsatsene skal stå. • Ethvert kart tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte "vinner"-braketter vil anses å være "0" (null) runder for avgjørelsesformål.
(viii)	Runde-handikap	<ul style="list-style-type: none"> • Skulle overtid/ekstra runder være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Alle planlagte runder må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handicap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt. • Skulle tilbudet inkludere referansen om "fullt kjøpt", må "fullt kjøp" oppfylles for at innsatsene skal stå.
(ix)	Runde X	<ul style="list-style-type: none"> • Skulle overtid/ekstra runder være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Skulle tilbudet inkludere referansen om "fullt kjøpt", må "fullt kjøp" oppfylles for at innsatsene skal stå. • Den oppførte runden må fullføres for at innsatser skal stå.

(x)	Første X/Først til X	<ul style="list-style-type: none"> Innsatser som henviser til hvilken av deltakerne som først blir kreditert å ha fullført/nådd det oppførte beløpet til en forhåndsdefinert hendelse. Med mindre uavgjort (også kjent som ingen av lagene) har blitt tilbudt som utfall, vil innsatsene refunderes dersom ingen av deltakerne når det oppførte beløpet. Skulle overtid/ekstra runder være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål. Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.
(xi)	Kill	<ul style="list-style-type: none"> Skulle overtid/ekstra runder være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål. Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall. Avgjørelse vil inkludere alle kill som skjer etter at en bombe eksploderer eller uskadeliggjøres mellom runder.

C. Dota 2

(i)	Kampodds	<ul style="list-style-type: none"> Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål. Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål. I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.
(ii)	Utfall av serier	<ul style="list-style-type: none"> Innsatser som henviser til sammenlagresultatet som stammer fra enhver kombinasjon av påfølgende kamper/serier gyldig for den samme runden/nivået spilt mellom de samme deltakerne innenfor den samme turneringen. Det første planlagte kartet i alle kampene inkludert i serien må starte for at innsatsen skal gjelde. Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.

	<ul style="list-style-type: none"> I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.
(iii) Totalt kart	<ul style="list-style-type: none"> Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål. Alle planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.
(iv) Handikap på kart	<ul style="list-style-type: none"> Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål. Alle planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handikap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.
(v) Riktig resultat	<ul style="list-style-type: none"> Alle regelmessig planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå.
(vi) Varighet	<ul style="list-style-type: none"> Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall. Ethvert kart tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte "vinner"-braketter vil anses å være "0" (null) minutter for avgjørelsesformål.
(vii) Kart X	<ul style="list-style-type: none"> De oppgitte kartet må fullføres for at innsatser skal stå. Et kart som avsluttes med "overgivelse" av et av lagene vil anses som fullført og innsatsene avgjøres deretter.
(viii) Første X/Først til X	<ul style="list-style-type: none"> Innsatser som henviser til hvilken av deltakerne som først blir kreditert å ha fullført/nådd det oppførte beløpet til en forhåndsdefinert hendelse. Med mindre uavgjort (også kjent som ingen av lagene) har blitt tilbudt som utfall, vil innsatsene refunderes dersom ingen av deltakerne når det oppførte beløpet. Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.
(ix) Kill/Kill-rekke	<ul style="list-style-type: none"> Alle innsatser relatert til kill og/eller kill-rekke tar kun antall kill påført av motstanderne i betraktning, som gjeldende. Kill påført av noe som ikke kontrolleres av motstandere teller ikke for avgjørelsesformål. Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort

