

X3000.ee

Spordiennustuste sätted ja tingimused

[Versioon 2.1](#)

Viimati muudetud: august 2025

SISUKORD

Osa A – Lepingutingimused

1. Sissejuhatus	2. Määratlused
3. Ennustuse aktsepteerimine	4. Ennustamise ja väljamaksete piirangud
5. Ennustuste tühistamine (kehtetuks kuulutamine)	6. Lahtiütlus ja prioriteetsus

Osa B – Üldised ennustamisreeglid

1. Ühised terminid	2. Ennustuste tüübid
3. Kõrvalennustused	4. Süsteemennustused
5. Tulemuse kinnitamine	

Osa C – Spordiala/kategooria põhised reeglid

1. Olümpiamängud ja meistrivõistlused	2. Ameerika jalgpall	3. Kergejõustik
4. Austraalia jalgpalli	5. Droonide võidusõit	6. Pesapall
7. Korvpall	8. Rannavõrkpall	9. Poks
10. Kriket	11. Curling	12. Rattasport (treki- ja maanteeõit)
13. Jalgrattakross	14. Jalgpall	15. Golf
16. Käsipall	17. Trotting	18. Jäähoki
19. Mootorisport	20. Netball	21. Pesäpall (Soome pesapall)
22. Rugby League	23. Rugby Union	24. Lacrosse
25. Speedway	26. Surf	27. Ujumine
28. Tennis ja reketialad (badminton, jai-alai, squash, padel, pickleball ja lauatenis)	29. Võrkpall	30. Talisport
31. Muu (mitte-sport/kurioosum/eriline)	32. MMA võitluskunstid	33. Snooker
34. Noolemäng		

Osa D – Võiduajamine

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

Osa E – E-sport

1. E-sport

A. Lepingutingimused

1. Sissejuhatus

- 1) Need nõuded ja tingimused reguleerivad hasartmängukorraldaja X3000 spordiennustusi („spordiennustuste reeglid“). Kui konto omanik teeb hasartmängukorraldaja X3000 juures ennustuse, nõustub konto omanik, et on lugenud läbi, saanud aru ja järgib alati käesolevaid nõudeid ja tingimusi ning ka hasartmängukorraldaja X3000 üldisi nõudeid ja tingimusi, mis on toodud <https://www.x3000.ee/terms>.
- 2) Hasartmängukorraldaja X3000 spordiennustuste keskkonna kasutamist reguleerib Maksu- ja Tolliamet. Kõik otsused, mis on teinud reguleeriv organisatsioon Maksu- ja Tolliamet, alistavad mis tahes siin spordiennustuste reeglites loetletud punkti.
- 3) X3000 jätab endale õiguse ennustamislimiite ja ennustamisvõimalusi muuta.
- 4) Kõik käesolevates spordiennustuste reeglites toodud viited sõnadele/objektidele, mis on ainsuses, kehtivad ka mitmuses. Viited kindlale soole pole siduvad ja on toodud ainult teavitaval eesmärgil. Kõik viited sõnadele „kaasa arvatud“ ja „sealhulgas“ tähendavad ka „sealhulgas, kuid mitte ainult“.
- 5) Kui see peaks olema asjakohane, käsitletakse kõiki viiteid hasartmängukorraldaja X3000 veebisaidile ja selle sisule ka viidetena füüsilisele kasiinole / offlain-keskkonnale / maapealsetele keskkondadele, sealhulgas iseteenindusterminalidele (Self-Service Terminals – SST), klienditeenidajaga lahendustele (Over The Counter – OTC) ja oma seadme toomisega lahendustele (Bring Your Own Device – BYOD).

2. Määratlused

- 1) „Viga“ on [eksitus, trükiviga, väärtõlgendus, valesti kuulnud teave, valesti mõistetud teave, tõlkeviga, kirjaviga, tehniline juhuslik viga, vormistusviga, tehingu viga, kaalutusviga, vääramatu jõud (force majeure) ja/või muu sarnane], mis võib (aga ei pruugi) olla ilmselge hasartmängukorraldajale ja/või konto omanikule asjaomasel hetkel [mis on põhjustanud ennustamisvõimaluste [pakkumise ja/või aktsepteerimise]].
Vigadeks loetakse muu hulgas järgmist:
 - riskijuhtimismeetmete mittetoimimisest põhjustatud vead;
 - ennustamisvõimaluste või klaarimisprotseduuride sobimatust manipuleerimisest põhjustatud vead ning igasugused pettused.
 - valed väljamaksed;
 - küberrünnakud;
 - ennustused, mis on aktsepteeritud:
 - tehniliste probleemide ajal, mida muidu poleks vastu võetud; koefitsiendiga/hinnaga, mis on muul juhul pakutust olulisem suurem, parem või täiustatud;

- sündmustel/pakkumistel, mis on juba otsustatud või leppinud või seotud millegagi, millel X3000 oli ennustamise peatanud;
 - sündmustel/pakkumistel pärast sündmuse/matši/ennustamisvõimaluse algust (v.a live-ennustused);
 - ennustusturgudel/sündmustel, kus on osalejaid, kes ei võta sündmusest osa;
 - mitte kooskõlas kohaldatavate õigusaktidega;
 - koefitsientidega, mis erinevad oluliselt neist, mis kehtisid üldiselt spordiennustuse valdkonnas ennustuse aktsepteerimise ajal, milleks kasutab X3000 enamikku spordiennustuse valdkonna hasartmängukorraldajatest määramaks, kas pakutavad koefitsiendid erinesid oluliselt.
 - koefitsientidega, mis viitavad valele tulemusele, seisule või järjestusele, sh juhul, kui valesid koefitsiente pakuti mis tahes vigade või puuduste tõttu, mis olid põhjustatud tulemuse, seisu või järjestuse väljakuulutamisest, avaldamisest või teatamisest;
 - valede koefitsientidega, kui on selge, et sündmuse mängujuhtumi tegelikud tõenäosused ennustuse aktsepteerimise hetkel erinesid oluliselt; või
 - ennustuse tegemist kellegi teise poolt peale konto omaniku (sh juhul, kui keegi on saanud juurdepääsu konto omaniku kontole) või juhul, kui konto omanik on langenud pettuse ohvriks.
- 2) „Ennustuse mõjutamine“ on tegevus, mis on hasartmängukorraldaja X3000 poolt keelatud, mille puhul konto omanik või temaga koostööd tegevad pooled võivad mõjutada või on mõjutanud otseselt või kaudselt matši või sündmuse tulemust.
- 3) „Liiduna ennustamine“ on tegevus, mis on hasartmängukorraldaja X3000 poolt keelatud, mille puhul kontode omanikud teevad koostööd, et teha ennustusi samale sündmusele või võistlusele, või mille puhul konto omanik teeb ennustuse kellegi teise nimel või selleks, et aidata sellega kedagi teist. Kui ilmnevad tõendid, et konto omanikud teevad sellelaadset koostööd, jätab X3000 endale õiguse muuta asjaomased ennustused kehtetuks ja/või pidada kinni võidumaksed, kuni järgnev uurimine on lõppenud, mille käigus X3000 oma äranägemisel selgitab välja, kas on toimunud liiduna ennustamine.

3. Ennustuse aktsepteerimine

- 1) Iga ennustus moodustab juriidiliselt siduva lepingu konto omaniku ja hasartmängukorraldaja X3000 vahel. Sellise ennustuslepingu moodustamine nõuab järgmiseid etappe.
- i. Ennustusturu reklaamimine
 - ii. Konto omaniku taotlus ennustuse või kihlveopanuse tegemiseks
 - iii. Ennustuse aktsepteerimine või kihlveopanuse kinnitamine hasartmängukorraldaja X3000 poolt
- 2) Ennustus pole aktsepteeritud ja kinnitatud, kuni seda kuvatakse konto omaniku ennustuste ajaloos. Seejärel loetakse lepingut nõuetekohaselt sõlmituks. Juhul, kui konto omanik pole ennustuse aktsepteerimises kindel, peaks ta kontrollima avatud (ootel) ennustusi või võtma ühendust klienditeenindusega ja küsima kinnitust. Ühtki ennustust ega kihlvedu ei loeta kinnitatuks, kui see pole kinnitatud konto omaniku ennustuste ajaloos või klienditeeninduse poolt.

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

- 3) Kui tekib vaidlus mis tahes ennustuse aktsepteerimise (või tagasilükkamise) osas või seoses sellega, mis ajal ennustus tehti, on sellistel juhtudel otsustavaks hasartmängukorraldaja X3000 tehingute logi andmebaas.
- 4) X3000 võib tagasi lükata või aktsepteerida mis tahes ennustusi [või kihlvedusid] igal ajal ja igal põhjusel, sealhulgas järgmistel põhjustel.
 - a) Pakutava ennustusturu säilitamiseks (nt muu hulgas juhul, kui samal ennustusturul on erakordne või tasakaalustamata arv ennustusi).
 - b) Konto omaniku kaitsmiseks (nt muu hulgas juhul, kui konto omaniku käitumine tundub patoloogiline ning ta keeldub ise endale piiranguid seadmast).
 - c) Teiste kasutaja kaitsmiseks (nt muu hulgas juhul, kui konto omaniku ennustamismuster võib kahjustada teiste kasutajate tavapärasest ennustamistegevust).
 - d) Hasartmängukorraldaja X3000 kaitsmiseks (nt muu hulgas juhul, kui konto omaniku tegevus viitab rahapesule, kokkumängule või pettusele, või kahtlustame, et konto omanik kasutab kolmanda isiku kontot, lubab kolmandal isikul kasutada oma kontot või kasutab automatiseerimist (nt botte, tarkvara vms vahendeid) või tegeleb arbitraažtehingutega).
- 5) X3000 võib sõltuvalt riski tasemest ennustusest või kihlveost keeldumise asemel aktsepteerida konto omaniku ennustuse ainult kuni teatud summani.

4. Ennustamise ja väljamaksete piirangud

- 1) Ennustusturgude säilitamiseks, võimalike pettuste ja võistlustulemuste kokkuleppimise vältimiseks ning pakutavate toodete riskihinnangute täpsuse tagamiseks piirab X3000 väljamakse netosumma (väljamakse summat, millest on lahutatud panuse summa) väärtusele EUR 200.000 igal ennustusel või ennustuste kombinatsioonil, mis on üks konto omanik teinud.
- 2) X3000 määrab, et minimaalseks aktsepteeritavaks panuseks on EUR 0.10 ning maksimaalseks aktsepteeritavaks panuseks on EUR 1.000, arvestamata võimalikke erandeid, mis sõltuvad pakutavatest ennustusturgudest ja -võimalustest.
- 3) X3000 jätab endale õiguse mis tahes ennustusest osaliselt või täielikult keelduda. See kätkeb endas ka võimalust, et süsteemennustust, nagu on see kirjas <osa B lõigus 4>, ei aktsepteerita täies mahus, kas siis vastava süsteemennustuse panustena või kombinatsioonina. Kõikidele hasartmängukorraldaja X3000 platvormi kaudu tehtud panustele, sh panustele, mis vajavad käsitsi kinnitamist, võib rakenduda enne kinnitamist ajaline viivitus, mille kestus võib erineda.
- 4) Kõik pakutavad koefitsiendid võivad varieeruda. Sellised kõikumised otsustab X3000. Ennustused aktsepteeritakse ainult koefitsientidega, mis on saadaval koefitsientide tabelis ajal,

kui X3000 ennustuse aktsepteeris, sõltumata mis tahes muust väitest või varasemast avaldusest veebisaidil või mis tahes muu meediumi kaudu.

- 5) Kõik ennustuste klaarimisel tehtavad väljamakse arvutused põhinevad kümnnendmurd-koefitsientidel, sõltumata mis tahes muust vormingust, mida kuvatakse/valitakse ennustuse tegemise ajal.

Tõelised kümnnendmurd-k oefitsiendid:	Moneyline-k oefitsiendid:	Kümnnendmurd-koef itsiendid Moneyline-koefitsie ntidest:
1,41	-245	1,408
1,48	-210	1,476
1,56	-180	1,556
1,74	-136	1,735
1,91	-110	1,909

5. Ennustuste tühistamine

- 1) Ennustuse saab tühistada juhtudel, mida on kirjeldatud allpool punktis 3. Kui ennustus tühistatakse, klaaritakse see koefitsiendiga 1,00.
- 2) Kumulatiivennustusena tehtud ennustus jääb kehtima hoolimata sellest, et kumulatiivennustusega seotud matš või sündmus kuulutatakse kehtetuks.
- 3) X3000 jätab endale õiguse, omal äranägemisel, kuulutada ennustus osaliselt või täielikult kehtetuks, kui on selge, et on ilmnenud järgmised asjaolud:
 - i. ennustamisvõimalusi on pakutud, ennustused tehtud ja/või kinnitatud vea tõttu (nagu on defineeritud <osa A, punktis 2.1>) ja/või koefitsientidega, mis erinevad oluliselt neist, mis on hetkel kasutusel spordiennustuste turul mujal;
 - ii. ennustamisvõimalusi on pakutud valede kriteeriumitega, mis on põhjustanud kahetimõistetavaid pakkumisi või valesid klaarimisi (nt matši koefitsientide pakkumine koos „Jah/Ei“ valikuga).
 - iii. ennustused tehti veebisaidi tehniliste probleemide ajal ja neid poleks tavaolukorras kinnitatud;
 - iv. ennustuse mõjutamine;
 - v. liiduna ennustamine;
 - vi. tulemust on mõjutanud otseselt või kaudselt kriminaalsed tegevused;
 - vii. on tehtud seotud avalik teadaanne, mis mõjutab oluliselt ennustuskoeffitsiente.
 - viii. ennustuse pakkumine asjaomasel ennustusturul on rikkunud asjaomase jurisdiktsiooni hasartmängureegleid.
 - ix. X3000 lõpetab oma teenuste osutamise konkreetse riigi, piirkonna või regulaatori jurisdiktsioonis ning ennustus on tehtud selle riigi, piirkonna või regulaatori jurisdiktsioonis.

- 4) Järelennustamine ja muud tühistamised. Kui X3000 annab endast kõik, et pakkuda parimat kasutuskogemust, jätab X3000 endale õiguse, kui peaks pakutama ennustusturgu, mida ei oleks tohtinud kuvada või mis on valede koefitsientidega, kõik sellisel juhul aktsepteeritud ennustused tühistada kooskõlas <osa A punktiga 5.3>. Sarnasteks situatsioonideks on muu hulgas:
- (i) matšieelsed ennustused, mis on tehtud/aktsepteeritud pärast sündmuse algust;
 - (ii) Live ennustused, mis on tehtud/aktsepteeritud valede koefitsientidega Live ülekande viivituse või katkestuse tõttu või koefitsientidega, mis esindavad tegelikkusest erinevat skoori;
 - (iii) ennustused, mis on tehtud pärast viimast mängujuhtumit, kui osaleja/tulemus sai mis tahes moel mõjutada matši/sündmuse skoori, mis on seotud asjaomase ennustusturuga, ja lõplikku loobumist / diskvalifitseerimist / tühistamist / formaadi muutmist või mis tahes muud asja, mis takistaks asjaomasel osalejal/tulemusel nimetatud skoori mõjutada, kuulutatakse tühiseks;
 - (iv) ennustused, mis on tehtud koefitsientidega, mis ei peegelda seotud sündmuse toimumist, kus tingimused võiksid olla muutunud otsesel ja vaieldamatul viisil, või muul juhul pärast sündmust, mis oleks tavaliselt tulemuseni viiv, on juba pooleli või toimunud.
- 5) Seotud tingimuslikud ennustused. Kui pole just tehtud hasartmängukorraldaja X3000 sündmusesisese funktsiooni kaudu või pakutud selgesõnaliselt konkreetse ennustamisvõimaluse kaudu, keelab X3000 kumulatiivennustused, mis sisaldavad kahte või enam tulemust, mis võivad olla seotud (nt võistkond X saab meistriteks ja mängija Y sama liiga enim väravaid löönud mängijaks). Kuigi X3000 võtab kasutusele kõik vajalikud meetmed, et selliseid võimalusi vältida, jätab X3000 endale õiguse sellise juhtumi korral kuulutada kehtetuks kõik kumulatiivennustuse osad, mis sisaldavad korrelatsioonis olevaid tulemusi, mille koefitsiendid ei viita seotud tingimuslikkusele.
- 6) Ennustusi saab kuulutada kehtetuks olenemata sellest, kas sündmuse tulemus on välja kuulutatud või mitte.

6. Lahtiütlus ja prioriteetsus

- 1) X3000 jätab endale õiguse muuta konto omaniku saldole lisatavat väljamakset, kui on selge, et väljamakse on tehtud kontole vea tõttu.
- 2) Selleks, et parandada kõik konto omaniku saldo ebatäpsused, mille on põhjustanud vea tõttu kontole tehtud maksed, jätab X3000 õiguse võtta mis tahes vajalikke meetmeid, ilma etteteatamiseta ja mõistlikes piirides, et kohandada konto omaniku saldot mis tahes edaspidise konto omaniku kontoga seotud tehingu annulleerimise, parandamise või tühistamise teel.

- 3) Need reeglid kehtivad kõigile hasartmängukorraldaja X3000 keskkonnaga seotud tehingutele ja neid võivad täiendada muud reeglid. Kahetimõistetavuse korral on prioriteetsus järgmine:
 - a. reeglid ja tingimused, mis on avaldatud koos konkreetse ennustamisvõimaluse ja/või kampaaniaga;
 - b. spordialaspetsiifilised reeglid;
 - c. spordiennustuste üldised reeglid.
- 4) Kui ilmneb midagi ettenägematut, mille jaoks pole konkreetseid reegleid, mis reguleeriks klaarimist, jätab X3000 endale õiguse klaarida mõjutatud ennustusi juhtumipõhiselt, järgides heakskiidetud ennustamisega seotud norme, tavasid ja määratlusi.
- 5) Konto omanikul on lubatud mis tahes andmeid, mis on talle antud või juurdepääsetavad spordiennustuse keskkonnas (või sellega seotult), kasutada ainult privaatset ja mitteärilisel eesmärgil ning selliste andmete mis tahes kasutus ärilisel eesmärgil (või selle üritamine) on rangelt keelatud.
- 6) Hasartmängukorraldajal X3000 on õigus jõustada spordiennustuse keskkonnaga seotud lepingutingimust mis tahes konto omaniku suhtes.

B. Üldised ennustamisreeglid

1. Ühised terminid

- 1) Kõik ennustused klaaritakse vastavalt tulemusele „Normaalaja“ või „Täisaja“ lõpus, kui pole teisiti sätestatud ennustamisvõimaluses või spordialapõhistes reeglites. „Tavaaeg“ või „täisaeg“ on defineeritud vastavalt asjassepuutuva reguleeriva assotsiatsiooni avaldatud ametlikele reeglitele. Näiteks jalgpalli puhul on täisajaks sätestatud 90 minutit koos lisaajaga ja jäähoki puhul on tavaajaks sätestatud 3 x 20 minutit perioodi. Kui reguleeriv assotsiatsioon otsustab enne sündmuse algust sätestada, et sündmust mängitakse teistsuguse tavaajaga, arvestatakse seda sündmuse ametliku reeglina (nt jalgpallis on tavaajaks 3 x 30 minutit või 2 x 40 minutit). Sellest hoolimata kehtib see ainult tavaaja kohta ning ei sisalda mis tahes tavaaja pikenemist, mida põhjustab nt lisa-aeg, kui pole seda just eraldi välja toodud.
- 2) „Live ennustamise“ puhul on võimalik teha ennustusi matši või sündmuse toimumise ajal. X3000 ei võta endale mis tahes vastutust selle eest, et ennustuse tegemine pole võimalik või live tulemused pole õiged. Konto omanik vastutab alati selle eest, et on alati teadlik matšist ja seda ümbritsevate sündmustest, nt hetketulemusest, edenemisest ning matši lõpuni jäävast ajast. X3000 ei võta endale mingisugust vastutust live ennustamise ajakava muutumise või live ennustamise teenuse katkestuste eest.

- 3) [Raha väljavõtmise] funktsioon annab konto omanikule võimaluse klaarimata ennustuse hetkeväärtusega rahaks vahetada. See on saadaval valitud sündmustel nii matšieelsel kui ka reaajas ennustamisel ning nii üksik- kui ka mitmikennustuste puhul. [Raha väljavõtmise] funktsiooni ei saa kasutada tasuta ennustuste korral. [Raha väljavõtmise] taotlustele võivad kehtida samad ajalised viivitused, nagu on kirjeldatud <osa A lõigu 4 punktis 2>. Kui peaks juhtuma, et selle viivituse ajal peaks, mis tahes põhjusel, ennustamisvõimalus eemaldatama või koefitsiendid muutuma, siis [raha väljavõtmise] taotlust ei kinnitata ja konto omanikku teavitatakse sellest ekraaniteatega. Hasartmängukorraldaja X3000 jätab endale õiguse pakkuda sellist funktsiooni omal äranägemisel ja ei võta endale mingisugust vastutust, kui funktsioon pole saadaval. Kui [raha väljavõtmise] taotlus kinnitatakse, klaaritakse ennustus viivitamatult ja sellele järgnevaid ennustusega seotud mis tahes sündmusi ei võeta arvesse. Juhul, kui [rahana väljavõetud] ennustus on mis tahes hetkel, alates esialgselt ennustamisvõimalusest kuni lõpliku klaarimiseni, tehniliste, hinnastamis- või klaarimisvigade tõttu kannatanud, jätab hasartmängukorraldaja endale õiguse sellised ebatäpsused parandada kooskõlas <osa A punktiga 6.2>
- 4) „Osaleja“ on sündmuse osaks olev objekt. „Head-to-Head“ ja „Triple-Head“ ennustuste puhul viitab osaleja ainult objektidele, mis on seotud vastava „Head-to-Head“ või „Triple-Head“ sündmusega. Selguse huvides on „osaleja“ ainult üks mängija, võistkond või mis tahes isikute rühm, kes on rühmitatud/loetletud võistleva koos. Kõik käesolevates reeglites toodud viited osaleja(te)le, mis on ainsuses, kehtivad ka mitmuses.
- 5) Veebisaidil näidatud tähtaeg (lõppaeg) on mõeldud ainult teavitaval eesmärgil kasutamiseks. Hasartmängukorraldaja X3000 jätab endale õiguse ennustamisvõimaluse suvalisel hetkel osaliselt või täielikult peatada, kui peab seda vajalikuks.
- 6) Hasartmängukorraldaja X3000 saidil avaldatud statistika või artiklid on mõeldud kasutamiseks lisateabena. X3000 ei võta endale mingisugust vastutust, kui selline teave pole tõene. Klient vastutab alati ise sündmusega seotud asjaoludest teadlik olemise eest.
- 7) Teoreetiline tagasimakse fikseeritud koefitsientidega ennustamisel antakse mängijale kõikide võimalike tulemuste koefitsientidest pakkumisel. Teoreetiline tagasimakse mängijale kolme tulemusega (a, b ja c) ennustamisvõimalusel arvutatakse järgnevalt.