		<i>før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.</i>
(x)	Rampage/ Ultrakill	<ul style="list-style-type: none"> • Alle innsatser relatert til Rampage/ultrakill vil kun anses som å ha skjedd dersom det blir kunngjort i kampen (eller i den delen som innsatsene henviser til) via banner på skjermen. • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.
(xi)	Assisterende	<ul style="list-style-type: none"> • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall. • Ethvert kart tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte "vinner"-braketter vil anses å være "0" (null) assisterende for avgjørelsesformål.
(xii)	Bygninger	<ul style="list-style-type: none"> • For avgjørelsesformål klassifiserer følgende som "bygninger" i spillet: Brakker, helligdommer og tårn. "Nektet" destruering av tidligere nevnte bygninger vil også vurderes for avgjørelsesformål. • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.
(xiii)	Spillhendelse, gjenstander og NPCer	<ul style="list-style-type: none"> • For avgjørelsesformål vil tilbudene relatert til følgende gjenstander, spillhendelser og NPCer kreve at alle deler av kampen tilbudet henviser til fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall. • Aegis • Buyback • Courier • Divine Rapier • Mega-creeps • Nå nivåtakinget • Roshans • Unibet forbeholder seg retten til å inkludere ovennevnte sammen med andre spillhendelser, gjenstander og NPCer som ikke er oppført ovenfor så lenge de anses å rimelig passe inn i samme kategorier som ovenfor.

D. Dragon Ball

(i)	Kampodds	<ul style="list-style-type: none"> • Det første planlagte spillet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle spill som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte spill tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning
------------	-----------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<p>• som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.</p>
		<ul style="list-style-type: none"> • I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.
(ii)	Utfall av serier	<ul style="list-style-type: none"> • Innsatser som henviser til sammenlagtresultatet som stammer fra enhver kombinasjon av påfølgende kamper/serier gyldig for den samme runden/nivået spilt mellom de samme deltakerne innenfor den samme turneringen. • Det første planlagte spillet i alle kampene inkludert i serien må starte for at innsatsen skal gjelde. • Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål. • I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.
(iii)	Totalt antall spill	<ul style="list-style-type: none"> • Det første planlagte spillet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte spill tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Alle planlagte spill må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.
(iv)	Spillhandikap	<ul style="list-style-type: none"> • Det første planlagte spillet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Alle planlagte spill må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handicap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.
(v)	Riktig resultat	<ul style="list-style-type: none"> • Alle regelmessig planlagte spill må fullføres for at innsatser skal stå.
(vi)	Varighet	<ul style="list-style-type: none"> • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.

	<ul style="list-style-type: none"> • Ethvert spill tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte "vinner"-braketter vil anses å være "0" (null) minutter for avgjørelsesformål.
(vii) <i>Spill X/Runde X</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Den oppførte spillet/runden (ettersom gjeldende) må fullføres for at innsatser skal stå.
(viii) <i>Totalt antall runder</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Alle planlagte runder må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt. • Enhver spillrunde tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte "vinner"-braketter vil anses å være "0" (null) runder for avgjørelsesformål.
(ix) <i>Runde-handikap</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Alle planlagte runder må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handicap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.

E. FIFA

(i) <i>Kampodds</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Resultatene avgjøres basert på utfallene oppnådd i ordinær tid. Med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfall oppnådd under ekstratid ikke vurderes for avgjørelsesformål. • Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål. • I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.
(ii) <i>Laget går videre</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skulle ekstra tid være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall, og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.
(iii) <i>Totalt antall mål</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Resultatene avgjøres basert på utfallene oppnådd i ordinær tid. Med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfall oppnådd under ekstratid ikke vurderes for avgjørelsesformål.

		<ul style="list-style-type: none"> • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.
(iv)	Handikap	<ul style="list-style-type: none"> • Resultatene avgjøres basert på utfallene oppnådd i ordinær tid. Med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfall oppnådd under ekstratid ikke vurderes for avgjørelsesformål. • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatsene skal stå.
(v)	Riktig resultat	<ul style="list-style-type: none"> • Resultatene avgjøres basert på utfallene oppnådd i ordinær tid. Med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfall oppnådd under ekstratid ikke vurderes for avgjørelsesformål. • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatsene skal stå.

F. Hearthstone

(i)	Kampodds	<ul style="list-style-type: none"> • Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Skulle et spill bli ompilt grunnet en uavgjort, vil resultatet fra det opprinnelige spillet bli forkastet og resultatet fra det ompilte spillet vil telle for avgjørelsesformål.
(ii)	Totalt antall spill	<ul style="list-style-type: none"> • Det første planlagte spillet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle spill som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte spill tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Alle spill som ompilles grunnet uavgjort vil kun telle som ett spill. • Alle planlagte spill må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.
(iii)	Spillhandikap	<ul style="list-style-type: none"> • Det første planlagte spillet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle spill som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte spill tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Skulle et spill bli ompilt grunnet fastlåsing, vil resultatet fra det opprinnelig kartet bli forkastet og resultatet fra det ompilte spillet vil telle for avgjørelsesformål. • Alle planlagte spill må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handikap linjen

hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.

(iv) Spill X

- Det oppførte spillet må fullføres for at innsatser skal stå.
-

G. Heroes of the Storm

(i) Kampodds

- **Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.**
 - Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.
 - I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.
-

(ii) Utfall av serier

- Innsatser som henviser til sammenlagresultatet som stammer fra enhver kombinasjon av påfølgende kamper/serier gyldig for den samme runden/nivået spilt mellom de samme deltakerne innenfor den samme turneringen.
 - Det første planlagte kartet i alle kampene inkludert i serien må starte for at innsatsen skal gjelde.
 - Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.
 - I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.
-

(iii) Totalt kart

- Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.
 - Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.
 - Alle planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil
-

		<p>innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</p>
(iv)	Handikap på kart	<ul style="list-style-type: none"> • Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Alle planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handikap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.
(v)	Riktig resultat	<ul style="list-style-type: none"> • Alle regelmessig planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå.
(vi)	Varighet	<ul style="list-style-type: none"> • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall. • Ethvert kart tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte "vinner"-braketter vil anses å være "0" (null) minutter for avgjørelsesformål.
(vii)	Kart X	<ul style="list-style-type: none"> • De oppgitte kartet må fullføres for at innsatser skal stå.
(viii)	Første X/Først til X	<ul style="list-style-type: none"> • Innsatser som henviser til hvilken av deltakerne som først blir kreditert å ha fullført/nådd det oppførte beløpet til en forhåndsdefinert hendelse. Med mindre uavgjort (også kjent som ingen av lagene) har blitt tilbudt som utfall, vil innsatsene refunderes dersom ingen av deltakerne når det oppførte beløpet. • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall. • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.
(ix)	Kill/Kill-rekke	<ul style="list-style-type: none"> • Alle innsatser relatert til kill og/eller kill-rekke tar kun antall kill påført av motstanderne i betraktning, som gjeldende. Kill påført av noe som ikke kontrolleres av motstandere teller ikke for avgjørelsesformål. • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.
(x)	Spillhendelse, gjenstander og NPCer	<ul style="list-style-type: none"> • For avgjørelsesformål vil tilbudene relatert til følgende gjenstander, spillhendelser og NPCer kreve at alle deler av kampen tilbudet henviser til fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall. <p>➤ Målsettinger</p>

➤ Nå nivåtakinget

Alle innsatser relatert til målsettinger henviser kun til kartspesifikke målsettinger. Det å vinne det faktiske kartet anes ikke som en målsetting for avgjørelsesformål. Med mindre uavgjort (også kjent som ingen av lagene) har blitt tilbudt som utfall, vil innsatsene refunderes dersom ingen av deltakerne når det oppførte beløpet.

- Unibet forbeholder seg retten til å inkludere ovennevnte sammen med andre spillhendelser, gjenstander og NPCer som ikke er oppført ovenfor så lenge de anses å rimelig passe inn i samme kategorier som ovenfor.
-

H. League of Legends

(i) Kampodds

- **Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.**
 - Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.
 - I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.
-

(ii) Utfall av serier

- Innsatser som henviser til sammenlagresultatet som stammer fra enhver kombinasjon av påfølgende kamper/serier gyldig for den samme runden/nivået spilt mellom de samme deltakerne innenfor den samme turneringen.
 - Det første planlagte kartet i alle kampene inkludert i serien må starte for at innsatsen skal gjelde.
 - Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.
 - I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.
-

(iii) Totalt kart

- Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.
 - Alle planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil
-