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

2. Ennustuste tüübid

- 1) „Matš“ (ehk 1X2) võimaldab ennustada (osaliselt või täpselt) matši või sündmuse tulemust. Võimalused on järgmised. „1“ = koduvõistkond / mängija 1 või ennustamisvõimalusest vasakul loetletud osaleja; „X“ = viik või keskmine valik; „2“ = külalisvõistkond / mängija 2 või ennustamisvõimalusest paremal loetletud osaleja. Teatud juhtudel või konkreetsetel võistlustel võib [hasartmängukorraldaja] kuvada ennustamisvõimalust nn „Ameerika“ formaadis (s.o: Külalisvõistkond @ koduvõistkond), kus koduvõistkond on loetletud pärast külalisvõistkonda. Olenemata võistkondade paigutusest mängukaardil/ennustussedelil, oleneb mõistete „koduvõistkond“ ja „külalisvõistkond“ tähendus sellest, kas võistkonnad mängivad koduväljakul (võõrustaja) või külalisvõistkonnana (külaline), nagu on määranud ametlik organisatsioon, kui jätta välja erandid, mis on toodud <osa B lõigu 5 punktis 31>.
- 2) „Õige tulemus“ (ehk tulemuse ennustamine) võimaldab ennustada (osaliselt või täpselt) matši või sündmuse või selle osa täpset tulemust.
- 3) „Üle/alla“ (ehk kogusummad) võimaldab ennustada (osaliselt või täpselt) eelmääratud mängujuhtumite arvu (nt väravad, punktid, nurgalöögid, lauapallid, karistusminutid jne). Kui loetletud sündmuste koguarv on täpselt võrdeline betting line'iga, loetakse kõik selle ennustamisvõimaluse ennustused kehtetuks. Näide: ennustus, mille betting line on 128,0 punkti ja matš lõpeb tulemusega 64–64, kuulutatakse kehtetuks.
- 4) „Paaritu/paaris“ võimaldab ennustada (osaliselt või täpselt) eelmääratud mängujuhtumite arvu (nt väravad, punktid, nurgalöögid, lauapallid, karistusminutid jms). „Paaritu“ on 1, 3, 5 jms; „paaris“ on 0, 2, 4 jms.
- 5) „Head-to-Head“ ja/või „Triple-Head“ on võistlus kahe või kolme osaleja/tulemuse vahel, mis on seotud kas ametlikult organiseeritud sündmusega või virtuaalselt määratletud X3000 poolt.
- 6) „Poolaeg/täisaeg“ võimaldab ennustada tulemuse poolajal ja tulemuse loetletud ajavahemiku lõpus. Nt juhul, kui poolajal juhib koduvõistkond 1-0 ja matš lõpeb tulemusega 1-1, võidab ennustus 1/X. Selle ennustusturu ennustused kuulutatakse tühiseks, kui matš mängitakse formaadis, kus on võimatu välja selgitada tulemust ennustamisvõimaluses toodud ajavahemiku jooksul.
- 7) „Perioodi ennustamine“ võimaldab ennustada matši/sündmuse iga perioodi tulemust eraldi. Nt juhul, kui hokimatši kolmandikaegade tulemused on 2-0 / 0-1 / 1-1, võidab ennustus 1/2/X. Panus on kehtetu, kui matši tavaaega mängitakse ennustamisvõimaluse juures toodust erineva jaotusega (s.o mitte kolmandikaegadena). Selle ennustusturu ennustused kuulutatakse tühiseks, kui matš mängitakse formaadis, kus on võimatu välja selgitada tulemust ennustamisvõimaluses toodud ajavahemiku jooksul.
- 8) „Viiki ei saa ennustada“ (ehk moneyline) võimaldab valida kas „1“ või „2“ nagu määratletud <osa B lõigu 2 punktis 1>. Samuti viidatakse „viiki ei saa ennustada“ ennustustele juhtudel, kui viigi koefitsiente ei pakuta. Ennustused tühistatakse, kui

konkreetne matš võitjat välja ei selgita (nt matš lõpeb viigiga) või konkreetset mängujuhtumit ei toimu (nt esimene värav, viiki ei saa ennustada ja matš lõpeb seisuga 0-0).

- 9) „Händikäp“ (ehk punktivahe) võimaldab ennustada, kas valitud tulemus on võitev, kui ennustusega seotud matši/perioodi/kogusumma tulemusele on liidetud või sellest on lahutatud (nagu ennustamisvõimaluses loetletud) händikäp. Juhul, kui tulemus on pärast händikäpi joone arvessevõttu täpselt võrdne ennustamise joonega, kuulutatakse kõik pakkumisega seotud ennustused kehtetuks. Näide: –3.0 värava ennustus kuulutatakse kehtetuks, kui valitud võistkond võidab matši täpselt 3-väravase erinevusega (3:0, 4:1, 5:2 jne). Kõiki käesolevas osa viiteid mõistele „vahe“ tuleb tõlgendada kui tulemust, mis saadakse kahe võistkonna/mängija värava-/punktisumma lahutamiseega.

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

Olemas on 3 sorti händikäpiennustusi:

2-poolne händikäp: Võistkond A (–1.5) vs võistkond B (+1.5)

Näide:

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

3-poolne händikäp: Võistkond A (–2) viik (täpselt 2) võistkond B (+2)

Näide:

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

kaotama väravavahega, mis on võrdne või suurem kui loetletud edumaa (s.o kaotama ainult 1-väravase vahega).

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

Näide:

- Võistkonnale A antakse matšil −1.75 väravane händikäp. See tähendab, et ennustus on jagatud kaheks võrdse väärtusega osaks ja tehtud tulemustele −1.5 and −2.0. Selleks, et ennustust loetaks täielikuks võitvaks ja väljamakstavaks, peab võistkond A võitma matši väravavahega, mis on suurem kui mõlemad loetletud händikäpid (s.o vähemalt 3 väravaga). Juhul, kui võistkond A võidab ainult 2-väravase vahega, loetakse ennustust osaliselt võitvaks ning täies ulatuses makstakse ainult ennustuse −1.5 osa eest ja raha makstakse tagasi −2.0 osa eest, sest ennustuse seda osa loetakse viigiks. Kui matš peaks lõppema mis tahes muu tulemusega, sh juhul, kui võistkond võidab ainult 1-väravase vahega, kaotab ennustaja terve panuse.
- Võistkonnale B antakse matšil +1.75 väravane edumaa. See tähendab, et ennustus on jagatud kaheks võrdse väärtusega osaks ja tehtud tulemustele +1.5 and +2.0. Selleks, et ennustust loetaks täielikult võitvaks ja väljamakstavaks, peab võistkond B matši võitma, saavutama viigi või mitte kaotama väravavahega, mis on võrdne või suurem kui mis tahes loetletud edumaa (s.o kaotama ainult 1-väravase vahega). Juhul, kui võistkond B kaotab täpselt 2-väravase vahega, loetakse ennustust osaliselt kaotavaks ning ennustuse −2.0 osa eest makstakse raha tagasi ja ennustuse −1.5 osa kaotatakse. Kui matš peaks lõppema mis tahes muu tulemusega, mille puhul võistkond B kaotab rohkem kui 3-väravase vahega, kaotab ennustaja terve panuse.

10) „Kahekordne võimalus“ võimaldab ennustada üheaegselt (osaliselt või täpselt) kaht matši või sündmuse tulemust. Võimalused on: 1X, 12 ja X2 koos valikutega „1“, „X“ ja „2“ nagu määratletud <osa B lõigu 2 punktis 1>.

11) „Tulemuse“ või „koha“ ennustamise korral on võimalik valida loendist koht või tulemus ja panustada tõenäosusele, et osaleja võidab või saab vastava koha loetletud sündmuse/võistluse arvestuses. Kui kohta peaks jagama kaks või enam osalejat, põhineb väljamakse <osa B lõigu 5 punktis 14> toodud määratlusel.

12) „Each-Way“ ennustus („EW“) viitab ennustusele, kus tehtud valik peab võitma või jõudma väljamakse tingimustes toodud kohale. Ennustus on jagatud kaheks võrdse panusega osaks („Võidu“ osa ja „Koha“ osa). Selliste ennustuste klaarimisel arvestatakse kohaldatavaid reegleid, mis reguleerivad „Võidu“ ja „Koha“ ennustusi, nimelt spordialaspetsiifilisi reegleid ja samuti <osa B lõigu 5 punkti 11>.

13) „Väravaminutid“ on ennustamisvõimalus, kus saab ennustada minutite summat, kui väravad löödi. Selliste ennustused klaarimisel arvestatakse lisaminutitel löödud väravad vastavalt löödud poolaja viimasele mänguminutile, mille lisaminutitel värav löödi, näiteks kui värav löödi 1. poolaja lisaminutitel märgitakse 45. mänguminut ja 2.

poolaja lisaminutite ajal löödud värava ajaks märgitakse 90. minut. „Väravaminuti“ ennustuse klaarimisel ei võeta arvesse

3. Kõrvalennustused

- 1) Väljamõeldud „Matš“ või „Head to Heads“ ennustamisvõimalused on kaudsed mõõduvõtted, kus võrreldakse kahe või enama osaleja/võistkonna sooritust, kes ei kohtu omavahel sama matši/sündmuse käigus. Klaarimine oleneb sellest, mitu korda saab iga osaleja kirja eelmääratud mängujuhtumi (nt väravad) vastava matši jooksul. Seda tüüpi ennustamisvõimaluste klaarimisel kasutatakse järgmisi kriteeriumeid.

- a. Kui pole sätestatud teisiti, viitavad ennustused järgmisele matšile/sündmusele/raundile (kohaldatakse vastavalt vajadusele) milles loetletud osalejad/võistkonnad osalevad.
- b. Selleks, et ennustused kehtiksid, peavad kõik seotud matšid/sündmused peavad olema lõpuni mängitud samal päeval/sessioonil, millele matš/sündmus/raund on planeeritud, v.a nende puhul, mille tulemused on otsustatud enne loobumist ja, mis ei saa kuidagi olenevalt tuleviku sündmustest muutuda; need makstakse välja vastavalt otsustatud tulemusele.
- c. Arvesse võetakse ainult mängu ajal toimunud sündmusi. Tulemusi, mis liigituvad loobumisvõidu või muude tingimuste alla, nagu kirjeldatud <osa B lõigu 5> punktides 2, 3 ja 4, ei võeta arvesse.
- d. Kui eelmainitud kriteeriumist ei piisa, et teha kindlaks ennustamisvõimaluse tulemust, kasutatakse ennustuste klaarimiseks järgnevaid kriteeriume:

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

(ii) ennustuse klaarimise reeglid nagu toodud <osa B lõigus 5>.

Kui võidutulemust pole võimalik kindlaks teha, loetakse ennustused kehtetuks.

- 2) „Grand Salami“ võimaldab panustada loetletud mängujuhtumite koguarvule (nt väravate koguarv, kodujooksude koguarv), mis toimuvad matšide/sündmuste komplekti ajal kindlas ringis, kindlal päeval või kindlal matši päeval. Kõik seotud matšid/sündmused peavad olema lõpuni mängitud, et ennustused kehtiksid, v.a nende puhul, mille tulemused on otsustatud enne loobumist ja, mis ei saa kuidagi olenevalt tuleviku sündmustest muutuda; need makstakse välja vastavalt otsustatud tulemusele.
- 3) „Üle/alla“ ennustust osaleja kohale mängu/sündmuse tulemuses tuleb tõlgendada järgmiselt. „Üle“ tähendab halvemat või madalamat kohta ja „alla“ tähendab paremat või kõrgemat kohta. Näide: ennustusi mängija kohale turniiril „Üle/alla reaga 2,5“ on „alla“, kui mängija saab esimese või teise koha. Kõik muud kohad on „üle“.

- 4) Veerand-/pool-/X-aja“ ennustused viitavad tulemusele, mis saavutatakse vastava ajavahemiku jooksul ning ei sisalda mis tahes muid punkte/väravaid/sündmusi, mis toimuvad sündmuse/matši teistes osades. Selle ennustusturu ennustused kuulutatakse tühiseks, kui matš mängitakse formaadis, kus on võimatu välja selgitada tulemust ennustamisvõimaluses toodud ajavahemiku jooksul.
- 5) „Veerand-/pool-/X-aja lõpu tulemuste“ ennustamine viitab matši/sündmuse tulemusele pärast määratletud ajavahemiku lõppemist ja arvestab kõiki muid punkte/väravaid/sündmusi, mis on toimuvad sündmuse/matši eelnevates osades. Selle ennustusturu ennustused kuulutatakse tühiseks, kui matš mängitakse formaadis, kus on võimatu välja selgitada tulemust ennustamisvõimaluses toodud ajavahemiku jooksul.
- 6) „Võidujooks X-punktini / võidujooks X-väravani ...“ jt sarnased ennustamisvõimalused viitavad esimesele võistkonnale/osalejale, kes saavutab kindla punktide/väravate/sündmuste arvu. Kui ennustamisvõimaluse all on toodud ajavahemikud (või muud ajalised piirangud), ei arvestata mis tahes muid punkte/väravaid/sündmusi, mis on toimunud sündmuse/matši muudes ajavahemikes. Kui loetletud tulemuseni määratletud ajavahemiku (kui on nimetatud) jooksul ei jõuta, loetakse kõik ennustused kehtetuks, kui sellise tulemuse kohta pole pakutud just ennustusturul koefitsiente.
- 7) „Punkti X tooja / järgmine väravalööja“ jt sarnased ennustamisvõimalused viitavad võistkonnale/osalejale, kes loetletud mängujuhtumi skoorib/võidab. Selliste ennustamisvõimaluste klaarimisel ei arvestata enne loetletud mängujuhtumit toimuvaid sündmusi. Kui loetletud mängujuhtumit määratletud ajavahemiku (kui on olemas) jooksul ei skoorita/võideta, kuulutatakse kõik ennustused kehtetuks, kui sellist tulemust pole just ennustusturul pakutud.
- 8) Ennustused, mis viitavad konkreetse mängujuhtumi toimumisele eelmääratud ajalises järjestuses, nt „esimene kaart“ või „järgmine võistkond, kes saab karistusminuteid“, kuulutatakse kehtetuks, kui võitvat tulemust pole võimalik kindlalt välja selgitada (nt juhul, kui erinevate võistkondade mängijad saavad kollase/punase kaardi sama mängukatkestuse ajal).
- 9) „Esimese värava lööja ja võitja“ viitab sellele, et loetletud võistkond/osaleja saab matšil kirja esimese punkti ning võidab matši. Kui matši jooksul punkte ei saada, kuulutatakse kõik ennustused kehtetuks.
- 10) „Puhas leht / nullimäng“ viitab sellele, et loetletud võistkonna/osaleja vastu ei lööda ühtki väravat/punkti matši / asjaomase ajavahemiku jooksul.
- 11) „Võidab kaotusseisust“ viitab sellele, et võitev võistkond/osaleja on matši /asjaomase ajavahemiku jooksul olnud vastastest vähemalt ühe väravaga/punktiga taga.
- 12) Kõik viited sellele, et võistkond/osaleja võidab kõik poolajad/perioodid (nt „võistkond võidab mõlemad poolajad“) tähendab seda, et loetletud võistkond lööb rohkem

värvaid / skoorib rohkem punkte kui vastane kõigi matši määratletud poolaegade/periodide jooksul.

- 13) Kõik viited „üleajale“ viitavad sätestatud ametlikule ajale, mitte tegelikule mänguajale.
- 14) Kõik „matši parim mängija“, „kõige väärtuslikum mängija“ jms ennustamisvõimaluste klaarimised põhinevad võistluste organiseerijate otsusel, kui pole teisiti toodud.
- 15) Sõnapaarile „otsustav värav“ viitavad ennustused klaaritakse vastavalt sellele, kes lõi matši otsustava (võit/viik) värava, mis tõi rünnatamatu edumaa, millele järgnevad edasised väravad lõpptulemust enam ei saa muuta. Et ennustuse tulemuseks oleks „JAH“, peab loetletud mängija võistkond olema konkreetse matši võitjaks (ühe matši korral) või viima võistkonna järgmisesse ringi / otsustama võistluse võidu. Tavaaja ja lisaaja jooksul loodud väravad loevad, kuid penaltivoor ei loe.
- 16) Selliste sündmuste ennustamine, mis sisaldavad erinevaid matši jooksul juhtuda võivaid mängujuhtumeid (nt „mis juhtub mängijaga esimesena“ koos valikutega „lööb värava, saab kollase/punase kaardi, vahetatakse“) kuulutatakse kehtetuks, kui ükski loetletud sündmus/mängujuhtum ei leia aset, kui sellise tulemuse kohta pole pakutud just ennustusturul koefitsiente.
- 17) Võistkonnavahetuste ennustused klaarimisel arvestatakse ka mängijaid, kes mängivad klubides laenulepingute alusel.
- 18) Mänedžeride vahetumisele viitavad ennustused viitavad peatreenerile/mänedžerile (vastavalt sellele, mida kohaldatakse), kes lahkub/vallandatakse oma positsioonilt mis tahes põhjusel. Ennustused kehtivad ka juhtudel, kui ühiselt vastutav isik (kui on olemas) lahkub oma positsioonilt ja need klaaritakse vastavalt. Juhul, kui ennustuse tegemise ja liiga viimase mängu vahel (jättes välja finaaltourniirid, väljamängimised, hooajavälised mängud jms) muutusi ei toimu, kuulutatakse pärast viimast mänedžeri vahetust (kui on toimunud) tehtud ennustused kehtetuks, kui pole pakutud sobivat ennustamisvõimalust. Jalgpalli ennustusturgudel arvestatakse (ja ennustused klaaritakse vastavalt) iga vahepealset/ajutist peatreenerit/mänedžeri, kes on juhtinud võistkonda 10 järjestikust matši.
- 19) Ennustamisvõimalused, mis viitavad võistkonna/osaleja kindlale saavutusele võrreldes teise võistkonna/osalejaga (nt „järgmine võistkond, kes võidab võistkonna X“) ja ennustamisvõimalused, mis viitavad kohale kindlal kuupäeval, kehtivad ja klaaritakse olenemata sellest, kas sündmuste ja mängitavate mängude/ringide arvu on muudetud või mitte.
- 20) Ennustuste klaarimine, mis viitavad võistkonna/osaleja kindlatele saavutustele teise või teiste võistkondade/osalejate vastu (nt võistkond, kes skoorib esimesena X matšipäeval) toimub vastavalt määratud ajaperioodile. Näide. Võistkond A mängib laupäeval and lööb oma esimese värava 43. mänguminutil; võistkond B mängib pühapäeval ja lööb esimese värava 5. mänguminutil. Võistkond B kuulutatakse ennustuse võitjaks.

21) X3000 võib aeg-ajalt oma ainuäranägemisel ja ilma piiramata seotud tingimuslikke ennustusi, mida on kirjeldatud <osa A lõigu 5 punktis 5>, avaldada ennustamisvõimalusi, mis viitavad, kas osaleja/võistkonna üksikule sooritusele, või ennustamisvõimalusi, mis kombineerivad 2 või enama võistkonna/osaleja potentsiaalsed tulemused (nt täiustatud topeltennustused, võimendatud koefitsiendid jne), pakkudes tavapärasest kõrgemaid koefitsiente. X3000 jätab endale õiguse sellised ennustamisvõimalusi tagasi võtta, vastavaid koefitsiente muuta ja teha mis tahes muid muudatusi, mis on hasartmängukorraldaja X3000 äranägemisel vajalikud. Selliste ennustamisvõimaluste klaarimisel lähtutakse järgmistest kriteeriumitest:

- i. Kui ei ole teisiti välja toodud, viitab ennustamisvõimalus ainult loetletud päeva(de)le ja/või järgmisele ametlikule matšile/sündmusele/voorule (nagu kohane), millest loetletud osalejad/võistkonnad peaksid osa võtma ennustamisvõimaluse avaldamise seisuga.
- ii. Tulemused klaaritakse vastavalt spordialaspetsiifilistele reeglitele. Kõik seotud sündmused peavad toimuma lõpuni plaanitud aegadel ja lubatud ajavahemikus, et ennustused kehtiks, kui just ennustamisvõimaluse mis tahes muu tulemus ei ole otsustanud lõplikult ennustuse tulemust viisil, et muude ennustamisvõimaluses loetletud sündmuste lõpetamine (või katkestamine) ei saa kuidagi ennustamisvõimaluse tulemust enam mõjutada. Sellised ennustusturud klaaritakse vastavalt juba otsustatud tulemustele.
- iii. Kui ennustamisvõimaluses pole selgesõnaliselt teisiti toodud, arvestatakse klaarimisel ainult mängujuhtumeid, mis leiavad aset tegelikul mänguajal. Tulemusi, mis on põhjustatud loobumisevõidust, protestist, esimese ametliku tulemuse muutmisest jms, arvesse ei võeta. Ennustused tühistatakse, kui võitva tulemuse kindlaksmääramine on võimatu kooskõlas spordialaspetsiifiliste reeglitega.
- iv. Kõik ennustamisvõimalusega seotud kõrvaltingimused peavad olema täielikult ja vaieldamatult täidetud, et ennustust loetaks võitvaks. Seda olenemata mis tahes võimalikest konfliktidest spordialaspetsiifiliste reeglitega või konkreetse spordiala eelnevate või praeguste ennustamisvõimaluste ja hasartmängukorraldaja X3000 spordiennustuse keskkonna tavapäraste reeglite mis tahes potentsiaalse tõlgendamisega. Kui ennustamisvõimalus peaks sisaldama mis tahes tulemust, mis on täpselt viigis valitud üle/alla või punkti vahe väärtusega (ehk VIKK), ei loeta seda loetletud mängujuhtumi saavutamiseks ning ennustus klaaritakse KAOTUSENA.

Kuigi hasartmängukorraldaja X3000 on teinud kõik endast oleneva suurepärase kasutajakogemuse tagamiseks, tuleb arvestada, et ennustusturud võivad kõikuda viisil, mille puhul ei pruugi need anda mis tahes hetkel mingisugust suuremat väärtust võrrelduna sarnaste ennustamisvõimalustega, mis on saidil praegu olemas. Kõik ennustused jäävad kehtima sõltumata sellistest kõikumistest.