		<p>innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</p>
(iv)	Handikap på kart	<ul style="list-style-type: none"> • Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Alle planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handikap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.
(v)	Riktig resultat	<ul style="list-style-type: none"> • Alle regelmessig planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå.
(vi)	Varighet	<ul style="list-style-type: none"> • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall. For avgjørelsesformål anses tiden spillet vurderes å ha sluttet som med en gang Nexus er ødelagt. • Ethvert kart tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte "vinner"-braketter vil anses å være "0" (null) minutter for avgjørelsesformål.
(vii)	Kart X	<ul style="list-style-type: none"> • De oppgitte kartet må fullføres for at innsatser skal stå. Et kart som avsluttes med "overgivelse" av et av lagene vil anses som fullført og innsatsene avgjøres deretter.
(viii)	Første X/Først til X	<ul style="list-style-type: none"> • Innsatser som henviser til hvilken av deltakerne som først blir kreditert å ha fullført/nådd det oppførte beløpet til en forhåndsdefinert hendelse. Med mindre uavgjort (også kjent som ingen av lagene) har blitt tilbudt som utfall, vil innsatsene refunderes dersom ingen av deltakerne når det oppførte beløpet. • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.
(ix)	Ess	<ul style="list-style-type: none"> • Innsatsen henviser til hvorvidt en enkel deltaker krediteres med å ha drept den siste levende mesteren til motstanderlaget. • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.
(x)	Kill/Kill-rekke	<ul style="list-style-type: none"> • Alle innsatser relatert til kill og/eller kill-rekke tar kun antall kill påført av motstanderne i betraktning, som gjeldende. Kill påført av noe som ikke kontrolleres av motstandere (også kjent som henrettelser) teller ikke for avgjørelsesformål. • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.

(xi) Assisterende	<ul style="list-style-type: none"> • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall. • Ethvert kart tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte "vinner"-braketter vil anses å være "0" (null) assisterende for avgjørelsesformål.
(xii) Bygninger	<ul style="list-style-type: none"> • For avgjørelsesformål klassifiserer følgende som "bygninger" i spillet: Tårn og hemmere og enhver ødeleggelse av nevnte bygninger vil alltid anses som å ha blitt påført av motstandere. • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.
(xiii) Spillhendelse, gjenstander og NPCer	<ul style="list-style-type: none"> • For avgjørelsesformål vil tilbudene relatert til følgende gjenstander, spillhendelser og NPCer kreve at alle deler av kampen tilbudet henviser til fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Baroner ➤ Drager ➤ Nå nivåtakinget ➤ Rift Herald • Unibet forbeholder seg retten til å inkludere ovennevnte sammen med andre spillhendelser, gjenstander og NPCer som ikke er oppført ovenfor så lenge de anses å rimelig passe inn i samme kategorier som ovenfor.

I. Overwatch

(i) Kampodds	<ul style="list-style-type: none"> • Skulle overtid/ekstra kart være nødvendig for å avgjøre kampens utfall (eller deler av den), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål. • I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.
(ii) Utfall av serier	<ul style="list-style-type: none"> • Innsatser som henviser til sammenlagtsresultatet som stammer fra enhver kombinasjon av påfølgende kamper/serier gyldig for den samme runden/nivået spilt

	<p>mellom de samme deltakerne innenfor den samme turneringen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Skulle overtid/ekstra kart være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Det første planlagte kartet i alle kampene inkludert i serien må starte for at innsatsen skal gjelde. • Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål. • I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.
(iii) Totalt kart	<ul style="list-style-type: none"> • Skulle overtid/ekstra kart være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"- og/eller "øverste"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Alle planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.
(iv) Handikap på kart	<ul style="list-style-type: none"> • Skulle overtid/ekstra kart være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"- og/eller "øverste"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Alle planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handikap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.
(v) Riktig resultat	<ul style="list-style-type: none"> • Enhver overtid/ekstra kart nødvendig for å avgjøre kampens utfall (eller deler av den) vil ikke tas i betraktning for avgjørelsesformål.