22) X3000 annab teatud sündmustel kasutajatele võimaluse teha ennustusi, milles saab kombineerida sama sündmuse tulemusi ja mängujuhtumeid (sündmusesisesed kombinatsioonid), kas eelmääratud kombinatsioonide kaudu, mida kuvatakse spordiennustustes (v.a täiustatud topeltennustused, võimendatud koefitsiendid jms,

mille puhul kehtib <osa B lõigu 3 punkt 21>>), või kasutades funktsiooni [Bet Builder]. Seda võimalust pakutakse ainult hasartmängukorraldaja X3000 ainuäranägemisel ja piiramata seotud tingimuslike ennustusi, mida on kirjeldatud <osa A lõigu 5 punktis 5>. Kõigi sündmusesisese kombinatsiooni valikute (sama matši parlay-ennustus (SGP)) klaarimine toimub vastavalt spordialaspetsiifilistele reeglitele. Kui mis tahes valik klaaritakse TÜHISTATUKS, loetakse kõik selle sündmusesisese kombinatsiooni valikud TÜHISTATUKS ja panused makstakse tagasi. Kui kombinatsioon peaks sisaldama mis tahes tulemust, mis on täpselt viigis valitud üle/alla või punktivahe väärtusega (ehk VIHK), eemaldatakse selline kombinatsioon klaarimise arvutusest ja ennustused makstakse välja, võttes arvesse ainult kombinatsiooni muid osi.

- 23) „Teaser+“ annab kasutajale võimaluse reserveerida sama eelmääratud summa punkte kõigile tulemustele parlay-ennustuses (kombinatsioonis), mis sisaldab punktivahet (händikäpe), koguarve (üle/alla) või mõlema kombinatsioone. Näide: kasutaja kombineerib NFL võistkonna X +6.5 punkti parlay-ennustuses üle 41 punktiga NFL matšil, kus mängivad võistkond Y ja võistkond Z. Tehes valiku „Teaser+ jalgpall 6 punkti“, arvutatakse read ja koefitsiendid ümber parlay-ennustuseks, kus on võistkond X +12.5 punkti (varem +6.5) kombineeritud üle 35 punktiga (varem üle 41). Kui „Teaser+“ ennustuse mõni osa kuulutatakse tühistatuks (push), jäetakse vastav konkreetne valik parlay-ennustusest välja ja koefitsiendid/väljamakse arvutatakse vastavalt ümber.
- 24) Ennustused, mis viitavad „matši ülejäänule“ vms arvestavad ainult tulemusi ja mängujuhtumeid, mis on toimunud ennustuse tegemisest kuni loetletud ajavahemiku lõpuni ning seega on välja jäetud kõik mängujuhtumid, mis registreeriti enne ennustuse tegemist ja aktsepteerimist.
- 25) Ennustused kindlatele ajavahemikele/intervallidele (nt matši tulemus vahemikus 60:00–89:59) arvestavad ainult tulemusi ja mängujuhtumeid, mis leiavad aset nimetatud ajavahemiku/intervalli jooksul. Klaarimisel ei arvestata ühtki muud punkti/värvavat/sündmust, mis on saadud sündmuse/matši muudest osadest, mis ei toimu nimetatud ajavahemiku/perioodi jooksul, sh lisaminutid/karistusaeg, kui pole just teisiti toodud.

4. Süsteemennustused

- 1) Matšieelne ja Live ennustamine annab võimaluse kombineerida kuni kaksteist (12) erinevat ennustust ühele sedelile. Olenevalt neist kaheteistkümnest ennustusest, saavad kliendid valida oma ühekordsete, kahekordsete, kolmekordsete jms ennustuste arvu.
- 2) Tulemuste sõltuvuse / seotud tingimuslike ennustuste tõttu jätab X3000 endale õiguse, omal äranägemisel, kombinatsioonide arvu piirata, nagu on määratletud <osa A lõigu 5 punktis 5>.

- 3) Üht või mitut matši on võimalik kasutada „pankuritena“, mille puhul lisatakse valitud matšid/sündmused kõigile kupongidele.
- 4) „Trixie“ on kombinatsioon, mis sisaldab ühte kolmekordset ja kolme kahekordset panust kolme matši valikule.
- 5) „Patent“ on kombinatsioon, mis sisaldab ühte kolmekordset, kolme kahekordset ja kolme ühekordset ennustust kolme matši valikule.
- 6) „Yankee“ on kombinatsioon, mis sisaldab ühte neljakordset, nelja kolmekordset ja kuut kahekordset panust nelja matši valikule.
- 7) „Canadian“ (teatakse ka kui „Super Yankee“) on kombinatsioon, mis sisaldab ühte viiekordset, viite neljakordset, kümmet kolmekordset ja kümmet kahekordset ennustust kolme matši valikule.
- 8) „Heinz“ on kombinatsioon, mis sisaldab ühte kuuekordset, kuute viiekordset, viiteteist neljakordset, kahtekümmend kolmekordset ja viiteteist kahekordset ennustust kuue matši valikule.
- 9) „Super Heinz“ on kombinatsioon, mis sisaldab ühte seitsmekordset, seitset kuuekordset, kahtekümmend ühte viiekordset, kolmekümmend viite neljakordset, kolmekümmend viite kolmekordset ja kahtekümmend viite kahekordset ennustust seitsme matši valikule.
- 10) „Goliath“ on kombinatsioon, mis sisaldab ühte kaheksakordset, kaheksat seitsmekordset, kahtekümmend kaheksat kuuekordset, viitekümmend kuute viiekordset, seitsekümmend neljakordset, viitekümmend kuute kolmekordset ja kahtekümmend kaheksat kahekordset ennustust kaheksa matši valikule.

Kuvamise eesmärgil on vajadusel koefitsientide teine komakoht näidatud kliendi ennustuste ajaloos ümardatuna. Olenemata ülal mainitud ümardamisest põhineb väljamakse ikkagi aga tegeliku koefitsiendi ja panuse korrutisel.

5. Tulemuse kinnitamine

- 1) Tulemuste kinnitamisel teeb X3000 kõik võimaliku, et hankida ise kõik asjassepuutuv teave esmaallikast (sündmuse lõppemisel või kohe pärast selle lõppemist) teleülekannete, striimide (veebipõhistest jm allikatest) ja ametlike veebisaitide kaudu. Kui otseülekannet ja/või ametlike allikate teavet pole saadaval ja/või on eelnevalt mainitud allikate teabes ilmne viga, põhineb kinnitatud tulemus teistel avalikel allikatel. Sellest hoolimata, kui esimeses ametlikus tulemuses pole just ilmselget ja kontrollitavat viga, ei arvestata ennustuste klaarimisel mis tahes muudatusi, mis on tekkinud järgmiste asjaolude tõttu (kuid mitte ainult): diskvalifitseerimised, trahvimised, protestid, kohtumenetlused ja/või hilisemad ametliku tulemuse muutmised, mis toimuvad pärast sündmuse lõppemist ja tulemuse väljakuulutamist

(k.a esialgse tulemuse).

2)

- a) Rohkem kui 1 vooru/etapi kestvate ennustusturgude klaarimisel (nt hooaja ennustused) võetakse arvesse ainult muudatusi, mis mõjutavad ennustusi, mille klaarimist pole veel otsustatud. Arvesse võetakse selliseid muudatusi, mis on reguleeriv organisatsioon välja kuulutanud enne viimast plaanilist vooru/etappi. Mis tahes muid muudatusi, mis jõustuvad pärast seda kuupäeva või viitavad ennustustele, mis on juba klaaritud vastavalt sündmuse/võistluse ajal toimunud mängujuhtumitele, ei arvestata.
- b) Kui ennustamisvõimaluses pole just teisiti toodud ja sellele ei viita võistluse ametlikud reeglid või kui varem pole seda ametlikult kuulutatud konkreetse sündmuse formaadiks, toob spordiala/sündmuse/võistluse vaikumisi formaadi mis tahes muudatus, mille tulemusel pakuks X3000 koefitsiente, mis ei ühti tegeliku mängu formaadiga, kaasa selliste ennustuste tühistamise, mida selline formaadi muudatus mõjutaks.
- c) Ennustamisvõimalused, kus formaadi muutus ei takista reguleerival organisatsioonil võitjat välja kuulutada (nt hooaja võitja), hoolimata sellest, kas mäng jätkub või ei, kas hooaja/võistluse pikkust on muudetud jne, klaaritakse vastavalt reguleeriva organisatsiooni tulemusele tingimusel, et see tulemus kuulutatakse välja kooskõlas alltoodud ajavahemikega ning ühildub koefitsientide/joonte/koguarvudega, mis olid saadaval ennustamisvõimaluse avaldamise hetkel.
- d) Sellistel juhtudel kehtivad järgmised klaarimistingimused.
 - (i) Kui reguleeriv organisatsioon peaks kuulutama asjakohase tulemuse välja 3 kuu jooksul alates viimasest matšist, mis mängiti enne katkestust (olgu selleks lõplik paremusjärjestus, tühistamine või plaanid mängu jätkata), klaaritakse ennustusturud vastavalt.
 - (ii) Kui 3 kuu jooksul alates viimasest matšist, mis mängiti enne katkestust, ühtki asjakohast ametlikku teadet ei avaldata / tulemust välja ei kuulutata, klaaritakse ennustusturud vastavalt viimasele saadaolevale paremusjärjestusele/edetabelile, olenemata mängitud matšide arvust / pooleliolevast osast / võistluse etapist.
 - (iii) Ennustusturud, mis viitavad sellele, kas võistkond/osaleja jõuab võistlusel järgmisse etappi (nt playoffidesse), klaaritakse kui tühistatud, kui peaks muutuma vastava etapi formaat / osalejate arv või vastavat etappi üldse ei mängita, kui tulemus pole juba välja selgitatud vastavalt ennustamisvõimaluse avaldamise ajal kehtinud reeglitele ning asjaomaste matšide arvu muutumine ennustamisvõimaluse tulemust ei saa mõjutada.
 - (iv) Ennustusturud, mille koefitsiendid on sõltuvuses kõigi matside mängimisest v(nt üle/alla võidud tavahooajal / punktid liigas), kuulutatakse tühiseks, kui mängitavate matšide arv erineb ennustamisvõimaluse avaldamise hetkel plaanitud matšide arvust, kui tulemus pole just otsustatud ja asjaomaste matšide arv ei mõjutaks ennustamisvõimaluse tulemust.

- 3) Mängujuhtumeid, mida pole matši/sündmuse ametlikud korraldajad (nt valed väravad) lubanud ja/või heaks kiitnud, ei arvestata ennustuse klaarimisel. Kui ennustamisvõimaluses pole teisiti toodud, klaaritakse mängujuhtumid seotud tegevuse toimumise aja järgi, mitte mängujuhtumi andmise aja järgi. Mängujuhtumeid loetakse klaarimisel toimunuteks ainult juhul, kui toimub sellele järgnev seotud tegevus (nt suluseisule peab järgnema vabalööök, nurgalöögid peavad toimuma ja väravale pealelöögid peavad toimuma). Juhul, kui mängujuhtum ainult antakse, kuid seotud tegevust ei toimu, siis seda ennustuste klaarimisel ei arvestata.
- 4) Kõik ennustamisvõimalused, mis on seotud matšide/sündmustega, mis jäävad ära või, mille tulemused saavutatakse ilma mänguta, kuulutatakse kehtetuks.
- 5) Katkestatud sündmuse korral klaaritakse kõik ennustused, mis otsustati enne sündmuse katkestamist ja mida tuleviku sündmused ei saa kuidagi muuta, vastavalt otsustatud tulemusele. Kui katkestatud sündmust ei jätkata 12 tunni jooksul alates selle algusajast, tühistatakse kõik selle sündmusega seotud ennustused.
- 6) Kui sündmus katkestatakse ja sellele plaanitakse uus toimumisaeg, kuulutatakse kehtetuks kõik ennustused, mis tehti enne esialgset matši, mida ei saanud klaarida vastavalt tulemustele, mis saadi mängu ajal enne selle katkestamist, olenemata sellest, kas ja millal matši jätkatakse.
- 7) Ennustused sündmustele, mis tühistatakse, lükatakse edasi määramatult või hilisemaks kui 12 tundi selle ametlikust algusajast, tühistatakse, kui spordialaspetsiifilistes reeglites või konkreetsetes ennustamisvõimaluses pole just teisiti toodud. Kuid järgmistel erandjuhtudel jäävad ennustused kehtima.
 - a. Reguleeriv organisatsioon polnud ennustuse tegemise seisuga veel sündmuse ametlikku algusaega kinnitanud.
 - b. Sündmuse toimumisaega muudetakse logistilisel/teleülekandega seotud põhjusel, kuid see toimub samas võistlusvoorus ning edasiste ametlike matšide järjestus jääb samaks kõigil osalejatel.
 - c. Algusaega lükatakse edasi, kuid matš leiab siiski aset samas voorus ning matšide järjestus jääb muutumatuks. Järeleennustamine ja muud sarnased tühistamisjuhtumid, mis on määratletud <osa A lõigu 5 punktis 4> kehtivad endiselt.

Matši ei loeta enam sama matšipäeva/vooru osaks, kui edasilükkamise tõttu pole see enam järgmine plaaniline ametlik matš kõigi osalevate võistkondade jaoks. Sellisel juhul mõjutatud ennustused TÜHISTATAKSE.

See reegel ei kehti hooaja või lõpptulemuse ennustustele, mis jäävad kehtima, kuni võistlus toimub ja mängitakse lõpuni vastaval hooajal/aastal, mis on toodud ennustamisvõimaluses, sõltumata matšide ajastuse muudatustest.

Playoffide ja mitmeosaliste sarjade puhul ei mõjuta üksiku matši edasilükkamine ennustamisvõimaluse kehtivust, kuni kodu-/külalisvõistkonna matšide järjestus jääb muutmata ning matš toimub sarja raamistikus. Muul juhul ennustused TÜHISTATAKSE.

- 8) Selliste sündmuste, mida pole veel lõpule viidud enne nende loomulikku lõppu ja juhul, kui avaldatakse assotsiatsiooni otsusel tehtud tulemus mitte hiljem kui 12 tunni jooksul alates sündmuse algusest, kasutab X3000 avaldatud otsust ametliku tulemusena ennustamisvõimaluste, mis on seotud sündmuse tulemusega (nt matš, viigi korral ei panusta ja kahekordne võimalus) klaarimiseks eeldusel, et avaldatud otsus ei muuda nimetatud ennustamisvõimaluste tulemust katkestamise hetkel. Sellisel juhul makstakse panused tagasi. Kõik ennustamisvõimalused, mis on seotud konkreetsete mängujuhtumite lugemisega (nt väravate koguarv, händikäp jm), peale nende, mille tulemused on otsustatud enne loobumist ja mis ei saa kuidagi olenevalt tuleviku sündmustest muutuda ja mis klaaritakse vastavalt otsustatud tulemusele, tühistatakse.
- 9) Kõik ennustamisvõimalused, mis on seotud lõpetamata matšide/sündmustega, mille ametlikke korraldajaid pole varem tunnustatud (nt sõprusklubid) loetakse kehtetuks, kui ei mängita vähemalt 90% sätestatud tava-/täisajast; vt <osa B punkt 1.1>. Kui matš/sündmus katkestatakse pärast ajast 90% mängimist, põhineb ennustuse klaarimine matši/sündmuse peatamise hetkel olnud tulemusel.
- 10) Kui pole just eraldi kirjas ennustamisturu juures, toimub selliste ennustamisvõimaluste nagu (kuid mitte ainult) löögid, pealelöögid raamidesse, palli valdamine, resultatiivsed söödud, lauapallid jms klaarimine definitsioonil, mida kasutab ametlik reguleeriv organisatsioon oma statistikas. Kui pole vastuvaidlematuid tõendeid, ei tunnusta X3000 ühtki kaebust, mille aluseks on selliste terminite personaalne tõlgendus.
- 11) Kui jätta kõrvale traavisõit ja hobuste võiduajamised, tühistatakse kehtetuks ennustused, mis on tehtud osalejatele/võistkondadele, mis sündmusest osa ei võta. Kuid asjaomaseid kvalifitseerumisetappe vms sarnaseid sündmusi loetakse põhisündmuse osaks ning mis tahes osalust sellistel sündmustel loetakse kihlvedu kinnitavaks ning sellisel juhul ennustust ei tühistata.
- 12) Panuseid ei maksta tagasi isegi siis, kui matši/sündmuse võitja/võit on osaleja/tulemus, keda/mida pole ennustamiseks loetletud. Kõikide ennustamisvõimaluste puhul on konto hoidjal võimalus küsida loetlemata osaleja/tulemuse ennustamise hinda. X3000 jätab endale õiguse sellistest ennustustest keelduda või neid aktsepteerida.
- 13) Juhul, kui osaleja diskvalifitseeritakse või takistatakse, keelatakse tal sündmuse/võistluse järgmisest osast/järgust osa võtta, loetakse diskvalifitseerimise toimumise ajaks osaleja sündmuselt kõrvaldamine. Eelnevaid tulemusi ei muudeta, olenemata muutustest, mida on sellised toimingud põhjustatud. Ennustused, mis on tehtud pärast seda, kui diskvalifitseeritud osaleja viimati sündmuses osales, kuulutatakse tühiuks.

- 14) Kui asjakohast lõppkohta jagavad kaks või enam osalejat ning viigitulemusele pole koefitsiente pakutud, arvutatakse väljamakse „Dead Heat“ reeglite järgi. Väljamakse arvutamiseks kasutatakse järgmist valemit.

Väljamakse = panus x (koefitsiendid ÷ vastavaid kohti jagavate osalejate arv).

Väljamakse on alati võrdne vähemalt panuse väärtusega, v.a „Head to Heads“ ennustuste korral; vt <osa B lõigu 2 punkti 5> ja <osa B lõigu 5 punkti 19>.

„Dead Heat“ reeglitega klaarimise näited on muu hulgas järgmised (kõik arvutused kasutavad kümnendmurd-koefitsiente).

Näide 1

Panustate 2,0 koefitsiendiga 20 \$ sellele, et osaleja jõuab esimese 20 hulka. Osaleja lõpptulemuseks on 16. koht, mida ta jagab 5 teise sportlasega. Väljamakse arvutatakse järgmiselt.

$2,0 \times 5 = 10,0$ (algne koefitsient korrutatakse kohtade arvuga, mis on jäänud esimese 20 hulgas olemiseks)

$10,0 \div 6 = 1,67$ (10,0 võeti eelmisest arvutusest ning jagati kohta jagavate sportlaste arvuga)

$1,67 \times 20 = 33,40$ (uus koefitsient korrutatakse panusega)
Väljamakse on 33,40 \$

Näide 2

Panustate 3,0 koefitsiendiga 10 \$ sellele, et osaleja jõuab esimese 10 hulka. Osaleja lõpptulemuseks on 10. koht, mida ta jagab 3 teise sportlasega. Väljamakse arvutatakse järgmiselt.

$3,0 \times 1 = 3,0$ (algne koefitsient korrutatakse kohtade arvuga, mis on jäänud esimese 10 hulgas olemiseks)

$3,0 \div 4 = 0,75$ (3,0 võeti eelmisest arvutusest ning jagati 10. kohta jagavate sportlaste arvuga)

$0,75 \times 10 = 7,50$ (uus koefitsient korrutatakse panusega)
Väljamakse on 10 \$

Juhime tähelepanu sellele, et siin on arvutatud väljamakse väiksem kui algne panus. Vastavalt reeglile on väljamaksed alati võrdsed panusega (v.a „Head-to-Head“ ennustused). Selle näite puhul polnud tegu „Head-to-Head“ ennustusega ning väljamakse on seega võrdne panusega 10 \$.

Näide 3

Panustate 2,40 koefitsiendiga 10 \$ sellele, et osaleja võidab oma 3-balli. Osaleja jääb viiki ning jagab prima skooriga tulemust 1 teise sportlasega. Väljamakse arvutatakse järgmiselt.

$2,40 \div 2 = 1,20$ (algne koefitsient jagatakse viiki jäänud sportlaste arvuga)

$1,20 \times 10 = 12,0$ (uus koefitsient korrutatakse panusega)

Väljamakse on 12 \$

Näide 4

Panustate 1,50 koefitsiendiga 10 \$ sellele, et osaleja võidab oma 3-balli. Osaleja jääb viiki ning jagab parima skooriga tulemust 1 teise sportlasega. Väljamakse arvutatakse järgmiselt.

$1,5 \div 2 = 0,75$ (algne koefitsient jagatakse viiki jäänud sportlaste arvuga)

$0,75 \times 10 = 7,50$ (uus koefitsient korrutatakse panusega)

Väljamakse on 7,50 \$

Juhime tähelepanu sellele, et siin on arvutatud väljamakse väiksem kui algne panus. Vastavalt reeglile on väljamaksed alati võrdsed panusega (v.a „Head-to-Head“ ennustused). Selle näite puhul oli tegu „Head-to-Head“ ennustusega ning väljamakse saab seega olla panusest väiksem.

- 15) „Rühma ennustamisel“ (ehk „parim X-i hulgast“) peavad panuste kehtimiseks sündmusel osalema kõik kirja pandud osalejad.
- 16) „Rühma ennustamisel“ (ehk „parim X-i hulgast“) peab vähemalt üks valikuloendi osaleja sündmuse lõpetama, et panused kehtiksid. Kui see nii pole ja reguleeriv organisatsioon ei kasuta spetsiaalseid viigimurdmise kriteeriume, loetakse panused kehtetuks.
- 17) „Head to Head“ ennustuste puhul, kus on kaks või kolm osalejat, peavad kõik loetletud osalejad alustama kindlat raundi/sündmust, millega panus on seotud, et panus loetaks kehtivaks.
- 18) „Head to Head“ ennustuste puhul, kus on kaks osalejat, makstakse kõik panused tagasi, kui mõlemad osalejad jagavad sama kohta/tulemust või lüüakse välja võistluse samas järgus, kui reguleeriv organisatsioon ei kasuta spetsiaalset viigimurdmise protseduuri, mille puhul loetakse kehtivaks nende välja selgitatud tulemus.
- 19) „Head to Head“ ennustuste puhul, kus on erinevad raundid/etapid, peavad kõik osalejad võtma osa tulevast raundist/etapist, et ennustused kehtiksid. Kui mõni ennustamisvõimaluses loetletud osaleja ei osale mis tahes järgnevas osas, kuulutatakse tühiseks ennustused, mis on tehtud pärast viimast aega, kui osaleja sündmusel aktiivselt osales.
- 20) Kui pole teisiti öeldud, arvestab [hasartmängukorraldaja] liiga lõpptulemuste, edasiliikumise, ümberpaigutuste jms ennustuste klaarimisel alati kõiki raundide, matšide või matšide seeriade (nt finaalturniiri mängude, väljamängimiste, tavahooaja järgsete mängude) tulemusi, mille vajaduse klasside, liiga võitjate, edasiliikumiste/ümberpaigutuste jms määramiseks on otsustanud organiseeriv assotsiatsioon ja mis järgnevad nn tavalisele hooajale. Näiteks hooajalised ennustused NHL-i võitvale võistkonnale viitavad Stanley karika võitjatele.

- 21) Ennustused, mis on üksteise suhtes vastandlikud ja seotud kahe või enama üksikisiku/võistkonna tulemustega kindla ajavahemiku/võistluse ajal, klaaritakse ainult vastavalt loetletud osalejate tulemustele, jättes kõrvale kõik teised samal võistlusel/sündmusel osalejad.
- 22) Kui pole eraldi öeldud, ei arvestata ühegi ennustuse puhul, mis viitavad üksiku mängija sooritusele kindlas kohalikus liigas (nt mängija X väravate koguarv liigas Y) või „Head to Head“ ennustuste puhul, kus on kahe mängija tulemused kohalikes liigades, sündmusi, mis toimuvad järgnevate finaalturniiri mängude / väljamängimiste / hooajajärgsete mängude ajal või mis tahes muid matše (või nende seeriaid), mis toimuvad pärast tavahooaega.
- 23) Ennustuste, mis on seotud konkreetse võistkonna mängujuhtumite/sündmuste koguarvuga, kas konkreetse võistkonna tulemusega konkreetsetes kohalikus liigas (nt võistkonna X löödud väravate koguarv), või „Head to Head“ ennustuste, kus on kahe võistkonna tulemused kohalikus liigas (nt kõige enam karistusminuteid liiga X – võistkond Y vs võistkond Z) või kumulatiivne liiga tulemus (nt võistkond, kes saab liigas X kõige rohkem kollaseid kaarte), puhul ei arvestata sündmusi, mis toimuvad järgnevate finaalturniiri mängude / väljamängimiste / hooajajärgsete ajal või mis tahes muid matše (või nende seeriaid), mis toimuvad pärast tavahooaega, kui pole teisiti sätestatud.
- 24) Üksiku mängija kindla kohaliku liiga tulemuse (nt mängija X liigas Y löödud väravate koguarv) ennustuste või „Head to Head“ ennustuste puhul, kus on kahe mängija tulemused kohalikes liigades, kui tulemus pole just juba välja selgitatud, ennustused tühistatakse, kui toimub ükskõik milline järgmistest juhtumitest ükskõik kumma valitud osalejaga: (i) ei ole klubi/võistkonna (kuhu ta sobiks ennustuse tegemise hetke seisuga) rivistuses 50% või rohkemal allesjäänud matšidest mis tahes põhjusel; (ii) ei võta osa vähemalt ühest matšist pärast ennustuse tegemist; (iii) koguarvud on samad, mis teisel mängijal (kui ennustamisvõimaluses pole just antud viigi valikut). Kehtida võivad muud spordialaspetsiifilised tingimused; palun vt spordialaspetsiifilist jaotist.
- 25) Üksiku mängija kindla sündmuse tulemuse (nt mängija X rahvusvahelisel turniiril löödud väravate koguarv) ennustuste või „Head to Head“ ennustuste puhul, kus on kahe mängija tulemused kindlatel sündmustel, loetakse ennustused kehtetuks, kui toimub ükskõik milline järgmistest juhtumitest ükskõik kumma valitud osalejaga: (i) ei võta sündmusest üldse osa; (ii) ei võta osa vähemalt ühest matšist pärast ennustuse tegemist; (iii) koguarvud on samad, mis teisel osalejale (kui ennustamisvõimaluses pole just antud viigi valikut).
- 26) Kindlaksmääratud sündmuste ajal võib X3000 otsustada pakkuda ennustamisvõimalusi vähendatud osalejate loendiga ja võib ka pakkuda ennustamisvõimalusi nagu „kes iganes teine“, „väljak“ vms. See valik sisaldab kõiki loetlemata osalejaid, v.a neid, keda pole eraldi saadaval olevatena mainitud.
- 27) Ennustused, mis teevad kindla viite osaleja/osalejate tulemusele kindla sündmuse käigus (nt mängija X vs väljak), loetakse kehtetuks, kui mainitud osaleja(d) ei võta võistlusest osa.
- 28) Põhivõistlusele eelnevad mis tahes vormis kvalifikatsioonid loetakse selle võistluse osaks. Seega loetakse, iga osalejat, kes elimineeritakse kvalifikatsiooniringis,

kaotajaks igaühe suhtes, kes on eelkvalifitseeritud või pääseb kvalifikatsioonidest edasi.

- 29) Panused, mis nõuavad algselt osaleja(te) võistlemist kahel või enamal etapil/matšil, et pääseda edasi järgmisesse faasi/raundi, jäävad kehtima olenemata sellest, kas matšide tegelikke kuupäevi liigutatakse edasi/tagasi eeldusel, et nimetatud matš(id) leiavad tegelikult võistluse raames aset.
- 30) „Kvalifitseerumise“ ennustus, mis nõuab esialgselt ainult ühte etappi/mängu, et määrata võistluse järgmisesse faasi/raundi mineja (sh kõik sündmuste pikendused/lisamatšid, nt kordusmängud) kuulutatakse kehtetuks, kui nimetatud matši võitjat ei selgitata välja 12 tunni jooksul pärast esialgselt väljakuulutatud toimumisaega.
- 31) Ennustused jäävad kehtima, kui toimumiskoht või väljakukate muutub, kui spordialaspetsiifilised reeglid ei näe just ette teisiti või sündmuse uus toimumiskoht on ükskõik kumma võistlusel osaleva võistkonna „koduväljakuks“. Reeglina määrab selle, kes on koduvõistkond (võõrustaja) ja külalisvõistkond (külaline), konkreetset matši reguleeriv organisatsioon, mitte võistkondade järjestus ennustuste tabelis. Lisaks jäävad „neutraalsetel väljakutel“ toimuvatele matšidele tehtud ennustused kehtima olenemata sellest, kuidas võistkondi kuvatakse ennustuste tabelis või kas neutraalsust on ennustamisvõimaluses sõnaselgelt kirjeldatud. Kodu-/külalisvõistkonna nimetused ei mõjuta selliste spordialade või võistluste ennustusi, kus koduväljak ei anna mingisugust olulist eelist (mh nt tennis, UFC või MMA matšid). Sarnaselt loetakse neutraalsel väljakul toimuvateks sündmusi, mis toimuvad varem kindlaks määratud toimumiskohtades, nagu NCAA Final Four või Super Bowl, isegi juhul, kui toimumiskohta võiks pidada ükskõik kumma võistkonna „koduväljakuks“ (mh nt Super Bowli toimumine Los Angeleses, kui üheks osalejaks on LA Rams).
- 32) Teavet, mis viitab võistkondade soole, vanusegruppidele, ja noortevõistkondadele või reservvõistkonna staatusele (nt võistkond B ja C), käsitletakse lisainformatsioonina. Sellise informatsiooni lisamine (või selle puudumine) ja õigsus ei ole piisavaks aluseks seotud matši/sündmuse ennustuste kehtetuks kuulutamiseks eeldusel, et ei looda ebatäpsuste jada ennustamisvõimalustes.
- 33) Kuigi X3000 rakendab kõiki ettevaatusabinõusid, et tagada kõigi ennustamisvõimaluse komponentide võimalikult tõetruud esitamist, tuleb eeldada, et teatud nimetusi võidakse teatada erinevalt, sest need on tõlgitud muudest keeltest. Sellised keelelised väärtõlgendused pole piisavaks põhjuseks, et kuulutada kehtetuks kõik matši/sündmusega seotud ennustused, kui see ei põhjusta ebamäärasusi teiste osaliste osas. Sama kehtib nimetustele, mis viitavad sündmustele, võistkonnanimedele, sponsorite nimedele jne.
- 34) Kindlale ajavahemikule viitavate ennustuste puhul tuleb neid tõlgendada järgmiselt: „esimese 30 minuti jooksul“ tähendab seda, mis toimub kuni ajapunktini 0 tundi 29 minutit ja 59 sekundit; „10 kuni 20 minuti vahel“ tähendab seda, mis juhtub 10 minuti ja 0 sekundi kuni 19 minuti 59 sekundi vahel.

- 35) Kui ennustamisvõimaluses või spordialapõhistes reeglites pole öeldud teisiti, siis ennustused, mis viitavad sündmuse/matši kestusele, ja sisaldavad komakohtadega numbreid (nt 88,5 minutit või X,5 raundi), nõuavad võitmiseks sündmuse/matši kestmist minutite või raundi täisarvu võrra. Näiteks: tennisematši ennustus „üle/alla 88,5 minuti“ klaaritakse „üle“ ennustuse puhul võiduna ainult siis, kui mängitud on vähemalt 89 mänguminutit.
- 36) X3000 tunnistab, et mõned ennustused võivad vajada protsentide, ühikute vm kriteeriumite üles ümardamist, mis on ennustuse klaarimisel otsustava väärtusega. Sellisel juhul jätab X3000 endale õiguse teha vajalikud muudatused ja ennustus vastavalt klaarida.
- 37) Kõik viited kindlate mängijate löödud väravatele ei loe, kui need on „omaväravad“ (löödud oma võistkonna väravasse), kui pole teisiti öeldud.
- 38) Kõik viited konföderatsioonile, rahvusele vms on toodud vastavalt reguleeriva organisatsiooni määratlustele.
- 39) Kõiki võistkonna/rahvuse poolt ühel võistlusel võidetud medaleid loetakse ühe (1) medalina olenemata võistkonnaliikmete arvust.
- 40) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele kindlal perioodil/turniiril (nt mängija X löödud väravate koguarv World Cupil) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele hooaja jooksul (nt kas hooajal lööb kõige rohkem väravaid mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul pärast ennustuse aktsepteerimist.
- 41) Ennustamisvõimalused, mis võimaldavad ennustada kindlaksmääratud isikute ametit/tiitlit/töökohta kindlal kuupäeval (nt minister X on kuupäeval Y jätkuvalt minister; mängija/treener on kuupäeval Z jätkuvalt võistkonnas Y) viitavad kõnealusele isiku (alternatiivselt tema määramisele) loetletud positsioonile ennustuse tegemise ja tähtaja vahelisel ajal. Kui isik lahkub mõnel põhjusel positsioonilt enne määratud tähtaega, loetakse sündmus mitte toimunuks. See rakendub ka siis, kui isik määratakse uuesti ametisse / sõlmib uue lepingu samale positsioonile/tiitlile/töökohale asumiseks ning on sellel positsioonil/tiitlil/ametikohal samal kuupäeval, millele ennustus viitab. Ennustused klaarimisel arvestatakse ka mängijaid, kes mängivad klubides laenulepingute alusel.
- 42) Kõik ennustused, mis viitavad rekordite „purustamisele“, nõuavad loetletud mängujuhtumi täielikku toimumist. Rekordi kordamist ei loeta rekordi vägiteo sooritamiseks. Klaarimisel arvestatakse ainult loetletud mängujuhtumit.

C. Spordiala/kategooria põhised reeglid

1. Olümpiamängud ja meistrivõistlused

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

2. Ameerika jalgpall

- 1) Kui pole teisiti öeldud, klaaritakse kõik ameerika jalgpalliga seotud ennustused vastavalt tulemusele pärast nn lisaaega.
- 2) Kõiki „matši“ ennustamisvõimalusi loetakse kehtivateks ainult juhul, kui 4. veerandajast / 2. poolajast on jäänud mängida vähem kui 5 minutit. Erandiks on need, mille tulemused on otsustatud enne loobumist ja mis ei saa kuidagi olenevalt tuleviku sündmustest muutuda; need klaaritakse vastavalt otsustatud tulemusele.
- 3) Kui NCAA matšidel lühendatakse mis tahes veerandi mänguaega mõlema võistkonna treenerite ja kohtuniku ühisel kokkuleppel, pole see ühegi ennustuse tühistamise aluseks. Kõik ennustamisvõimalused klaaritakse tavapäraselt vastavalt ametlikele tulemustele matši lõpus.
- 4) Ennustamisvõimalused, mis viitavad konkreetse mängija sooritusele ühel matšil (nt „Mängija X söödujardide koguarv“) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele matši jooksul (nt „Kas kõige rohkem söödujarde saab kirja mängija X või mängija Y“), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel mängul matši jooksul pärast ennustuse aktsepteerimist.
- 5) Kui ennustamisvõimaluse kirjelduses pole just teisiti toodud või viidatud, põhineb hooaja ennustuste klaarimine veebisaidi NFL.com või võistluse ametliku veebisaidi (nagu asjakohane) klassifikatsioonidel, definitsioonidel ja viigimurdmise reeglitel.
- 6) Kui pole just teisiti toodud, loetakse tüüpilist nädalat/vooru neljapäevast kuni järgmise nädala kolmapäevani, vastavalt staadiumi ajavööndile. Kõik sündmused/ennustamisvõimalused, mida ei mängita lõpuni eelnimetatud ajavahemiku jooksul, kuulutatakse tühistatuks; v.a need ennustused, mille tulemus on juba teada ja mida edasised sündmused ei saa kuidagi mõjutada; need

klaaritakse vastavalt otsustatud tulemusele. Ennustused, mis viitavad sündmustele, mis on ümber ajastatud sama nädala/vooru sees, jäävad kehtima, kuni sellised sündmused mängitakse lõpuni eelnimetatud ajavahemiku jooksul.

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

- 14) „Võistkond kutsub esimese/järgmise aeg-maha katkestuse“ ennustamisvõimalused ei arvesta klaarimisel mis tahes aeg-maha katkestusi, millest on jäänud ilma mis tahes muul viisil (nt ebaõnnestunud vaidlustamine, treeneri vaidlustamised ja/või vigastused).
- 15) Kõikide karistuste ennustamisvõimaluste klaarimine põhineb sellel, et karistus aktsepteeritakse. Karistusi, millest keeldutakse, ei arvestata.
- 16) Ennustused, mis on seotud konkreetse ründemänguga, klaaritakse tühistatuks, kui ründemängu ei viida lõpule. Juhul, kui võistkonnal A on pall ja võistkond B korjab üles pillatud palli, mis pillab omakorda palli maha, mille korjab üles võistkond A, on tulemuseks „pallikaotus“. „Pallikaotus katsetel“ (ebaõnnestunud 4. katse) loetakse samuti „pallikaotuseks“. Kui peaks juhtuma, et kaitsev võistkond nopib üles punkti ja lööv võistkond saab selle tagasi, klaaritakse ennustused kui „punt“.
- 17) Ennustused sellele, kas 1. katse tehakse, viitavad ainult võistkonnale, kes saab vastavat saavutust parajasti teha. Ennustusturg klaaritakse kui „JAH“, kui saadakse uued „katsed“ jooksu, söödu (sh mängujuhtumid, kui see toob kaasa touchdowni skoorimise) või automaatse 1. katse karistuse. „Safety“ või „field goali“ (olenemata sellest, kas field goal skooriti või mitte), fumble'i või mis tahes muu pallivaldamise muutumise puhul klaaritakse ennustus kui „EI“. Katseid, mis mängitakse uuesti mitteautomaatse karistuse tõttu, klaarimisel ei arvestata, kui nende toimumisel polnud jäänud 5 jardi või vähem.
- 18) Otsus kumb võistkond saab kõige rohkem söödetud/joostud jarde põhineb visatud/joostud jardide koguarvul, millest on lahutatud mis tahes negatiivsed jardid jooksmise eest.
- 19) Klaarimiseks nõuavad touchdowni skoorijate ennustused seda, et loetletud mängija oleks vastava matši mängukoosseisus. Panused, mis on tehtud mängijatele kes pole mängukoosseisus, tagastatakse. „Söödetud touchdownide“ juhul loetakse touchdowni skoorijaks ainult mängijat, kes söödu kinni püüab.
- 20) Mängija kõrvalennustused jm statistikal põhinevad ennustamisvõimalused klaaritakse vastavalt matši ametlike tulemustele, mis avaldatakse pärast mängu reguleeriva organisatsiooni poolt.
- 21) Kui ennustamisvõimaluse juures pole just teisiti märgitud, arvestatakse 2. poolajaga seotud tulemuste ennustamisel ainult punkte ja mängujuhtumeid, mis loetletakse/toimuvad nimetatud ajavahemiku jooksul ning ei arvestata ühtki punkti ega mängujuhtumit, mis loetletakse/toimuvad lisaajal.
- 22) Tehtud taklamistele viitavad ennustamisvõimaluste klaarimisel arvestatakse ainult tavalise kaitsemängu ajal tehtud taklamisi. Selle määrab kindlaks lõplik ametlik kaitsestatistika, mille on avaldanud korraldaja.
- 23) „Drive ületab X jardi joone“ ennustusturud klaaritakse vastavalt palli asukohale rünnaku lõpus. Kui rünnaku tulemuseks on field goal, on lõplikuks jardijooneks field goali katse rindejoon. Kui rünnaku tulemuseks on ründaja pillatud palli noppimine, on lõplikuks jardijooneks see jardijoon, kus ründaja pillatud palli noppimine juhtus. Kui rünnaku tulemuseks on söödu vaheltlõikamine, on lõplikuks jardijooneks rindejoon, kus kaitsemängija söödu vahelt lõikas.

3. Kergejõustik

- 1) Kui pole teisiti öeldud, klaaritakse kõik kergejõustikuga seotud ennustused vastavalt tulemusele pärast võistluse viimast osa. Kui ükski loetletud osalejatest ei võta viimasest etapist osa, kuulutatakse kõik ennustused kehtetuks, kui reguleeriv organisatsioon ei rakenda spetsiaalseid viigimurdmise protseduure; viigimurdmise ja võitja väljaselgitamise korral kehtivad need ametlikud tulemused.
- 2) Kõik ennustused klaaritakse vastavalt esimestele ametlikele väljakuulutatud tulemustele. Kuid X3000 võtab arvesse ja klaarib ennustuse uuesti, kui ametlikke tulemusi peaks muudetama 24 tunni jooksul pärast sündmuse toimumist. Selle võimaluse arvestamiseks peab protest olema seotud intsidentidega, mis juhtuvad eranditult sündmuse toimumise ajal, nt joonest üleastumine, lükkamine või vale üleandmine teatejooksu ajal vms. Dopingu tarvitamisega seotud juhtumeid ei võeta arvesse. Tulemus, mis on saadaval pärast 24 tunni möödumist, on siduv olenemata mis tahes hilisematest protestidest, ametlike tulemuste muutmistest jms.
- 3) Kui kaks või enam osalejat võtavad osa võistluse erinevatest startidest, kuulutatakse kõik nende vahelised „Head-To-Head“ ennustused kehtetuks, kui võistlusel pole just hilisemat etappi, millesse neist vähemalt üks kvalifitseerub.
- 4) Osalejat, kes diskvalifitseeritakse valestardi tõttu, arvestatakse võistlusest osa võtnud sportlasena.

4. Austraalia jalgpall

- 1) Kui ei ole selgelt teisiti väljendatud ning matš või mõni muu selle periood (nt 1. poolaeg, 3. veerandaeg jne) lõpeb viigiga, klaaritakse kõik ennustused vastavalt „Dead Heat“ reeglile, nagu on toodud <osa B lõigu 5 punktis 14>.
- 2) Kui pole teisiti toodud, arvestatakse kõigi ennustamisvõimaluste klaarimisel igasuguseid lisaaegu (kui neid mängitakse). See hõlmab muu hulgas „Matši H2H (2-way)“, „Händikäpi“, „Punktide koguarvu“ ennustamisvõimalusi ja kõiki mängija soorituse ennustamisvõimalusi. Ennustusturud, millel pakutakse viigile ennustamist, klaaritakse ennustus normaalaja lõpus. Järgmised ennustamisvõimalused ei hõlma mingisugust lisaaega (kui mängitakse) ja klaaritakse normaalaja lõpus.
 - Skoorivahe
 - Poolaja/täisaja duubel
 - Liider igal veerandil
 - Võitja ja terve võistluse liidrikohal
- 3) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele ühel matšil (nt mängija X skooritud punktide koguarv) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele matši jooksul (nt kas kõige rohkem punkte skoorib mängija X või

mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud mängiks asjakohasel matšil algusest peale.

- 4) Matši / 1. veerandaja esimene väravalööja – ennustused, mis on tehtud mängijatele, kes ei kuulu alustava 21 mängija hulka, tühistatakse. Esimese väravalööja ennustused kehtivad ka siis, kui esimest väravat ei lööda 1. veerandajal. Kui ettenähtud perioodi jooksul väravaid ei lööda, kuulutatakse kõik ennustused kehtetuks.
- 5) Esimene väravalööja 2., 3., ja 4. veerandajal – kõik ennustused kehtivad, sõltumata sellest, kas mängija osales matšis ja/või mängis loetletud veerandajal. Kui ettenähtud veerandaja jooksul väravaid ei lööda, kuulutatakse kõik ennustused kehtetuks.
- 6) "Wire-to-Wire" ennustus viitab võistkonnale (kui on olemas), kes juhib matši iga veerandaja lõpus.
- 7) Kõik ennustused loetletud asendusmängijale tühistatakse olenemata ennustamisvõimaluse tegelikust lõpptulemusest (nt „Lööb suvalisel ajal värava“).
- 8) Kui üldise paremusjärjestuse, liiga võitja vms väljaselgitamiseks on vajalik lisa- või kordusmatš, kasutatakse nende lisa- või kordusmatšide tulemusi ennustamisvõimaluste klaarimiseks.
- 9) Grand Finali matšidele tehtud ennustused kehtivad eesolevale matšile; live-ennustuste korral käimasolevatele matšile. Panused ei kandu üle kordusmatšidele; edasistele matšidele avatakse uued ennustamisvõimalused.
- 10) Kahe või enama isiku/võistkonna sooritusega seotud ennustamisvõimaluste klaarimisel kokkulepitud ajaperioodi/võistluse raames arvestatakse ennustuste klaarimisel „finaalmängude“ väljalangemise voorude tulemusi. Kui kaks võistkonda elimineeritakse samas etapis, loetakse parema positsiooniga võistkonnaks seda, kes oli tavahooaja lõppedes AFL-i tabelis kõrgema asetusega.
- 11) Ennustused kehtivad sõltumata sündmuse toimumiskoha muutusest.
- 12) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele (nt mängija X skooritud punktide koguarv playoffides) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele kindla ajavahemiku/turniiri/hooaja jooksul (nt kas tavahooajal skoorib kõige rohkem punkte mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul pärast ennustuse aktsepteerimist.
- 13) Igasugusel „värava kellaaja“ ennustamisvõimalusel (nt esimese värava aeg) ei arvestata peatusaega. Kõik ennustused klaaritakse vastavalt matši ajaarvestusele ametlikul AFL-i veebisaidil (mingisuguseid peatusaegu ei arvestata, kell liigub ainult edasi).
- 14) Kõikidel kõrgeima tulemusega veerandi ennustamisvõimalustel võidab „sama arv“ juhul, kui mis tahes 2 (või enam) veerandit on võrdse kõrgeima tulemusega.
- 15) Kõigil hooaja ennustamisvõimalustel, mis klaaritakse tavahooaja lõpus, kasutatakse määrava tegurina ametlikku järjestust edetabelis (s.o protsendiga viigimurdmine). Sarnaselt, kui ennustamisvõimaluse „võistkond, mis saab kõige rohkem kaotusi“ puhul saab sama palju kaotusi kaks või enam võistkonda, loetakse võitjaks võistkonda, mis on edetabelis madalamal kohal (s.o protsendiga viigimurdmine).