	<ul style="list-style-type: none"> • Alle regelmessig planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå.
<p>(vi) Varighet</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Avgjørelse av innsatser som henviser til varighet vil også inkludere tiden det tar å fullføre overtid/ekstra kart nødvendig for å fullføre kampen (eller deler av denne) som tilbudet henviser til. • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall. • Ethvert kart tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte "vinner"- og/eller "øvre"-braketter vil anses å være "0" (null) ved for avgjørelsesformål.
<p>(vii) Kart X</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Skulle overtid/ekstra kart være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål. • De oppgitte kartet må fullføres for at innsatser skal stå.
<p>(viii) Første X/Først til X</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Innsatser som henviser til hvilken av deltakerne som først blir kreditert å ha fullført/nådd det oppførte beløpet til en forhåndsdefinert hendelse. Med mindre uavgjort (også kjent som ingen av lagene) har blitt tilbudt som utfall, vil innsatsene refunderes dersom ingen av deltakerne når det oppførte beløpet. • Skulle overtid/ekstra kart være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.
<p>(ix) Kill/Kill-rekke</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Skulle overtid/ekstra kart være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.
<p>(x) Spiller kill</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Innsatser som henviser til antall kill den bestemte spilleren blir kreditert for i kampen, eller deler av denne, som spesifisert i tilbudet. • Skulle overtid/ekstra kart være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.

(i) Matchvinner	<ul style="list-style-type: none"> • Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål. • For avgjørelsesformål vil siste mann/duo/lag som står bli ansett som kampens vinner.
(ii) Utfall av serier	<ul style="list-style-type: none"> • Innsatser som henviser til sammenlagtr resultatet som stammer fra enhver kombinasjon av påfølgende kamper/serier gyldig for den samme runden/nivået spilt mellom de samme deltakerne innenfor den samme turneringen. For avgjørelsesformål vil siste mann/duo/lag som har oppnådd flest poeng i seriekampene bli ansett som serienes vinner. Avgjørelsen vil også ta i betraktning eventuelle ekstra kart, 1 mot 1, og/eller eventuelt ytterligere spilling som den styrende enheten måtte legge til som en tiebreaker. • Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Skulle det være tilfelle at tilbudet ender med uavgjort etter ytterligere tiebreak en styrende enhet måtte ha valgt å benytte, hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål vil innsatser refunderes.
(iii) Varighet	<ul style="list-style-type: none"> • Alle deler av kampen tilbudet henviser til (inkludert eventuelt ytterligere spilling som den styrende enheten måtte bestemme å legge til som en eventuell tiebreaker), må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.
(iv) Første X/Først til X	<ul style="list-style-type: none"> • Innsatser som henviser til hvilken av deltakerne som først blir kreditert å ha fullført/nådd det oppførte beløpet til en forhåndsdefinert hendelse. Med mindre uavgjort (også kjent som ingen av lagene) har blitt tilbudt som utfall, vil innsatsene refunderes dersom ingen av deltakerne når det oppførte beløpet. • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.
(v) Kill	<ul style="list-style-type: none"> • Alle innsatser relatert til kill og/eller kill-rekke tar kun antall kill påført av motstanderne i betraktning, som gjeldende. Kill påført av noe som ikke kontrolleres av motstandere teller ikke for avgjørelsesformål. • Som en generell regel vil kill som skjer i "rød sone" ikke telle for avgjørelsesformål mens kill påført av kjøretøy

(bilder, lastebiler, motorsykler, båter og jetski) tildeles det laget som benytte nevnte kjøretøy.

- Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.
-

K. Rocket League

(i) Kampodds

- **Skulle overtid være nødvendig for å avgjøre kampens utfall (eller deler av den), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.**
 - Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.
 - I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.
-

(ii) Utfall av serier

- Skulle overtid være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall, og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.
 - Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.
-

(iii) Totalt antall mål

- Skulle overtid være nødvendig for å avgjøre kampens utfall (eller deler av den), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.
 - Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.
-

(iv) Handikap

- Skulle overtid være nødvendig for å avgjøre kampens utfall (eller deler av den), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.
 - Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatsene skal stå.
-

(v) Riktig resultat

- Skulle overtid være nødvendig for å avgjøre kampens utfall (eller deler av den), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.
-

-
- *Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatsene skal stå.*
-

L. Starcraft 2

(i) Kampodds

- ***Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.***
- *Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.*
- *Skulle et kart bli ospilt grunnet fastlåsing, vil resultatet fra det opprinnelig kartet bli forkastet og resultatet fra det ospilte spillet vil telle for avgjørelsesformål.*

(ii) Utfall av serier

- *Innsatser som henviser til sammenlagtresultatet som stammer fra enhver kombinasjon av påfølgende kamper/serier gyldig for den samme runden/nivået spilt mellom de samme deltakerne innenfor den samme turneringen.*
- *Det første planlagte kartet i alle kampene inkludert i serien må starte for at innsatsen skal gjelde.*
- *Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.*
- *Skulle et kart bli ospilt grunnet fastlåsing, vil resultatet fra det opprinnelig kartet bli forkastet og resultatet fra det ospilte spillet vil telle for avgjørelsesformål.*

(iii) Totalt kart

- *Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.*
 - *Alle kart som ospilles grunnet fastlåsing vil kun telle som ett kart.*
 - *Alle planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.*
-

(iv) <i>Handikap på kart</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Skulle et kart bli omspilt grunnet fastlåsing, vil resultatet fra det opprinnelig kartet bli forkastet og resultatet fra det omspilte spillet vil telle for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handikap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i>
(v) <i>Riktig resultat</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.</i> • <i>Skulle et kart bli omspilt grunnet fastlåsing, vil resultatet fra det opprinnelig kartet bli forkastet og resultatet fra det omspilte spillet vil telle for avgjørelsesformål.</i>
(vi) <i>Varighet</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.</i> • <i>Skulle et kart bli omspilt grunnet fastlåsing, vil resultatet fra et omspilt kart bli forkastet og kun utfallet fra det opprinnelige kartet vil telle for avgjørelsesformål.</i> • <i>Ethvert kart tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte "vinner"-braketter vil anses å være "0" (null) minutter for avgjørelsesformål.</i>
(vii) <i>Kart X</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>De oppgitte kartet må fullføres for at innsatser skal stå.</i> • <i>Skulle et kart bli omspilt grunnet fastlåsing, vil resultatet fra det opprinnelig kartet bli forkastet og resultatet fra det omspilte spillet vil telle for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.</i>
(viii) <i>Første X/Først til X</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Innsatser som henviser til hvilken av deltakerne som først blir kreditert å ha fullført/nådd det oppførte beløpet til en forhåndsdefinert hendelse. Med mindre uavgjort (også kjent som ingen av lagene) har blitt tilbudt som utfall, vil innsatsene refunderes dersom ingen av deltakerne når det oppførte beløpet.</i> • <i>Skulle et kart bli omspilt grunnet fastlåsing, vil resultatet fra et omspilt kart bli forkastet og kun utfallet fra det opprinnelige kartet vil telle for avgjørelsesformål.</i>

M. Street Fighter

(i) Kampodds

- **Det første planlagte spillet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle spill som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte spill tas i betraktning for avgjørelsesformål.**
- Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.
- I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.

(ii) Utfall av serier

- Innsatser som henviser til sammenlagtr resultatet som stammer fra enhver kombinasjon av påfølgende kamper/serier gyldig for den samme runden/nivået spilt mellom de samme deltakerne innenfor den samme turneringen.
- Det første planlagte spillet i alle kampene inkludert i serien må starte for at innsatsen skal gjelde.
- Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.
- I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.

(iii) Totalt antall spill

- Det første planlagte spillet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte spill tas i betraktning for avgjørelsesformål.
- Alle planlagte spill må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.