5. Droonide võidusõit

- 1) Ennustused klaaritakse vastavalt live aegadele ja kohtadele, nagu on näidatud televisioonis poodiumitseremoonia ajal või pärast sõidu/poolfinaali/finaali/taseme lõppemist (vastavalt sellele, kuidas kohaldatakse). Kui ennustuse klaarimiseks pole piisavalt teavet (see on puudu / seda ei kuvata ja/või on ebatäielik), loetakse siduvaks esimest ametlikku teavet, mis avaldatakse ametlikult veebisaidil olenemata järgnevatest kohtade muutmistest, kaebustest ja/või karistustest, mis rakendatakse pärast seotud seansi/taseme lõppemist. Tühistatud/katkestatud sündmuste puhul kehtivad need ennustused, mille tulemus on juba selgeks määratud enne võistluse katkestamist ja edasised võistlused ei saa selle tulemust muuta; ennustused klaaritakse vastavalt sellele kindlaks tehtud tulemusele.
- 2) Sündmuseid, mis lõpetatakse varakult ilmastikuolude tõttu või muudel põhjustel, kuid loetakse ametlikuks reguleeriva organisatsiooni poolt, klaaritakse vastavalt tulemustele olenemata muudatustest, mida assotsiatsioon võib taseme katkestamise tõttu teha.
- 3) Kui sõitu/poolfinaali/finaali/taset korratakse algusest, jäävad ennustused kehtima ja need klaaritakse vastavalt uuesti toimunud uutele tulemustele; v.a ennustused, mille tulemus on juba välja selgitatud.
- 4) Klaarimisel loetakse, et sõidust osa võtnud piloot on võtnud osa poolfinaalist/finaalist/tasemest.
- 5) „Head to Head“ ennustuste puhul peavad ennustuse kehtimiseks võtma seotud sõidust osa kõik loetletud piloodid olenemata sellest, kas piloot sõidab ametliku aja või mitte.
- 6) „Tulemuse“ või „koha“ ennustuse puhul ei maksta panuseid tagasi, kui asjaomane piloot ei võta mis tahes põhjusel osa ennustusega seotud sõidust/poolfinaalist/finaalist/tasemest.

6. Pesapall

- 1) Kui pole teisiti öeldud, klaaritakse pesapalliga seotud ennustused vastavalt tulemusele, mille kuulutab välja vastav organiseeriv organisatsioon pärast kõiki vajalikke lisavoorusid; voorude arvule pole piiranguid seatud. Kui pärast lisainninguid on tulemuseks viik, matši ennustused tühistatakse.
- 2) Lühendatud või pooleli jäetud matši puhul klaaritakse „matši“ ennustused (s.o Moneyline) vastavalt asjaomase reguleeriva organisatsiooni reeglitele. „Punktivahe“, „üle/alla“, „paaritu/paaris“ ja kõik muud ennustusturud (sh mängija soorituse ennustusturud, kuid mitte Moneyline) nõuavad ennustuste kehtimiseks kõikide plaanitud inningute lõpetamist või vähemalt 8,5 inningu lõpetamist koduvõistkonna

eelise puhul. See kehtib kõigile ennustamisvõimalustele peale nende, mille tulemus on otsustatud enne mängu tühistamist ja mida tuleviku sündmused ei saa muuta. Need klaaritakse vastavalt otsustatud tulemustele. NCAA puhul tehakse erand matšidele, mille mänguaega lühendatakse mõlema võistkonna treenerite ja kohtuniku ühisel kokkuleppel või mis tahes „halastusreeglite“ alusel, mida näeb ette reguleeriv organisatsioon. „Halastusreeglite“ kohaldamise korral klaaritakse ennustamisvõimalused järgmiselt.

- „Matši koefitsiendid“ – klaaritakse tavapäraselt.
 - „Händikäp“ ja „Koguarv“ – tühistatakse, v.a ennustamisvõimalused, mille tulemus on juba välja selgitatud.
- 3) Kui välja arvata need ennustamisvõimalused, kus loetletud söötja esimene olemine / osalemine on konkreetset nõutud ennustusturu kehtimiseks (nt loetletud söötja Moneyline), ei mõjuta ennustuse klaarimist see, kelle on kumbki võistkond valinud esimeseks söötjaks.
 - 4) Ennustuste klaarimisel arvestatakse, et „esimese poolaja“ ennustused viitavad esimese 5 vooru tulemusele. Kõik 5 vooru peavad olema lõpuni mängitud, et ennustused kehtiks, v.a nende puhul, mille tulemused on otsustatud enne loobumist ja, mis ei saa kuidagi olenevalt tuleviku sündmustest muutuda; need makstakse välja vastavalt otsustatud tulemusele. Mängud, mis mängitakse plaanilises lühendatud formaadis, lühendatakse esimese poolaja inninguid vastavalt, nt „esimese poolaja“ ennustused 7 inninguga mängus viitavad esimese 4 inningu tulemustele.
 - 5) Live ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele ühel matšil (nt mängija X tabamuste koguarv) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele matši jooksul (nt kas hooajal saab kõige rohkem tabamusi mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul pärast ennustuse aktsepteerimist.
 - 6) Kui ennustamisvõimaluse kirjelduses pole just teisiti toodud või viidatud, põhineb hooaja ennustuste ja turniiri või playoffide koguarvude klaarimine veebisaidi MLB.com või võistluse ametliku veebisaidi (nagu asjakohane) klassifikatsioonidel, definitsioonidel ja viigimurdmise reeglitel. Kui pole teisiti öeldud, sisalduvad selliste ennustuste puhul koguarvudes ka kõik mängupikendused (nt lisainningud).
 - 7) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele (nt mängija X jooksude koguarv playoffides) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele kindla ajavahemiku/turniiri/hooaja jooksul (nt kas tavahooajal saab kõige rohkem tabamusi kirja mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul pärast ennustuse aktsepteerimist.
 - 8) Hooaja ennustused, olenemata sellest, kas need hõlmavad tulemusi, mis on saadud playoffides või mitte, ning ennustamisvõimalused, mis viitavad konkreetsete võistkondade või mängijate sooritusele, jäävad kehtima olenemata mängijate

vahetustest, võistkondade liikumistest, nimemuutustest, hooaja pikkuse või playoffi formaadi muutmisest hooaja mis tahes hetkel.

- 9) Ennustused tulemusele kindlal perioodil (nt inning X) või mängujuhtumitele kindlal ajavahemikul nõuavad nimetatud perioodi lõppemist, v.a ennustamisvõimaluste puhul, mille tulemus on juba otsustatud enne mis tahes katkestust ja/või mis tahes edasine võistlemine ei saa kuidagi tulemust muuta; sellised ennustused klaaritakse vastavalt. Klaarimisel loetakse kõiki inninguid (sh lisainninguid), mis ei nõua koduvõistkonnalt edasist battimist või üldse mitte, loomulikult lõppenuks ja kõik inningule viitavad ennustused (nt inningu X tulemus, inningu X händikäp (punktivahe), inningu X jooksude või tabamuste koguarv üle/alla) jäävad kehtima; ainsateks eranditeks on need, mis viitavad koduvõistkonna üksikule sooritusele kindlal inningul (nt koduvõistkonna poolt inningus X üle/alla jookse kokku), mis kuulutatakse tühistatuks, kui koduvõistkond nimetatud inningu ajal üldse ei bati.
- 10) Ennustamisvõimalused, mis vastandavad või nimetavad tulemusi ja mängujuhtumeid, mis on saavutatud võistkondade või mängijate poolt, kes võtavad osa erinevatest matšidest, kus nad omavahel ei kohtu (nt võistkond skoorib oma vastaval matšil kõige rohkem jookse), nõuavad, et kõik asjaomased matšid on lõpuni mängitud kooskõlas reguleeriva organisatsiooni reeglitega, et ennustused kehtiks, v.a nende puhul, mille tulemused on otsustatud enne katkestamist ja mis ei saa kuidagi olenevalt tuleviku sündmustest muutuda; need klaaritakse vastavalt otsustatud tulemusele. Juhul, kui viiki ei saa ennustada, tühistatakse ennustused, kui mõlemad loetletud võistkonnad/osalejad saavutavad sama summa.
- 11) Sarja võitja tulemused klaaritakse vastavalt sellele, kumb võistkond võidab matšide sarjas kõige rohkem matše (sh mis kõik topeltmängud), kuni need mängitakse loetletud ajavahemiku jooksul. Ennustused tühistatakse, kui võistkonnad võidavad sama arvu matše. Kõik plaanitud matšid peavad olema lõpuni mängitud kooskõlas reguleeriva organisatsiooni reeglitega, et ennustused kehtiks, v.a nende puhul, mille tulemused on otsustatud enne loobumist ja, mis ei saa kuidagi olenevalt tuleviku sündmustest muutuda; need klaaritakse vastavalt otsustatud tulemusele.

7. Korvpall

- 1) Kõik „matši“ ennustused, mis on tehtud korvpallimatšidele, hõlmavad võimalikke lisaaegu, kui pole just toodud teisiti. Kui matš lõpeb viigiga ja lisaaegu ei mängita, tühistatakse „Matši koefitsientide“ ennustamisvõimalused.
- 2) Ennustuste puhul, mis viitavad matši tulemusele (ehk „Moneyline“) ja, kus viik klaaritakse kahe või enama kordusmatšiga, kuulutatakse „koos lisaaega“ ennustused kehtetuks juhul, kui matš lõpeb viigiga ja selle konkreetse matši puhul edasist mängu ei toimu. Ülejäänud ennustusturud (koguarvud, händikäpid jms) klaaritakse tavapärasel viisil vastavalt tulemusele matši lõpus.
- 3) Mitme matšiga viikide puhul loevad kõik lisaaja jooksul kogutud punktid konkreetse matšiga seotud ennustuse klaarimisel.

- 4) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele ühel matšil (nt mängija X skooritud punktide koguarv) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele matši jooksul (nt kas hooajal saab kõige rohkem lauapalle mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel sekundil pärast ennustuse aktsepteerimist.
- 5) Kõik turniiride koguarvudega seotud ennustused (nt punktid, lauapallid, söödud jms) klaaritakse vastavalt reguleeriva organisatsiooni ametlikule statistikale. Kui pole teisiti öeldud, sisalduvad selliste ennustuste puhul koguarvudes ka kõik mängupikendused (nt lisaaeg).
- 6) Kõiki NBA ja NCAA „matši“ ennustamisvõimalusi loetakse kehtivateks ainult juhul, kui 4. veerandajast / 2. poolajast on jäänud mängida vähem kui 5 minutit. Erandiks on need, mille tulemused on otsustatud enne loobumist ja mis ei saa kuidagi olenevalt tuleviku sündmustest muutuda; need klaaritakse vastavalt otsustatud tulemusele.
- 7) Hooaja ennustused, olenemata sellest, kas need hõlmavad tulemusi, mis on saadud playoffides või mitte, ning ennustamisvõimalused, mis viitavad konkreetsete võistkondade või mängijate sooritusele, jäävad kehtima olenemata mängijate vahetustest, võistkondade liikumistest, nimemuutustest, hooaja pikkuse või playoffi formaadi muutmise hooaja mis tahes hetkel.
- 8) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele (nt mängija X skooritud punktide koguarv playoffides) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele kindla ajavahemiku/turniiri/hooaja jooksul (nt kas tavahooajal võidab kõige rohkem lauapalle mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul pärast ennustuse aktsepteerimist.
- 9) „Double Result“ ennustused (s.o poolaja seisuga tulemuse ennustamine kombineerituna tulemusega 4. veerandaja lõpus) ei arvesta tulemusi, mis saadakse lisaajal.
- 10) Kui ennustamisvõimaluse juures pole just teisiti märgitud, arvestatakse 2. poolajaga seotud tulemuste ennustamisel ainult punkte ja mängujuhtumeid, mis loetletakse/toimuvad nimetatud ajavahemiku jooksul ning ei arvestata ühtki punkti ega mängujuhtumit, mis loetletakse/toimuvad lisaajal.
- 11) Klaarimisel loetakse „kaksikduublit“ toimunuks, kui mängija saab kirja 10 või rohkem vähemalt 2 nendes kategooriatest ühe matši jooksul (sh lisaajal): skooritud punktid, võidetud lauapallid, söödud, palli äravõtmised ja/või blokeeritud visked. Klaarimisel loetakse „kolmikduublit“ toimunuks, kui mängija saab kirja 10 või rohkem vähemalt 3 nendes eelmainitud kategooriatest ühe matši jooksul (sh lisaajal).
- 12) 3 x 3 korvpalli puhul kehtivad järgmised reeglid.
Katkestatud matšidega seotud „üle/alla“ ja „händikäp“ ennustused, mille tulemus on selgeks tehtud juba enne mängu katkestamist ja/või juhul, kui edasine mäng tulemust kuidagi muuta ei saa, klaaritakse vastavalt tulemustele, mis saadi kuni katkestamiseni. Selliste klaarimiste arvutamiseks lisatakse vajadusel minimaalne arv mängujuhtumeid, mis oleks olnud vajalikud matši ja ennustamisvõimaluse

loomuliku lõpuni viimiseks (olenevalt matši formaadist). Kui sellisel arvutamisel tekib olukord, mille puhul miski ennustuse tulemust muuta ei saa, klaaritakse see vastavalt. Vt näiteid <osa C lõigu 28 punktist 3>.

8. Rannavõrkpall

- 1) Kõik ennustused jäävad kehtima kuni matši mängitakse turniiri raames olenemata mängugraafikute ja -tingimuste muudatustest (enne või matši ajal).
- 2) „Matši“ ennustus põhineb turniiril edasiliikumise või turniiri võidu printsiibil olenevalt sellest, millisele võistluse etapile matš vihib. Võistkond, kes pääseb järgmisesse vooru või võidab turniiri, on võitja olenemata sellest, kui kaua matš kestis, kas keegi loobus, kõrvaldati jne. Nende ennustuste kehtimiseks peab olema mängitud vähemalt üks sett.
- 3) Katkestatud matšidega seotud „üle/alla“ ennustused, mille tulemus on selgeks tehtud juba enne matši/sündmuse katkestamist ja/või juhul, kui edasine mäng tulemust kuidagi muuta ei saa, klaaritakse vastavalt tulemustele, mis saadi kuni katkestamiseni. Selliste klaarimiste arvutamiseks lisatakse vajadusel minimaalne arv mängujuhtumeid, mis oleks olnud vajalikud matši ja ennustamisvõimaluse loomuliku lõpuni viimiseks (olenevalt sellest, mitu setti on matši jaoks ette nähtud). Kui sellisel arvutamisel tekib olukord, mille puhul miski ennustuse tulemust muuta ei saa, klaaritakse see vastavalt. Vt näiteid <osa C lõigu 28 punktist 3>
- 4) „Händikäp“ ennustuste kehtimiseks peavad olema kõik plaanitud setid lõpetatud, v.a sündmuste korral, mille tulemus on kindlaks tehtud juba enne katkestamist ja/või mis tahes edasine võistlemine ei saa kuidagi tulemust muuta; sellised ennustused klaaritakse vastavalt. Vt näiteid <osa C lõigu 28 punktist 3>.
- 5) Kõik ennustused kategoorias „Õige tulemus“, „Paaritu/Paaris“ ja ennustused, mis viitavad matši kindla perioodi võitjale (nt „Võistkond võidab esimese seti“) nõuavad, et vajalik matši osa oleks lõppenud.

9. Poks

- 1) Kõik ennustused klaaritakse vastavalt pädeva reguleeriva assotsiatsiooni ametlikele tulemustele, mille kuulutab välja ringiteadustaja pärast matši lõppemist. Ühtki muudatust, mis tehakse ametlikes tulemustes pärast nende esimest väljakuulutamist, ei arvestata; ainsateks eranditeks on need, mille puhul parandab ametlik organisatsioon ilmselgeid inimvigu, mis on teinud ringiteadustaja.
- 2) Kui matš katkestatakse raundide vahepeal mis tahes põhjusel, nt loobumine enne järgmise raundi algust, diskvalifitseerimine, kellale mitte reageerimine, siis loetakse ennustuse klaarimisel matši lõppenuks eelneva raundi lõpuga. Selleks, et mis tahes „matš läheb distantisile“ ennustamisvõimalus klaaritaks kui „Jah“, peavad kõik ametlikus kavas olevad raundid saama täielikult lõpuni võideldud. Tehnilise otsuse korral, kui matš lõpeb enne kavas olevate raundide arvu, klaaritakse kõik ennustused, millele on pakutud „Võit kohtunike otsusega“ valikut, kui „Võit kohtunike otsusega“. Ennustamisvõimalused nagu

„Alternatiivsed võiduraundid“, „Alternatiivne võiduraundide rühm“ ja „Raundide koguarv“ tühistatakse, kui tulemust pole juba välja selgitatud.

- 3) Ennustamisvõimalused poksimatšidele, mille tulemuseks on „võistlust ei toimunud“ või „tehniline viik“ (enne 4 raundi lõpunivõitlemist), kuulutatakse kehtetuks; v.a need ennustused, mille tulemus on teada enne selliseid otsuseid ja mida edasised sündmused ei saa kuidagi mõjutada; need klaaritakse vastavalt otsustatud tulemusele.
- 4) Eri stsenaariumite tulemuste kirjeldused on järgmised.
 - „Lõpp“: võit KO (nokaudiga), TKO (tehnilise nokaudiga), DQ (diskvalifitseerimisega), „valge rätiku ringi viskamisega“ ükskõik kumma võistleja nurgast, mis tahes kohtuniku poolse peatamisega, millega kuulutatakse üks võistlejatest matši ainsaks võitjaks.
 - „Punktid/otsus“: iga võit, mis põhineb kohtunike punktikaartidel.
 - „Üksmeelne otsus“: otsus, kus kõik kohtunikud nimetavad võitjaks sama võistleja.
 - „Enamuse otsus“: otsus, kus enamik kohtunikest nimetavad võitjaks sama võistleja, kuid väiksema osa kohtunikest kuulutavad matši viigiks.
 - „Pooleks otsus“: otsus, kus enamik kohtunikest nimetavad võitjaks konkreetse võistleja, kuid väiksem osa kohtunikest kuulutavad võitjaks teise võistleja.
 - „Enamusviik“: otsus, kus enamik kohtunikest kuulutavad matši viigiga lõppenuks, kuid väiksem osa kohtunikest kuulutavad võitjaks konkreetse võistleja.
 - „Pooleks viik“: otsus, kus kõikide kohtunike punktikaardid annavad matšile erineva lõpptulemuse ja ükski tulemus pole ülekaalus.
- 5) Kui mingil põhjusel muudetakse matši raundide arvu ennustuse aktsepteerimise ja tegeliku matši vahel, tühistatakse konkreetsete raundidega seotud ennustused, nagu „Raundi ennustamine“, „Raundide rühm“, „Üle/alla“, „Alternatiivne võiduraund“, „Alternatiivne võiduraundide rühm“ ja „läheb distantsile“.
- 6) Ennustuse klaarimisel arvestatakse, et raundi või raundide rühma ennustamine viitab sellele, et poksija võidab läbi KO (nokaut), TKO (tehniline nokaut) või diskvalifitseerimise nimetatud raundi või raundide rühma ajal.
- 7) Ennustused, mis viitavad raundi/võitluse kestusele, on seotud raundi/võitluse reaalse kestvusega; seda kohaldatakse vastavalt kavas oleva raundi/võitluse kestusele. Näiteks: kui poksimatšis on tehtud ennustus „Üle 4,5 raundi kokku“, klaaritakse see kohe kui 5. raundi algusest on möödunud poolteist minutit.
- 8) Ennustuste kehtimiseks peab iga kinnitatud matš olema lõppenud hiljemalt 23:59 kohaliku aja järgi järgneval päeval. Mis tahes muudatusi toimumiskohas ei loeta piisavaks põhjuseks ennustamisvõimaluse tühistamiseks.
- 9) Ennustamisvõimalustel, kus viik on võimalik ja sellise tulemuse jaoks koefitsiente pole pakutud, tühistatakse ennustused, kui ametlikuks tulemuseks on viik. Klaarimise seisukohalt loetakse matše, mille tulemuseks teatakse „enamuse viik“ või „pooleks viik“ viigitulemuseks ja need klaaritakse vastavalt.

- 10) Statistikapõhiste ennustamisvõimaluste, nagu „poksija X lüüakse pikali“ vms klaaritakse vastavalt tulemustele, mis on välja kuulutanud kohtunik.

10. Kriket

a. Kriketi üldreeglid

- 1) Juhul, kui viigi jaoks pole koefitsiente pakutud ning matši/ennustamisvõimaluse tulemuseks on viik, klaaritakse ennustused vastavalt „Dead Heat“ reeglile, nagu on kirjeldatud <osa B lõigu 5 punktis 14>. Võistlustel, kus pärast viiki mängimist kasutatakse võitja väljaselgitamiseks muid meetodeid (nt „Bowl out“ või „Super over“), klaaritakse ennustused pärast selliste mängupikenduste lõpuni mängimist. Selle reegli ainsaks erandiks on „matši koefitsientide“ ennustamine test- / esimese klassi / 3, 4 või 5 päeva matšidel, kus viigi korral, kus mõlemad võistkonnad on lõpetanud sama palju inninguid ja saanud kirja täpselt sama arvu jookse, kuulutatakse „matši koefitsientide“ ennustused tühistatuks.
- 2) „Jookse kokku over X“ (üle/alla & paaritu/paaris) ennustuste puhul arvestatakse klaarimisel „liskasid“ ja „karistusjookse“ vastavalt matši punktikaardile. Kui overid on lõpetamata, loetakse ennustused kehtetuks; v.a juhtudel kui tulemus on juba kindlaks tehtud või over on jõudnud „loomuliku lõpuni“ nt (nt inningute lõppenuks kuulutamine). Ennustusturul viidatakse ainult loetletud overile (nt „5. over“ viitab overile number 5, s.o overile, mis järgneb vahetult overile number 4).
- 3) „Jookse kokku delivery X“ (üle/alla & paaritu/paaris) ennustuste puhul arvestatakse klaarimisel „extraid“ (aga mitte „karistusjookse“) vastavalt matši punktikaardile. Deliverysid loetakse overi algusest ja lisadeliverysi (mis tulevad „lisadest“) loetakse järjestikku ning eraldi (nt juhul, kui delivery 1 on wide, arvestatakse järgmist palli deliveryna 2).
- 4) „Boundary over X“ (jah/ei) ennustamisel loetakse iga mängujuhtumit, kui pall läheb vastu väljaku piiret või üle piirde, olenemata sellest, kas pall tuleb kurikalt, boundaryks. See hõlmab wide'e, byesid, leg byesid ja overthrow'sid (nt iga mängujuhtumit, kui mängus olev pall läheb piirde vastu või sellest üle, klaaritakse vastava overi puhul kui „jah“). 4 jooksu, mis on „kõik jookstud“ wicketi vahel, ei loeta boundaryks. Kui overid on lõpetamata, loetakse ennustused kehtetuks; v.a juhtudel kui tulemus on juba kindlaks tehtud või over on jõudnud „loomuliku lõpuni“ nt (nt inningute lõppenuks kuulutamine). Ennustusturul viidatakse ainult loetletud overile (nt „5. over“ viitab overile number 5, s.o overile, mis järgneb vahetult overile number 4).
- 5) „Wicket Over X“ (jah/ei) ennustuste kehtimiseks peab over olema lõppenud, kui wicket pole just juba langenud või inningud pole jõudnud loomuliku lõpuni (nt inningute lõppenuks kuulutamine).
- 6) „Wide'e kokku“ (üle/alla) ennustamisel põhineb klaarimine „jooksude“, mis on skooritud „wide'idest“, mitte pallitud „wide'idest“. Nt juhul, kui üksik wide delivery jõuab boundaryni, loetakse seda kokku 5 wide'iks.

- 7) „Mängust langemise meetodi“ ennustus on kehtetu, kui üks mängijatest lahkub mängust vigastuse tõttu või mis tahes muul põhjusel enne wicketi võtmist või juhul, kui pole rohkem wicketeid ette nähtud.
- 8) „Kõige rohkem run-oute“ ennustusel põhineb klaarimine battimisvõistkonnal, mitte väljakuvõistkonnal. (Nt run-ouide arv mängust väljas mängija võistkonnal).
- 9) „Paaritu/paaris“ ennustuse kehtimiseks peab pall olema pallitud.
- 10) Igas ennustuses, milles viidatakse „duckile“, tähendab „duck“ olukorda, kui mängija saab nulljooksu skoori. Iga mängijat, kes pole väljas null jooksuga, ei loeta duckiks.
- 11) Kõigi „4de“ ennustuste, sh „4de koguarv“, „kõige rohkem 4sid“ ja „mängija 4sid kokku“, puhul ei arvestata koguarvude loetlemisel iga „kõik jookstud“ 4sid. Overthrow'sid, mis jõuavad boundaryni ning antakse battijale, arvestatakse. Ühtki palli, mis jõuab boundaryni ning antakse battijale, ei arvestata. Leg-byesid ja byesid, mis jõuavad boundaryni, ei arvestata. Wide'e, mis jõuavad boundaryni, ei arvestata.
- 12) Antud karistusjookse loetakse overi, intervalli ja inningu arvestuses klaarimise eesmärgil, vastavalt matši punktikaardile. Kui karistusjookse ei anta konkreetsele overile, loetakse neid ainult inningu jooksude hulka.
- 13) Ennustamisvõimalused, milles on kombineeritud konkreetse mängija/võistkonna mängujuhtumite arv kindla matši/sündmuse jooksul, nõuavad, et kõik selle ennustamisvõimalusega seotud kõrvaltingimused oleks täielikult ja kahtlusteta täidetud. Kui ennustamisvõimaluse üks või mitu osa lõpevad viigiga, klaaritakse ennustus KAOTANUKS.

b. Mängija kriketi reeglid

- 1) „Parim jooksude skoorija“ ja „parim wicketite võtja“ ennustused (sh kõik variandid koos „koduvõistkonna“, „külalisvõistkonna“, „1. inningu“ ja „2. inninguga“), mis tehakse mis tahes mängijale, kes pole 11 mängijaga algrivistuses ja ei sisene mängu „impact playerina“ või battija/pallija asendumängijana, kuulutatakse tühiseks. Ennustused mängijatele, kes on valitud, kuid ei bati ega palli, klaaritakse kaotavatena. Viigi korral kohaldatakse „Dead Heat“ reeglit, nagu on kirjeldatud <osa B lõigu 5 punktis 14>. Lisaks kehtivad järgmised eritingimused.
 - a) Kõigil piiratud overitega matšidel nõuab ennustamine minimaalselt 20 overi pallimist inningute kohta One Day matšil, kui võistkond pole just all-out või matš lõpule viidud, või minimaalselt 5 overi pallimist inningute kohta Twenty 20 matšil, kui võistkond pole just all-out või matš lõpule viidud.
 - b) Kõigil testmatšidel ja 4-/5-päevastel matšidel nõuab ennustamine vähemalt 50 pallimisvooru lõpetamist, v.a juhtudel kui inningud jõuavad oma loomuliku lõpptulemuseni (k.a inningute lõppenuks kuulutamise).
 - c) Kõik „parim wicketite võtja“ ennustused klaaritakse ainult võetud wicketite arvu järgi, olenemata sisse lastud jooksudest.
 - d) Kõik „parim wicketite võtja“ ennustused tühistatakse, kui ükski pallija ei võta wicketit neis inningutes.
 - e) See reegel ei laiene ühelegi turniiri ega sarja ennustusturule, mida on käsitletud <osa C lõigu 10(b) punktis 5>.

- 2) „Matši parim mängija / matši kangelane“ ennustused, mis on tehtud mängijale, kes pole 11 mängijaga algrivistuses ja ei sisene mängu „impact playerina“ või battija/pallija asendusmängijana, kuulutatakse tühiseks. Ennustused, mis on tehtud mängijatele, kes on valitud, kuid ei bati ega palli, klaaritakse kaotavatena. Viigi korral kohaldatakse „Dead Heat“ reeglit, nagu on kirjeldatud <osa B lõigu 5 punktis 14>.
- 3) „Järgmine battija väljas“ ennustused loetakse kehtetuks, kui üks mängijatest lahkub mängust vigastuse tõttu või mis tahes muul põhjusel enne wicketi võtmist või pole rohkem wicketeid ette nähtud. Ennustuste kehtimiseks peavad mõlemad nimetatud battijad wicketi võtmise ajal battima.
- 4) „Enim jookse“ (2-Way ja 3-Way) vastasseisud nõuavad, et mõlemad/kõik mängijad jõuaks batting crease'ile, kui palli pallitakse, kuid nimetatud mängijad ei pea olema näoga palli poole ega battima koos; vastasel juhul ennustused tühistatakse. Viigi korral, kui viigile ei saanud panustada, kohaldatakse „Dead Heat“ reeglit, nagu on kirjeldatud <osa B lõigu 5 punktis 14>.
- 5) „Enim wicketeid“ (2-Way ja 3-Way) vastasseisud nõuavad, et mõlemad/kõik mängijad palliks vähemalt 1 palli, et ennustused kehtiks. Viigi korral, kui viigile ei saanud panustada, kohaldatakse „Dead Heat“ reeglit, nagu on kirjeldatud <osa B lõigu 5 punktis 14>.
- 6) „Mängija soorituse“ ennustused, mis on tehtud mängijale, kes pole 11 mängijaga algrivistuses ja ei sisene mängu „impact playerina“ või battija/pallija asendusmängijana, kuulutatakse tühiseks. Klaarimine põhineb järgmisel punktipõhisel punktiarvestuse süsteemil:
 - 1 punkt skooritud jooksu kohta (ainult battijad);
 - 10 punkti iga püütud palli kohta (ainult väljakumängija või wicket keeper);
 - 20 punkti wicketi kohta (ainult pallija);
 - 25 punkti stumpingu kohta (ainult wicket keeper).

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

- 7) „Mängija võtab 5 või enam wicketit / mängija wicketite koguarv / mängija võtab wicketi“ ennustused, mis on tehtud mängijale, kes pole 11 mängijaga algrivistuses ja ei sisene mängu „impact playerina“ või battija/pallija asendusmängijana, kuulutatakse tühiseks. Ennustused tühistatakse ka juhul, kui mängija palli ei palli.
- 8) „Mängija teeb ducki“ (jah/ei) ennustused nõuavad, et mängija jõuaks battimise crease'i, kui palli pallitakse, kuid ta ei pea olema näoga palli poole.

- 9) „Mängija skoorib kiireima 50/Century“ ennustuste puhul põhineb klaarimine väikseimal arvul vastamisi seistud pallidel, mis oli vajalik eesmärgi (kas 50 jooksu või 100 jooksu) saavutamiseks. Viigi korral kohaldatakse „Dead Heat“ reeglit, nagu on kirjeldatud <osa B lõigu 5 punktis 14>.
- 10) „Mängija jookside koguarv / mängija 4de koguarv / mängija 6te koguarv / mängija skoorib vähemalt x jooksu“ (üle/alla) ennustused nõuavad, et mängija jõuaks battimise crease'i, kui palli pallitakse, kuid ta ei pea olema näoga palli poole. Kui battija inningud lõpetatakse ilmastiku- või valgustingimuste tõttu, loetakse kehtetuks kõik ennustused, mille tulemus pole otsustatud. Tulemus on arvesse võetud, kui battija, kes on läbinud ennustuses ettenähtud jookside koguarvu, loetakse mängust väljas olevaks või inningud kuulutatakse lõppenuks. Nt kui battija skooriks on ennustatud „Non-out“ 50 ning mäng või inning lõpetatakse valgustingimuste või vihma tõttu, on kõik 50.5 jooksu ennustused kehtetud, kui mängu tulemus ei ole just välja selgitatud. Samas loetakse kõik ennustused „Üle 49.5 jooksu“ võitvateks ja kõik ennustused „Alla 49.5 jooksu“ kaotavateks ennustusteks. Kui battija lahkub mängust vigastuse tõttu või mis tahes muul põhjusel, arvestatakse tema skoori võistkonna inningute lõpus kehtiva tulemusena. Lisaks, kõigil piiratud overitega matšidel kuulutatakse kehtetuks kõik ennustused, kui matši overite arvu vähendatakse ilma tõttu (või mis tahes muul põhjusel) standardsest plaanitud overite arvust väiksemaks Twenty 20 matšil või mis tahes muul piiratud overitega matšil. Kui selliste ennustamisvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks selliste ennustuste tulemust kuidagi muuta, klaaritakse need ennustused vastavalt.
- 11) „Mängija skoorib 50 / Half Century“ (jah/ei) ennustused nõuavad, et mängija jõuaks battimise crease'i, kui palli pallitakse, kuid ta ei pea olema näoga palli poole. Mängija loetakse 50 või „Half Century“ skoorinuks, kui tema skoor on 50 või enam jooksu, olenemata sellest, kas mängija skoorib Century või rohkem. Kui battija inningud lõpetatakse ilmastiku- või valgustingimuste tõttu, loetakse kehtetuks kõik ennustused, mille tulemus pole otsustatud, kui mängu tulemus ei ole just välja selgitatud. Kui battija lahkub mängust vigastuse tõttu või mis tahes muul põhjusel, arvestatakse tema skoori võistkonna inningute lõpus kehtiva tulemusena. Lisaks, kui mis tahes piiratud overitega matšil peaks vihm (või mis tahes muu viivitus) tooma kaasa overite vähendamise arvult, mis oli esialgu graafikus ennustuse aktsepteerimise hetkel, kuulutatakse kõik avatud (mängija skoorib 50) ennustused tühistatuks eeldusel, et vähendus on 10% või enam plaanitud overitest. Kui vähendus on väiksem kui 10% plaanitud overitest ennustuse aktsepteerimise hetkel, jääb ennustus kehtima. Kui võistkonna inning on 10 overit või vähem, tühistab ennustused igasugune overite vähendus. Kui selliste ennustamisvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks selliste ennustuste tulemust kuidagi muuta, klaaritakse need ennustused vastavalt. Kõigil piiratud overitega matšide mänguaegsete ennustuste puhul muudab mis tahes plaanitud overite vähendus pärast ennustuse aktsepteerimist ennustuse tühiseks, v.a juhul, kui ennustamisvõimaluse tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks ennustuse tulemust kuidagi muuta.

- 12) „Mängija skoorib 100 / Century / 200 / Double Century“ (jah/ei) ennustused nõuavad, et mängija jõuaks battimise crease'i, kui palli pallitakse, kuid ta ei pea olema näoga palli poole. Mängija loetakse 100 või „Century“ skoorinuks, kui tema skoor on 100 või enam jooksu, olenemata sellest, kas mängija skoorib Double Century või rohkem. Sarnaselt loetakse mängija 200 või „Double Century“ skoorinuks, kui ta skoorib 200 või enam jooksu. Kui battija inningud lõpetatakse ilmastiku- või valgustingimuste tõttu, loetakse kehtetuks kõik ennustused, mille tulemus pole otsustatud. Kui battija lahkub mängust vigastuse tõttu või mis tahes muul põhjusel, arvestatakse tema skoori võistkonna inningute lõpus kehtiva tulemusena. Lisaks, kui mis tahes piiratud overitega matšil peaks vihm (või mis tahes muu viivitus) tooma kaasa overite vähendamise arvult, mis oli esialgu graafikus ennustuse aktsepteerimise hetkel, kuulutatakse kõik avatud (mängija skoorib 100/200) ennustused tühistatuks, kui vähendus on 10% või enam plaanitud overitest. Kui vähendus on väiksem kui 10% plaanitud overitest ennustuse aktsepteerimise hetkel, jääb ennustus kehtima. Kui võistkonna inning on 10 overit või vähem, tühistab ennustused igasugune overite vähendus. Kui selliste ennustamisvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks selliste ennustuste tulemust kuidagi muuta, klaaritakse need ennustused vastavalt. Kõigil piiratud overitega matšide mänguaegsete ennustuste puhul muudab mis tahes plaanitud overite vähendus pärast ennustuse aktsepteerimist ennustuse tühiseks, v.a juhul, kui ennustamisvõimaluse tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks ennustuse tulemust kuidagi muuta.
- 13) „Battija löögimäär“ (üle/alla) ennustus nõuab, et mängija jõuaks crease'ini ja oleks näoga palli poole. Kui battija inningud lõpetatakse ilmastiku- või valgustingimuste tõttu, loetakse kehtetuks kõik ennustused, mille tulemus pole otsustatud. Tulemus loetakse otsustatuks, kui battija on mängust väljas või inningud on lõpuni mängitud / lõppenuks kuulutatud. Kui battija lahkub mängust vigastuse tõttu või mis tahes muul põhjusel, arvestatakse tema skoori võistkonna inningute lõpus kehtiva tulemusena. Lisaks, kõigil piiratud overitega matšidel kuulutatakse kehtetuks kõik ennustused, kui matši overite arvu vähendatakse ilma tõttu (või mis tahes muul põhjusel) standardsest plaanitud overite arvust väiksemaks Twenty 20 matšil või mis tahes muul piiratud overitega matšil. Kui selliste ennustamisvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks selliste ennustuste tulemust kuidagi muuta, klaaritakse need ennustused vastavalt

c. Piiratud overitega kriket

- 1) Kui mängu toimumise aeg nihutatakse varupäevale, jäävad kõik ennustused kehtima, kuni mäng toimub 48 h jooksul alates esialgsest plaanipärasest algusajast.
- 2) Matši koefitsientide (Head-to-head) ennustused makstakse välja vastavalt ametlikule tulemusele. Viigi korral võidakse kohaldatakse „Dead Heat“ reeglit, nagu on kirjeldatud <osa B lõigu 5 punktis 14>, v.a juhtudel kui võitja selgitamiseks kasutatakse mõnda kiire lõppmängu meetodit (nt super over, bowl-off), nendel juhtudel klaaritakse

ennustused selle meetodi tulemuse põhjal. Kui matš kuulutatakse „no-resultiks“, on kõik ennustused kehtetud.

- 3) Kui mis tahes „Super Over“ või viigimurdmise meetod on vajalik, siis ei loeta ühtki jooksu, wicketit ega mis tahes muud statistikat, mis võib toimuda super overis / viigimurdmisel mis tahes ennustusturu statistika jaoks (v.a matši tulemus), sh mängija ennustamisvõimaluste ja võistkonna koguarvude jaoks (nt parim batsman/pallija, mängija jooksud, 6te koguarv, võtab vähemalt X wicketit). See reegel ei kehti konkreetsetele ennustamisvõimalustele, mis on seotud „Super overitega“ (nt Super Overi jookse kokku).
- 4) „Matši händikäpi / võidumarginaali“ ennustuste puhul sõltub klaarimine sellest, kas võitev võistkond batib 1na või 2na. Kui võidab 1. battiv võistkond, kasutatakse klaarimisel jooksude händikäpi. Kui võidab 2. battiv võistkond, kasutatakse klaarimisel wicketite händikäpi. Kõik ennustused kuulutatakse kehtetuks, kui matši overite arvu vähendatakse ilma tõttu (või mis tahes muul põhjusel) standardsest plaanitud overite arvust väiksemaks Twenty 20 matšil või mis tahes muul piiratud overitega matšil.
- 5) Kõik „kõrgeima esimese 6/15 overi“ ennustused kuulutatakse kehtetuks, kui matši overite arvu vähendatakse ilma tõttu (või mis tahes muul põhjusel) standardsest plaanitud overite arvust väiksemaks, mis oli avaldatud ennustuse aktsepteerimise hetkel (olenemata sellest, kas see oli standardarv või juba vähendatud). Kui selliste ennustamisvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks selliste ennustuste tulemust kuidagi muuta, klaaritakse need ennustused vastavalt. Viigi korral, kui viigile ei saanud panustada, kohaldatakse „Dead Heat“ reeglit, nagu on kirjeldatud <osa B lõigu 5 punktis 14>.
- 6) „Kõrgeim koguarv 1. X overit“ ennustused tühistatakse, kui vihm (või mis tahes muu viivitus) peaks tooma kaasa overite vähendamise arvult, mis oli esialgu graafikus ennustuse aktsepteerimise hetkel. Kui selliste ennustamisvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks selliste ennustuste tulemust kuidagi muuta, klaaritakse need ennustused vastavalt.
- 7) „Kõrgeima avapartnerluse“ ennustus nõuab, et mõlemad pooled lõpetavad oma avapartnerluse, v.a juhtudel, kui ennustuse tulemus on juba otsustatud. Avapartnerlust loetakse alanuks, kui esimene pall pallitakse võistkonna inningus ja see kestab, kuni 1. wicketi võtmiseni või juhul, kui 1. wicketit ei võeta, kuni inningud jõuavad loomuliku lõpuni. Viigi korral, kui viigile ei saanud panustada, kohaldatakse „Dead Heat“ reeglit, nagu on kirjeldatud <osa B lõigu 5 punktis 14>.
Lisaks kuulutatakse kõik (kõrgeim avapartnerlus) ennustused kehtetuks, kui matši overite arvu vähendatakse ilma tõttu (või mis tahes muul põhjusel) standardsest plaanitud overite arvust väiksemaks, mis oli avaldatud ennustuse aktsepteerimise hetkel (olenemata sellest, kas see oli standardarv või juba vähendatud). Kui selliste ennustamisvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks selliste ennustuste tulemust kuidagi muuta, klaaritakse need ennustused vastavalt.
- 8) Kui „järgmise wicketi võtmise“ ja „avapartnerluse“ (üle/alla) ennustuste puhul peaks üks batsmanidest katkestama vigastuse tõttu või mis tahes muul põhjusel enne, kui tulemus on otsustatu, kuulutatakse tühiseks kõik ennustused, mis on tehtud enne katkestamist; ennustused, mis on tehtud pärast uue partnerluse esimest palli, jäävad kehtima. Tulemus on arvesse võetud, kui partnerluse koguarv on suurem jooksude koguarvust, mille kohta ennustus tehti. Kui võistkond jõuab eesmärgini, on battiva võistkonna kogusumma ennustusturu tulemus. Kui partnerlust segab ilm, on

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

- 9) Kõik „Matši jooksude koguarv / jooksude koguarv – inningud X“ (üle/alla) (nt võistkonna jookse kokku) ennustused kuulutatakse kehtetuks, kui matši overite arvu vähendatakse ilma tõttu (või mis tahes muul põhjusel) standardsest plaanitud overite arvust väiksemaks, mis oli avaldatud ennustuse aktsepteerimise hetkel (olenemata sellest, kas see oli standardarv või juba vähendatud). Kui selliste ennustamisvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks selliste ennustuste tulemust kuidagi muuta, klaaritakse need ennustused vastavalt. Selgitavalt: kõik ennustused, mis tehakse pärast overite arvu vähendamist, jäävad kehtima, kui overite arvu just rohkem ei vähendata. Inningute aegseid extraid ja karistusjookse loetakse vastavalt matši punktikaardile .
- 10) Kõik „jooksude koguarv – inningud X, overid X–X“ (üle/alla) (nt „jooksude koguarv – koduvõistkond, overid 1–15“) ennustused kuulutatakse kehtetuks, kui matši overite arvu vähendatakse ilma tõttu (või mis tahes muul põhjusel) standardsest plaanitud overite arvust väiksemaks, mis oli avaldatud ennustuse aktsepteerimise hetkel (olenemata sellest, kas see oli standardarv või juba vähendatud). Kui selliste ennustamisvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks selliste ennustuste tulemust kuidagi muuta, klaaritakse need ennustused vastavalt. Selgitavalt: kõik ennustused, mis tehakse pärast overite arvu vähendamist, jäävad kehtima, kui overite arvu just rohkem ei vähendata.
- 11) Kõik „4de/6te/boundaryte/wicketite koguarvude“ (üle/alla) ennustused kuulutatakse kehtetuks, kui matši overite arvu vähendatakse ilma tõttu (või mis tahes muul põhjusel) standardsest plaanitud overite arvust väiksemaks, mis oli avaldatud ennustuse aktsepteerimise hetkel (olenemata sellest, kas see oli standardarv või juba vähendatud). Kui selliste ennustamisvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks selliste ennustuste tulemust kuidagi muuta, klaaritakse need ennustused vastavalt. Leg-bye ja bye boundary 4sid ja 6i ei arvestata 4de/6te koguarvudes. Battijale antud overthrow'sid arvestatakse. Wide'e, mis jõuavad boundaryni, ei arvestata. Ühtki palli, mis jõuab boundaryni ning antakse battijale, ei arvestata.
- 12) Kui „neljade/kuute/wide'ide/runoutide/boundaryte/duckide/extrate suurima arvu“ ennustuste puhul peaks vihm (või mis tahes muu viivitus) tooma kaasa overite vähendamise arvult, mis oli esialgu graafikus ennustuse aktsepteerimise hetkel, kuulutatakse kõik avatud (kõige rohkem X-e) ennustused tühiseks, kui vähendus on vähemalt 10% plaanitud. Kui vähendus on väiksem kui 10% plaanitud overite arvust ennustuse aktsepteerimise hetkel, jäävad ennustused kehtima. Kui võistkonna inningud on 10 overit või vähem, muudab iga overite vähendus (kõige rohkem X-e) ennustused kehtetuks. Kui selliste ennustamisvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks selliste ennustuste tulemust kuidagi muuta, klaaritakse need ennustused vastavalt. Leg-byesid ja byesid, mis jõuavad

boundaryni ei arvestata 4de/6de koguarvudes. Viigi korral, kui viigile ei saanud panustada, kohaldatakse „Dead Heat“ reeglit, nagu on kirjeldatud <osa B lõigu 5 punktis 14>.