(iv) Spillhandikap

- Det første planlagte spillet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.
- Alle planlagte spill må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og

		<i>avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handicap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i>
(v)	Riktig resultat	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Alle regelmessig planlagte spill må fullføres for at innsatser skal stå.</i>
(vi)	Varighet	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.</i> • <i>Ethvert spill tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte "vinner"-braketter vil anses å være "0" (null) minutter for avgjørelsesformål.</i>
(vii)	Spill X/Runde X	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Den oppførte spillet/runden (ettersom gjeldende) må fullføres for at innsatser skal stå.</i>
(viii)	Totalt antall runder	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Alle planlagte runder må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i> • <i>Enhver spillrunde tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte "vinner"-braketter vil anses å være "0" (null) runder for avgjørelsesformål.</i>
(ix)	Runde-handikap	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Alle planlagte runder må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handicap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i>

N. Super Smash Bros

(i)	Kampodds	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Det første planlagte spillet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle spill som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte spill tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i>
------------	-----------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<ul style="list-style-type: none"> • I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.
(ii) Utfall av serier	<ul style="list-style-type: none"> • Innsatser som henviser til sammenlagtsresultatet som stammer fra enhver kombinasjon av påfølgende kamper/serier gyldig for den samme runden/nivået spilt mellom de samme deltakerne innenfor den samme turneringen. • Det første planlagte spillet i alle kampene inkludert i serien må starte for at innsatsen skal gjelde. • Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål. • I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.
(iii) Totalt antall spill	<ul style="list-style-type: none"> • Det første planlagte spillet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte spill tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Alle planlagte spill må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.
(iv) Spillhandikap	<ul style="list-style-type: none"> • Det første planlagte spillet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Alle planlagte spill må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handikap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.
(v) Riktig resultat	<ul style="list-style-type: none"> • Alle regelmessig planlagte spill må fullføres for at innsatser skal stå.
(vi) Varighet	<ul style="list-style-type: none"> • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.

	<ul style="list-style-type: none"> • Ethvert spill tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte "vinner"-braketter vil anses å være "0" (null) minutter for avgjørelsesformål.
(vii) <i>Spill X/Runde X</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Den oppførte spillet/runden (ettersom gjeldende) må fullføres for at innsatser skal stå.
(viii) <i>Totalt antall runder</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Alle planlagte runder må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt. • Enhver spillrunde tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte "vinner"-braketter vil anses å være "0" (null) runder for avgjørelsesformål.
(ix) <i>Runde-handikap</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Alle planlagte runder må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handikap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.

0. Tekken

(i) <i>Kampodds</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Det første planlagte spillet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle spill som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte spill tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål. • I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.
(ii) <i>Utfall av serier</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Innsatser som henviser til sammenlagresultatet som stammer fra enhver kombinasjon av påfølgende kamper/serier gyldig for den samme runden/nivået spilt mellom de samme deltakerne innenfor den samme turneringen. • Det første planlagte spillet i alle kampene inkludert i serien må starte for at innsatsen skal gjelde. • Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner,

	<p>tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.</p> <ul style="list-style-type: none"> • I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.
(iii) Totalt antall spill	<ul style="list-style-type: none"> • Det første planlagte spillet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte spill tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Alle planlagte spill må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.
(iv) Spillhandikap	<ul style="list-style-type: none"> • Det første planlagte spillet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Alle planlagte spill må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handikap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.
(v) Riktig resultat	<ul style="list-style-type: none"> • Alle regelmessig planlagte spill må fullføres for at innsatser skal stå.
(vi) Varighet	<ul style="list-style-type: none"> • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall. • Ethvert spill tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte "vinner"-braketter vil anses å være "0" (null) minutter for avgjørelsesformål.
(vii) Spill X/Runde X	<ul style="list-style-type: none"> • Den oppførte spillet/runden (ettersom gjeldende) må fullføres for at innsatser skal stå.
(viii) Totalt antall runder	<ul style="list-style-type: none"> • Alle planlagte runder må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt. • Enhver spillrunde tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte "vinner"-braketter vil anses å være "0" (null) runder for avgjørelsesformål.

(ix) Runde-handikap

- *Alle planlagte runder må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handikap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.*
-