- 13) Kõik „wide’ide/runoutide/duckide/extrate/stumpingute koguarvude“ (üle/alla) ennustused kuulutatakse kehtetuks, kui matši overite arvu vähendatakse ilma tõttu (või mis tahes muul põhjusel) standardsest plaanitud overite arvust väiksemaks, mis oli avaldatud ennustuse aktsepteerimise hetkel (olenemata sellest, kas see oli standardarv või juba vähendatud). Kui selliste ennustamisvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks selliste ennustuste tulemust kuidagi muuta, klaaritakse need ennustused vastavalt. Wide’ide ja extrate puhul põhineb klaarimine wide’idest skooritud jooksudel, mitte ainult pallitud wide’idel.
- 14) „Kõrgeima individuaalse skoori“ ennustused kuulutatakse kehtetuks, kui matši overite arvu vähendatakse ilma tõttu (või mis tahes muul põhjusel) standardsest plaanitud overite arvust väiksemaks Twenty 20 matšil või mis tahes muul piiratud overitega matšil, kui „Century“ pole just juba skooritud. Kui selliste ennustamisvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne mängu katkestamist, klaaritakse need vastavalt.
- 15) „Parima jooksude skoorija võistkonna“ ennustustel, kui mis tahes piiratud overitega matšil peaks vihm (või mis tahes muu viivitus) tooma kaasa overite vähendamise arvult, mis oli esialgu graafikus ennustuse aktsepteerimise hetkel, kuulutatakse kõik avatud (parima jooksude skoorija võistkond) ennustused tühistatuks, kui vähendus on 10% või enam plaanitud overitest. Kui vähendus on väiksem kui 10% plaanitud overitest ennustuse aktsepteerimise hetkel, jääb ennustus kehtima. Kui võistkonna inning on 10 overit või vähem, tühistab ennustused igasugune overite vähendus. Kui selliste ennustamisvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks selliste ennustuste tulemust kuidagi muuta, klaaritakse need ennustused vastavalt. Viigi korral, kui viigile ei saanud panustada, kohaldatakse „Dead Heat“ reeglit, nagu on kirjeldatud <osa B lõigu 5 punktis 14>.
- 16) Kui „fifty/century matši jooksul“ (jah/ei) ennustusel peaks vihm (või mis tahes muu viivitus) tooma kaasa overite vähendamise arvult, mis oli esialgu graafikus ennustuse aktsepteerimise hetkel, kuulutatakse kõik avatud (fifty/century matši jooksul) ennustused tühistatuks, kui vähendus on vähemalt 10% plaanitud. Kui vähendus on väiksem kui 10% plaanitud overite arvust ennustuse aktsepteerimise hetkel, jäävad ennustused kehtima. Kui võistkonna inningud on 10 overit või vähem, muudab iga overite vähendus (fifty/century matši jooksul) ennustused kehtetuks. Kui selliste ennustamisvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks selliste ennustuste tulemust kuidagi muuta, klaaritakse need ennustused vastavalt.
- 17) „Overi suurima jooksude koguarvu / overi max jooksude arvu“ (üle/alla) ennustused klaaritakse vastavalt suurimale jooksude arvule (koos extratega), mis on skooritud suvalises ühes overis matši ühes inningus. Kõik ennustused kuulutatakse kehtetuks, kui matši overite arvu vähendatakse ilma tõttu (või mis tahes muul põhjusel) standardsest plaanitud overite arvust väiksemaks, mis oli avaldatud ennustuse aktsepteerimise hetkel (olenemata sellest, kas see oli standardarv või juba vähendatud). Kui selliste ennustamisvõimaluste tulemus on juba otsustatud enne katkestamist ja edasi mängimine ei saaks selliste ennustuste tulemust kuidagi muuta, klaaritakse need ennustused vastavalt.

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

- 1) Kui matš tühistatakse ametlikult (nt ohtlike väljakuulude tõttu), on ennustused kehtetud.
- 2) „Matši koefitsientide“ ennustamisel test- / esimese klassi / 3, 4 või 5 päeva matšidel kuulutatakse viigi korral, kus mõlemad võistkonnad on lõpetanud sama palju inninguid ja saanud kirja sama arvu jookse, „matši koefitsientide“ ennustused kehtetuks ja panused makstakse tagasi. Kriketi testmatšidel ja kõrgliiga matšidel loetakse matši võitjaks võistkonda, mille on otsustanud võistlust ametlikult reguleeriv organisatsioon. Kui reguleeriv organisatsioon otsustab, et matš on viigis, võidavad 3-way matši koefitsientidega ennustusturul ainult viigile tehtud ennustused ning ennustusi ükskõik kumma võistkonna kaotusele loetakse kaotavaks.
- 3) „Viiki ei saa ennustada“ ennustuste puhul kuulutatakse viigi korral kõik ennustused tühistatuks ja makstakse seega tagasi.
- 4) „Topeltšansi“ ennustustel, kui mõlemad võistkonnad on lõpetanud kumbki kaks inningut ja saanud tulemuseks täpselt sama arvu jookse, ennustused tühistatakse ning makstakse seega tagasi.
- 5) „Enim punkte“ ennustused klaaritakse vastavalt sellele, kui palju on keegi matšis punkte kogunud (nt Sheffield Shield). Viigi korral, kui viigile ei saanud panustada, kohaldatakse „Dead Heat“ reeglit, nagu on kirjeldatud <osa B lõigu 5 punktis 14>.
- 6) „Kõrgeima avapartnerluse“ ennustus nõuab, et mõlemad pooled lõpetavad oma avapartnerluse, v.a juhtudel, kui ennustuse tulemus on juba otsustatud. Kui pole just teisiti öeldud, viitab kõrgeim avapartnerlus ainult kummagi võistkonna esimestele inningutele. Viigi korral, kui viigile ei saanud panustada, kohaldatakse „Dead Heat“ reeglit, nagu on kirjeldatud <osa B lõigu 5 punktis 14>.
- 7) Kui „järgmise wicketi võtmise“ ja „avapartnerluse“ (üle/alla) ennustuse korral lahkub batsman mängust vigastuse tõttu või mis tahes muul põhjusel, enne kui tulemus on kindlaks tehtud, loetakse kõik ennustused kehtetuks. Tulemus on arvesse võetud, kui inningute koguarv on suurem jookside koguarvust, mille kohta ennustus tehti. Kui võistkond kuulutab inningud lõppenuks või jõuab eesmärgini, on battiva võistkonna kogusumma ennustamisvõimaluse tulemus. Kui partnerlust segab ilm, on ennustused kehtivad, v.a juhtudel kui mäng seetõttu lõplikult katkestatakse. Sellisel juhul kuulutatakse kõik ennustused, mille tulemust pole otsustatud, kehtetuks. Enne wicketi võtmist või partnerluse ajal antud extraid ja karistusjookse loetakse vastavalt matši punktikaardile.
Seoses overi numbriga järgmise wicketi võtmisel viitab mis tahes pool tervele overi numbrile, mitte igas overis pallitud pallide arvule (nt üle/alla 5.5 viitab „mis tahes deliveryle overis 5 ja varem“ või „mis tahes deliveryle overis 6 ja hiljem“).
- 8) Ennustus „Jookside koguarv – inning X“ (üle/alla) (nt võistkondade jookse kokku) on kehtetu, kui ei pallita 50 overit, v.a juhtudel kui inningud on jõudnud oma loomuliku lõpptulemuseni või üks võistkondadest ei kuuluta oma inningut lõppenuks. Kui üks võistkond kuulutab oma inningu lõppenuks, klaaritakse ennustused vastavalt lõpuhetke kogusummale. Inningute jooksul antud extraid ja karistusjookse loetakse vastavalt matši punktikaardile.
- 9) „Sessiooni jookside“ ennustus nõuab kehtimiseks vähemalt 20 overi pallimist sessiooni jooksul. Ennustused klaaritakse vastavalt jookside koguarvule sessioonil olememata sellest kumb võistkond jooksud skoorib. Sessiooni jooksul antud extraid ja karistusjookse loetakse vastavalt matši punktikaardile.

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

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

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

Päeva/öö matšide sessioonidel on järgmised definitsioonid.

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

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

13) Ennustus „võistkond juhib pärast esimest inningut“ nõuab kehtimiseks, et mõlemad võistkonnad oleksid välja pallitud või kuulutaks oma inningu lõppenuks. Viigi korral, kui viigile ei saanud panustada, kohaldatakse „Dead Heat“ reeglit, nagu on kirjeldatud <osa B lõigu 5 punktis 14>.

14) Ennustus „Esimene century inning“ nõuab, et oleks pallitud vähemalt 50 overit, v.a juhtudel, kui tulemus on juba kindlaks tehtud või inningud jõuavad oma loomuliku lõpptulemuseni (k.a inningute lõppenuks kuulutamine).

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

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

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

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

19) „Parima jooksude skoorija võistkonna“ ennustus klaaritakse vastavalt sellele, kumb võistkond skooris 1. või 2. inningus kõige rohkem jookse, s.o selle järgi, kummas võistkonnas on matši suurim jooksude skoorija olenemata matši üldtulemusest. Ennustused tühistatakse viigiga matšidel, kus pallitud overite arv on väiksem kui 200. Viigi korral, kui viigile ei saanud panustada, kohaldatakse „Dead Heat“ reeglit, nagu on kirjeldatud <osa B lõigu 5 punktis 14>.

e. Sarja/turniiri ennustused

- 1) Kui „sarja võitja“ ennustamisvõimaluses ei pakuta viigi koefitsiente ja sari mängitakse viiki, kuulutatakse ennustused kehtetuks, kui polnud just määratletud „Dead Heat“ reeglit, nagu on kirjeldatud <osa B lõigu 5 punktis 14>.
- 2) Kui turniiri ei mängita lõpuni, aga reguleeriv organisatsioon kuulutab välja võitja või võitjad, klaaritakse ennustused vastavalt väljakuulutatud võitjale/võitjatele. Võidakse kohaldada „Dead Heat“ reeglit, nagu on kirjeldatud <osa B lõigu 5 punktis 14>. Kui võitjat välja ei kuulutata, loetakse kõik ennustused tühistatuks.
- 3) Kui ei ole teisiti öeldud, hõlmavad kõik turniiriennustused ka finaale/playoffe.
- 4) Kui „sarja skoori“ (sarja õige skoori) ennustuse korral muudetakse sarja matšide arvu ja see ei kajastu ennustamisvõimaluses ette nähtud arvus, loetakse kõik ennustused kehtetuks.
- 5) „Sarja parim jooksude skoorija / wicketite võtja“ ning „Turniiri parim jooksude skoorija / wicketite võtja“ ennustustel kohaldatakse viigi korral „Dead Heat“ reeglit, nagu on kirjeldatud <osa B lõigu 5 punktis 14>. Mitteosalevatele mängijale tehtud ennustuste panuseid ei tagastata. Ennustuste kehtimiseks peab turniiril/sarjas olema lõppenud vähemalt üks matš.
- 6) Konkreetse mängija/võistkonna sooritusele sarjas/turniiril viitavate ennustuste klaarimisel ei arvestata mingisugust statistikat, mis on kogunenud soojendusmatšidest.
- 7) „Sarja händikäpi“ ennustamisel klaaritakse kõik ennustused „sarja skoori“ tulemuse, mitte sarjas skooritud jooksude järgi. Kui sarja matšide arv peaks mingil põhjusel muutuma, kuulutatakse kõik ennustused tühiseks.
- 8) Kui „võidab testi sarjas“ ja „testi võitude/viikide koguarv“ ennustuse korral peaks sarja matšide arv mingil põhjusel muutuma, kuulutatakse kõik ennustused tühiseks; ainsaks erandiks on olukorrad, kus tulemus on juba otsustatud.

11. Curling

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

12. Rattasport (treki- ja maantee sõit)

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

13. Jalgrattakross

- 1) Kõikjal, kus võimalik, kohaldatakse rattaspordi kohta käivaid nõudeid ja tingimusi.

14. Jalgpall

- 1) Esimese/järgmise värava lööja – ennustus viitab konkreetsele mängijale, kes lööb loetletud värava vastava ajavahemiku jooksul või toob muul viisil enda võistkonnale esimese punkti (nt „esimene väravalööja – võistkond X“). Ennustused tühistatakse, kui mängija ei võta matšist osa või pärast esimest väravat, millele ennustamisvõimalus viitab, vahetatakse mängija kellegi teise vastu. Omaväravaid selle ennustamisvõimaluse klaarimisel ei arvestata. Kui väravat, millele ennustus viitab, loetakse omaväravaks, loetakse võitjaks järgmist mängijat, kes lööb värava, mis pole omavärav ning vastab ennustamisvõimaluse parameetritele. Juhul, kui ei

lööda ühtki ennustamisvõimaluse parameetritele vastavat väravat (või rohkem väravaid, kui asjakohane), mis pole omaväravad, loetakse kõiki ennustusi kaotavateks, kui ennustamisvõimaluses pole just toodud sobivat valikut.

- 2) Viimane väravaskoorija – ennustus viitab kindlale mängijale, kes lööb viimase värava kas sündmuse kindlas ajavahemikus (nt „Matši viimane värav“ või „1. poolaja viimane värav“) või on oma võistkonna viimase värava lööja (nr „Viimane väravalööja – võistkond X“). Ennustused tühistatakse, kui mängija ei võta matšist üldse osa. Kõikidel muudel juhtudel jääb ennustus kehtima, sõltumata mängija sisse-/väljavahtamise ajast. Ennustuse klaarimisel ei lähe arvesse omaväravad. Kui lüüakse värav, mis on ennustuse reeglite kohaselt, omavärav loetakse võitjaks mängija, kes lõi viimasena värava enne omavärava löömist. Kui väravaid ei lööda (või puuduvad reeglite kohased varasemad väravad), klaaritakse ennustused kaotavate ennustustena.
- 3) „Väravaennustus“ ja „Matšiennustus“ on ennustamisvõimalused, mis võimaldavad ennustada üheaegselt mitut sama mängu või seotud sündmuse juhtumit (nt „Õige tulemus“). Kui ennustus viitab esimesele või viimasele väravalööjale, kehtivad reeglid nagu kirjeldatud <osa C lõigu 14 punktis 1> ja <osa C lõigu 14 punktis 2>. Ennustused tühistatakse, kui mängija ei võta matšist üldse osa. Kõikidel muudel juhtudel jääb ennustus kehtima, sõltumata mängija sisse-/väljavahtamise ajast. Ennustuse klaarimisel ei lähe arvesse omaväravad.
- 4) Kui ennustamisvõimaluse juures või sellega seoses pole just teisiti välja toodud, nõuavad kõik enne matši algust tehtud ennustused, mis on seotud sellega, kas konkreetne mängija suudab skoorida mis tahes arvu väravaid, kehtivuseks seda, et loetletud mängija mängiks matši algusest peale. Sarnast tüüpi ennustused, mis tehakse pärast vastava matši algust, kuulutatakse tühistatuks, kui loetletud mängija(d) ei võta matšist pärast ennustuse aktsepteerimist mis tahes põhjusel edasi osa. Omaväravaid ei loeta kunagi valitud mängija löödud väravate hulka.
- 5) Kõikide kollaste/punaste kaartidega, karistuspunktidega jms seotud ennustuste klaarimisel arvestatakse ainult kaarte, mida näidatakse väljakul olevatele mängijatele. Kaarte, karistusi, kõrvaldamisi, mis rakendatakse mis tahes muule isikule, kes pole või ei peaks olema karistuse ajal väljakul mängimas ning karistusi, mis määratakse pärast mängu lõppu, ei võeta arvesse.
- 6) Kui ennustamisvõimaluse juures või sellega seoses pole just teisiti välja toodud, nõuavad kõik enne matši algust tehtud ennustused, mis viitavad konkreetse(te)le isiku(te)le(nt kollane kaart, punane kaart, vigade arv), kehtivuseks seda, et loetletud mängija(d) mängiks matši algusest peale. Sarnast tüüpi ennustused, mis tehakse pärast vastava matši algust, kuulutatakse tühistatuks, kui loetletud mängija(d) ei võta matšist pärast ennustuse aktsepteerimist mis tahes põhjusel edasi osa.
- 7) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele ühel matšil (nt mängija X löödud väravate koguarv) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele matši jooksul (nt kas kõige rohkem väravaid lööb mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud mängiks asjakohasel matšil algusest peale.
- 8) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele (nt mängija X löödud väravate koguarv World Cupil) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele kindla ajavahemiku/turniiri/hooaja jooksul (nt kas liigas lööb kõige rohkem väravaid mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik

loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul pärast ennustuse aktsepteerimist.

- 9) Kõik turniiride koguarvudega seotud ennustused (nt väravad, nurgalöögid, kaardid, karistuslöögid jms) klaaritakse vastavalt reguleeriva organisatsiooni ametlikule statistikale. Kui pole teisiti öeldud, sisalduvad selliste ennustuste puhul koguarvudes ka kõik mängupikendused (nt lisaaeg), kuid mitte penaltivoorud.
- 10) Kui pole eraldi teisiti öeldud, arvestatakse kindla võistkonna karikate arvu/valiku võitudega seotud ennustuste puhul järgmisi võistlusi: kohalik liiga, FA Cup ja League Cup, Meistriliiga, Euroopa liiga või Copa Libertadores. Muud karikad (nt kohalik ja Euroopa superkarikas, Club World Cup, Europa Conference League) ei loe.
- 11) „Kohalik kahekordne“ ennustus on seotud sellega, et võistkond võidab nii vastava kohaliku liiga kui ka FA Cupi.
- 12) Kohtuniku näidatud kaartide arvuga seotud ennustused klaarimisel loetakse kaartide arvu järgmiselt:
 - Kollane kaart = 1
 - Punane kaart = 2
 - Üks kollane ja punane = 3
 - Kaks kollast kaarti ja punane = 3

Maksimaalselt 3 kaarti ühe mängija kohta. Arvestatakse ainult neid kaarte, mida näidatakse väljakul mängivatele mängijatele, nagu on kirjeldatud osa C lõigu 14 punktis 5.

- 13) Ennustused, mis käsitlevad olukordi, kus mängija(tel) õnnestub lüüa värav väljaku kindlast kohast (nt väljaspool 'karistusala') klaaritakse vastavalt palli asukohale mängija sooritatud löögi hetkel sõltumata palli trajektoori muutustest pärast löögi sooritamist. Selguse mõttes loetakse väljakumärgiseid, mis määravad 'karistusala', väljaku lahutamatuks osaks. Kui löök sooritatakse sellal, kui pall on joone kohal, joonel või puudutab joon osaliselt, ei loeta löögi toimumiskohaks karistusala väljapoole jäävat väljakuosa.
- 14) Ennustused, kus ennustatakse, kas konkreetne mängija või konkreetset mängijad suudavad lüüa palli väravalati vastu, väravaposti vastu või väravaraami mis tahes osa vastu, mida loetakse raamidesse löömiseks, klaaritakse võitvatena (mängija teeb vastava ennustatud tegevuse) ainult juhul, kui sellise pealelöögi eest ei anta võistkonnale väravat vahetult pärast seda, kui pall puudutab väravaraami osa. Lisaks ei loeta toimunud mängujuhtumiks pealelööke, mis tabavad väravaraami alles pärast kaitsemängija puutumist. Klaarimisel arvestatakse ainult pealelööke, mis on tehtud väravaraami suunas, mida kaitsevad loetletud mängija(te) võistkonna vastased. Kui mängija peaks tegema löögi, mis puudutab oma selle värava posti, mida kaitseb tema enda võistkond, ei loeta seda vastava ennustatud tegevuse tegemiseks.
- 15) X3000 jätab endale õiguse pakkuda vähendatud osalejate arvuga ennustamisvõimalusi (nt „Ükskõik milline võistkonna X mängija“) või kasutada üksikosalejat võistkonna esindajana (nt „Ükskõik millise võistkonna X mängija“). Mõlemal juhul loetakse ennustuse klaarimisel kõiki loetlemata võistkonna liikmeid

algkoosseisus alustavateks, sh ka vahetusmängijaid sõltumata sellest, kas nad osalevad matšis või mitte.

- 16) Ennustused, mis on tehtud asendusmängija sooritusele, on kehtetud kui mängija kuulub algrivistusse või ei võta matšist üldse osa.
- 17) Järgmise väravalööja, järgmise kaardi saava mängija, järgmise resultatiivse söödu andja ja matši parima mängija ennustused tühistatakse, kui valitud mängija ei võta matšist üldse osa või tal polnud võimalik nimetatud vägitegu sooritada nimetatud ajavahemiku jooksul.
- 18) „Mängija annab resultatiivse söödu“ või „järgmise resultatiivse söödu“ ennustused tühistatakse, kui reguleeriv organisatsioon deklareerib, et nimetatud värav löödi ilma sööduta, nimetatud värav on omavärav ja/või matšil ei lööda rohkem väravaid nimetatud ajavahemiku jooksul.
- 19) Penaltiseeriale ja/või tulemusele viitavad ennustused klaaritakse vastavalt mänguväljakul aset leidnud tulemusele, vastavalt reeglitele, mis reguleerivad konkreetset stsenaariumi, ja penaltiseeria puhul jäävad need kehtima olenemata vormingust, mida reguleeriv organisatsioon penaltiseeria ajal rakendab. Ennustused jäävad kehtima juhul, kui penalt kästakse uuesti lüüa ja need klaaritakse olenevalt tulemusest, mis saavutati penalti uuestilöömisel.

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

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

- Mis tahes penaltilöök, mille puhul maandub pall väravasse ilma midagi eelnevalt puudutamata.
- Väravavaht puudutab penaltilöögist löödud palli, kuid pall maandub väravasse.
- Penaltilöögist löödud pall puudutab enne väravas maandumist väravaraami.
- „Tõrjutud“ oleks võitev tulemus järgmise penaltilöögi stsenaariumi puhul, kus väravat ei löödud:
- Väravavaht suunab penaltilöögist löödud palli kõrvale ja see maandub väravaraamist väljaspool.
- Väravavaht suunab penaltilöögist löödud palli kõrvale ja pörkab vastu väravalatti/-posti.

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

- Penaltilöögist löödud pall pörkab vastu väravaraami enne, kui väravavaht seda puudutab / selle tõrjub.
- Penaltilöögist löödud pall pörkab vastu väravaraami ja pall maandub väravaraamist väljaspool.

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

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

- 20) Videokohtuniku (*Video Assistant Referee – VAR*) mis tahes otsus, mis on vastuolus esialgse otsusega, mille tegid väljakul olevad kohtunikud (sh mitteotsused, nagu mängu jätkamise lubamine enne videokorduse kontrollimist), mis muudavad seega matši tegelikust olukorrast arusaamist ennustuse tegemise hetkel, põhjustab kõikide ennustuste, mis tehti algse intsidendi tegeliku toimumise ja kohtuniku lõpliku otsuse vahelisel perioodil, tühistamise, kui just videokohtuniku (VAR) kasutamine ei mõjuta konkreetsele ennustamisvõimalusele pakutud koefitsiente või videokohtuniku (VAR) kasutamist on juba pakutud koefitsientides arvestatud ennustuse kinnitamise hetkel. Mis tahes muu seotud ennustamisvõimaluse klaarimine, sh nende, mille tulemused otsustatakse algse intsidendi ja videokohtuniku (VAR) ülevaatuse vahelise mängu käigus, mida ei mõjuta/muuda videokohtuniku (VAR) otsus, jäävad kehtima.

Tulemuse otstarbel loetakse videokohtuniku (VAR) ülevaatamiste (ja sellistest ülevaatamistest tekkinud otsuste) toimumisajaks algse intsidendi, millel videokohtuniku (VAR) abi lõpuks kasutatakse isegi juhul, kui mängu kohe ei peatata, toimumise aega. Hasartmängukorraldaja jätab endale õigust, kooskõlas osa A, punktiga 6.2, pöörata tagasi kõik varem klaaritud ennustamisvõimalused, kus klaarimine muutub kohtuniku lõpliku otsuse tulemusel valeks eeldusel, et vastav otsus tehakse ja sellest antakse teada enne matši lõppemist ja/või loetletud ajaperioodil.

Mis tahes kahtluste vältimiseks loeb hasartmängukorraldaja videokohtuniku (VAR) abi kasutamiseks stsenaariume, kui see on arusaadav väljakukohtuniku žestidest (nt käeliigutused, matši peatamine, et ise videokordust vaadata) ja/või videokohtuniku (VAR) abi kasutamist kinnitab matši raport, mille on väljastanud ametlik organisatsioon. Juhul, kui pole selge, kas videokohtuniku (VAR) abi on kasutatud, sest teleülekande pilt puudub ja/või teadaannetes esineb vasturääkivusi, klaarib hasartmängukorraldaja ennustused õiglaselt, lähtudes teleülekande pakkujalt ja usaldusväärsetest internetiallikatest saadud teabest.

- 21) Klaarimise otstarbel loetakse ennustusturgudel, kus viidatakse võistkonnale järgmise kaardi näitamisele ja/või „kaartide koguarvule“, punast kaarti alati 2 kaardi näitamise juhtumina, ning need klaaritakse vastavalt. Järgnevalt on loetletud näited, millest tuleks juhinduda:
- Esimene matšil näidatud kaart on punane kaart. Võistkond, millele kaart antakse, klaaritakse võitva valikuna järgmiste ennustamisvõimaluste puhul: Kaardid 1 ja 2.
 - Esimene matšil näidatav kaart on kollane kaart, millele järgneb kohe punane kaart samale mängijale ilma vahepeal teist kollast kaarti näitamata. Võistkond, millele kaardid antakse, klaaritakse võitva valikuna järgmiste ennustamisvõimaluste puhul: Kaardid 1, 2 ja 3.
 - Esimene matšil näidatav kaart on kollane kaart, millele järgneb kollane kaart samale mängijale, millele järgneb punane kaart samale mängijale. Võistkond, millele kaardid antakse, klaaritakse võitva valikuna järgmiste ennustamisvõimaluste puhul: Kaardid 1, 2 ja 3.

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

15. Golf

- 1) Kõik ennustused kehtivad, kui turniir või voor, millega ennustus on seotud, mängitakse läbi samal hooajal 3 kuu jooksul alates viimasest plaanitud kuupäevast (vastavalt kohaliku raja ajale), mis on avaldanud reguleeriv organisatsioon, olenemata ajalistest viivitustest, kui pole lepitud kokku muudes tingimustes.
- 2) Kõik ennustused, mis on seotud turniiri tulemusega (nagu võitja, koht, Each-Way, võitja ilma X-ita, rühma ennustamine, parim rahvus, isiku lõpptulemus jms), kehtivad juhul, kui nõuetele vastavad mängijad mängivad läbi minimaalse nõutud arvu radu vastavalt reguleeriva organisatsiooni reeglitele (nt 36 rada DP World Touri võistlustel ja 54 rada PGA Touri võistlustel) ja organisatsioon kuulutab välja ametlikud tulemused. Kui turniiri formaati muudetakse niimoodi, et sellel mängitakse vähem voore/radu kui esialgu plaanis, kuulutatakse kehtetuks kõik ennustused, mis aktsepteeritakse pärast viimase lõpuni mängitud vooru viimast lööki. Kui turniiri formaati muudetakse niimoodi, et sellel mängitakse vähem voore/radu kui esialgu plaanis, kuulutatakse kehtetuks kõik ennustused, mis aktsepteeritakse pärast viimase lõpuni mängitud vooru viimast lööki.
- 3) Ennustusi loetakse kehtivaks ka siis, kui need on klaaritud juba siis, kui kõiki 36 rada pole veel läbi mängitud ja/või ametlikku tulemust organisatsiooni poolt välja kuulutatud.
- 4) Kõiki tulemusi, mis saadakse ametlikult korraldatud playoffidega, arvestatakse ainult turniiri ennustamisvõimaluste klaarimisel. Kui pole just teisiti toodud, ei arvesta ennustamisvõimalused, mis viitavad sooritusele konkreetse vooru või raja mängimisel, tulemusi, mis tekivad playoffidest.
- 5) Panused, mis on seotud mängijatega, kes alustavad turniiri, kuid loobuvad vabatahtlikult või diskvalifitseeritakse, klaaritakse kaotustena, kui ennustus pole enne mängust lahkumist juba klaaritud.
- 6) Kõik ennustused, mis tehakse osalejatele, kes ei võistle üldse, makstakse tagasi.

- 7) Kui võistluse lõpptulemuse ennustustel, millel on piiratud valik osalejaid, nagu parim riik, rühma ennustamine, sixshooters jms, peaks juhtuma, et kõik loetletud mängijad „ei läbi cuti“, loetakse võitjaks mängijat, kes oli „cuti“ ajal parimal kohal. Kohaldatakse „Dead Heat“ reeglit, nagu on kirjas <osa B, lõigu 5 punktis 14>; v.a juhtudel, kui playoffidega on selgitatud välja parem koht (kui asjakohane)
- 8) Kõik „Head to Head“ ennustused nõuavad, et sündmusel/rajal, millele ennustus viitab, mängiks kõik osalejad.
- 9) „Head to Head“ ennustuste puhul, mis on seotud ainult kahe mängijaga, tühistatakse ennustused, kui mõlemad osalejad saavad sama koha ja viigi valikut pole pakutud. „Head to Head“ ennustuste puhul, mis on seotud kolme mängijaga ja, kus vähemalt kaks mängijat saavad sama koha, jagatakse panused nagu on kirjas <osa B lõigu 5 punktis 14>.
- 10) „Head to Head“ ennustuste, mis on seotud kahe või enama mängija tulemusega (nt parim koht turniiril), arvestatakse klaarimisel parimat kohta / väikseimat löökide arvu (vastavalt sellele, mida kohaldatakse), mis saavutatakse sündmusel/rajal, millele ennustus viitab.
- 11) Kõik turniiril „cuti“ läbimise/mitteläbimisega seotud ennustused nõuavad kehtimiseks, et turniiri organiseerija oleks teinud ametliku sellekohase otsuse. Turniiride puhul, kus mängijaid kõrvaldatakse rohkem kui ühes ringis, põhineb ennustuse klaarimine sellel, kas mängija pärast esimest „cuti“ kvalifitseerus või ei.
- 12) Kui mängija diskvalifitseeritakse/loobub enne „cuti“ tegemist, klaaritakse ennustus kaotusena ja tulemuseks loetakse „cuti“ mitteläbimist. Pärast cuti toimunud diskvalifitseerimine/loobumine pole „läbib cuti“ ennustuse esialgse klaarimise osas oluline.
- 13) „Head to Heads“ ennustuste puhul, mis on seotud turniiri parima kohaga, loetakse juhul, kui üks mängija cuti ei läbi, võitjaks teist mängijat. Kui kumbki osaleja „cuti“ ei läbi, loetakse võitjaks mängijat, kellel oli „cuti“ ajal kõige väiksem löökide arv. Kui mõlemad mängijad ei läbi „cuti“ sama löökide arvuga, kuulutatakse ennustus kehtetuks. Kui mängija diskvalifitseeritakse pärast „cuti“ tegemist, on ta mängija suhtes, kes „cuti“ ei läbinud, ikkagi võitja.
- 14) „Suurturniir“ viitab mängule, mille käigus saab PGA punkte, olenemata toimumiskoha, kuupäeva vm muutmisest.
- 15) Kui mäng peatatakse pärast vooru alustamist ja reguleeriv organisatsioon otsustab kõik vooruga seotud tegevused tühistada ja alustada otsast või vooru täiesti tühistada, kuulutatakse kehtetuks kõik ennustused, mis tehti pärast vooru algust, mis on seotud turniiri lõpptulemusega, liidriga pärast vooru ja cuti läbimise/mitteläbimisega.
- 16) Ennustused, mis viitavad konkreetse osaleja jõudmisele kindlale kohale (nt esimese 5/10/20/40 hulka) turniiril, turniiride valikul või konkreetsetes klassifikatsioonides, klaaritakse „Dead Heat“ reeglite järgi vastavalt <osa B lõigu 5 punktile 14>, kui osaleja on vastaval kohal viigis.

- 17) Ennustused, mis on seotud sellega, kas osaleja on kindlal kohal edetabelis kindlal ajal (nt „liider vooru X lõpus“) klaaritakse vastavalt tulemusele nimetatud vooru/ajavahemiku lõpus. Kõigile kohtade jagamistele kohaldatakse „Dead Heat“ reeglit, nagu on kirjeldatud <osa B lõigu 5 punktis 14>.
- 18) Kõikide turniiride, kus kasutatakse „modifitseeritud Stablefordi punktiarvestust“, ennustused klaaritakse vastavalt skooritud punktidele, mitte tehtud löökidele. Ennustuste kehtimiseks peab loetletud mängija mängima lõpuni vähemalt 1 raja; vastasel juhul ennustused tühistatakse.
- 19) „Tegevuste ennustamise“ ennustamisvõimaluste, sealhulgas, kuid mitte ainult „Fairway/Green in Regulationid / punkrid / veetakistused“, klaarimisel lähtutakse täpsest kohast, kus pall loetakse peatunuks. Ennustused klaaritakse vastavalt turniiri/sündmuse ametlikule veebisaidile ja juhul, kui ennustamisvõimalusega seotud teavet ei avaldata, kasutatakse tulemuse otsustamiseks telepilti. „Tegevuste ennustamise“ ennustamisvõimalustel kasutatakse järgmisi kirjeldusi ja klaarimisreegleid:
- Fairway in Regulation – ennustus viitab sellele, et mängija avalöögist Par 4 või Par 5 rajal peatub pall niidetud muruplatsil, mida kutsutakse fairwayks;
 - Green in Regulation – ennustus viitab sellele, et mängija suudab lüüa palli niidetud muruplatsile, mida nimetatakse griiniks „in regulation“ arvu löökidega, mis on järgmised:

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

Par 3 radade puhul „in regulation“ löökide arv: 1 löök
Par 4 radade puhul „in regulation“ löökide arv: 2 lööki
Par 5 radade puhul „in regulation“ löökide arv: 3 lööki
- 20) Kui 2 või enam osalejat jagavad sama kohta, kohaldatakse „võitja ilma X-ita / nimetatud mängijateta“ ennustustele „Dead Heat“ reeglit, nagu on kirjeldatud <osa B lõigu 5 punktis 14>. Kui nimetatud mängijad ei osale võistlusel, kuulutatakse ennustused kehtetuks .

- 21) „Võidumarginaali“ ennustused nõuavad kehtimiseks turniiril vähemalt 36 raja mängimist.
- 22) „Straight Forecast“ ennustamisvõimaluste puhul peavad loetletud osalejad lõpetama turniiri 1. ja 2. kohal ennustamisvõimaluses loetletud järjestuses. Kõigi viikide korral kohaldatakse „Dead Heat“ reeglit, nagu on kirjeldatud <osa B lõigu 5 punktis 14>. Ennustuste kehtimiseks peavad mõlemad loetletud mängijad tegema pärast ennustuse aktsepteerimist vähemalt veel ühe avalöögi.
- 23) „Võiduskoori“ ennustused nõuavad kõigi turniiri radade lõpuni mängimist. Radade arvu mis tahes vähendamine põhjustab ennustamisvõimaluse tühistamise.
- 24) „Hole-in-One turniiri jooksul“ ennustuse kehtimiseks peab olema mängitud turniiril vähemalt 36 rada, kui tulemus pole just juba välja selgitatud ja sellisel juhul klaaritakse ennustused vastavalt. „Hole-in-One vooru X jooksul“ ennustuse kehtimiseks peavad kõik mängijad olema vooru lõpuni mänginud, kui tulemus pole just juba välja selgitatud ja sellisel juhul klaaritakse ennustused vastavalt.
- 25) Ennustused, mis viitavad sellele, et konkreetne mängija on „võitja ja terve võistluse liidrikohal“, nõuavad seda, et loetletud isik oleks edetabelis juhtival kohal (sh mis tahes viigid) turniiri iga plaanipärase vooru lõpus. Plaanitud radade/voorude arvu mis tahes vähendamised muudavad ennustused kehtetuks.
- 26) „Võitja saab 72. rajal tulemuse Birdie/Par/Bogey“ viitab turniiri lõpliku võitja sooritusele 4. vooru 18. rajal. Kui turniiri plaanitud radade/voorude arvu vähendatakse, kuulutatakse ennustused kehtetuks. Olukordades, kus 4. vooru mängitakse „shotgun start“ formaadis, kuulutatakse ennustused kehtetuks.
- 27) „Võitja mängib viimase vooru grupis“ viitab sellele, kas turniiri võitja tuleb 2- või 3-palli paaridest, kes alustavad viimastena vastavalt mänguaegadele, mis on avaldanud ametlik organisatsioon.
- 28) Hooajalised ennustused; mängija võib nimetatud turniirigraafiku nimetatud kalendriaasta jooksul.
- Mängija peab mängima minimaalselt 10 sündmusel, et turniiri ennustused kehtiks, vastasel juhul need tühistatakse.
 - Arvesse lähevad ainult individuaalarvestuse sündmused, võistkondlikud sündmused arvesse ei lähe.

Jõuab esimese 5, 10, 20 hulka individuaalarvestuses või KÕIGIL suurturniiridel kindla kalendriaasta jooksul. Kõigile viikidele kohaldatakse „Dead Heat“ reeglit, nagu on kirjeldatud <osa B lõigu 5 punktis 14>.

16. Käsipall

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

17. Hobuste võiduajamine (hipodroom ja traav)

- 1) Traavisõidu kalendri suurvõistluste kohta võidakse pakkuda „ante post“ ennustusturge. Selleks, et ennustust loetaks „ante post“ ennustuseks, peab see olema tehtud enne lõpptulemuse väljakuulutamist. Ennustusi loetakse „kõik-sees, jooks või mitte“ põhimõttel, nii et ennustusi mitteosalejatele ei tühistajatele.
- 2) „Head-to-Head“ ennustus, mille puhul lõpetab võiduajamise vähemalt üks hobune, klaaritakse reguleeriva organisatsiooni ametlike tulemuste põhjal.
- 3) „Head-to-Head“ ennustus, mille puhul ei saa ametlikku tulemust kumbki hobune, kuulutatakse kehtetuks.
- 4) „Head-to-Head“ ennustus, mille puhul saavad mõlemad hobused kirja sama ametliku aja, klaaritakse vastavalt sellele, kumb hobune on ametlikest tulemustes teisest ees; kui pole võimalik selgeks teha, kumb hobune oli tulemuste järgi ees, kuulutatakse ennustus kehtetuks.
- 5) Head-to-Head ja/või Triple Head ennustus kuulutatakse kehtetuks järgmistel juhtudel:
 - a. Ükski osalev hobune ei lõpeta võiduajamist; ja/või
 - b. Ükski osalev hobune ei saa auhinnaraha. „Auhinnaraha“ all mõeldakse raha, mille summa oleneb osaleja tulemusest konkreetsel võiduajamisel. Klaarimisel ei loeta „auhinnaraha“ hulka

ühtki rahasummat, mis makstakse osalejatele millegi muu kui tema koha alusel paremusjärjestuses (nt osavõtu eest makstav raha).

- 6) Teabega seotud trükivigade puhul, nagu (pole piirav määratlus) võiduajamise numbrid ja stardikohad, võiduajamiste nimed, stardimeetodid ja vahemaad, loetakse ennustust ikkagi kehtivaks, kui samast võiduajamisest võtavad osa kõik loetletud hobused.
- 7) Kõik ennustused viitavad loetletud kohtumisele/võidusõidule. Kui võidusõit/kohtumine pole peetud/lõpetatud kindlaksmääratud kuupäeval, loetakse kõik ennustused, mis on tehtud hiljem kui 00:00 (Kesk-Euroopa aja järgi) kindlaks määratud päeval, kehtetuks. Ennustused, mis on tehtud enne kella 00:00 (Kesk-Euroopa aja järgi) jäävad kehtima eeldusel, et võidusõit/kohtumine peetakse kindlaks määratud aastal.

17. Jäähoki

- 1) Võistkonna/matši ennustuste, mis ei viita konkreetsele ajavahemikule (nt periood 1, normaalaeg jms), klaarimisel arvestatakse ka tulemusi, mis on tekkinud mis tahes lisaaja või penaltiseeria tulemusel. Mis tahes võistkond, kes võidab lisaaja/penaltiseeriaga, saab sealt kirja ainult ühe värava, sõltumata väravate arvust, mis tegelikult lisaajal on löödud.
- 2) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele ühel matšil (nt mängija X löödud väravate koguarv) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele matši jooksul (nt kas kõige rohkem väravaid lööb mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud mängiks asjakohasel matšil täiendavat aktiivset rolli (oleks väljakul, kui ei ole mainitud asjaomase organisatsiooni poolt, klaarime vastavalt algrivistuses olemisele). Sarnast tüüpi ennustused, mis tehakse pärast vastava matši algust kuulutatakse tühistatuks, kui loetletud mängija(d) ei võta matšist pärast ennustuse aktsepteerimist mis tahes põhjusel edasi osa.
- 3) Mängija ja võistkonnaga seotud ennustusturud (nt väravad, söödud, punktid, karistusminutid, pealelöögid väravale jms) klaaritakse vastavalt reguleeriva organisatsiooni ametlikule statistikale. Kui pole teisiti öeldud, sisalduvad selliste ennustuste puhul koguarvudes ka kõik mängupikendused (nt lisa-aeg), kuid mitte penaltiseeriad.
- 4) Esimese/viimase värava lööja – ennustus viitab sellele, et konkreetne mängija on nimetatud värava lööja kindla ajavahemiku jooksul või esimene väravalööja oma võistkonna heaks (nt „Esimese värava lööja – võistkond X“). Ennustus tühistatakse, kui mängija ei võta matšist osa või tuleb väljakule alles pärast seda, kui ennustuses nimetatud värav on juba löödud. Juhul, kui väravaid (või rohkem väravaid; nagu asjakohane) ei lööda ning ülejäänud ennustamisvõimaluse nõuded on täidetud, loetakse ennustusi kaotanuteks, kui ennustamisvõimaluses pole just vastavat valikut antud.

- 5) Kõiki NHL ja NCAA „matši“ ennustamisvõimalusi loetakse kehtivateks ainult juhul, kui 3. perioodis on jäänud mängida vähem kui 5 minutit. Erandiks on need, mille tulemused on otsustatud enne loobumist ja mis ei saa kuidagi olenevalt tuleviku sündmustest muutuda; need klaaritakse vastavalt otsustatud tulemusele.
- 6) Kui ennustamisvõimaluse kirjelduses pole just teisiti toodud või viidatud, põhineb hooaja ennustuste klaarimine võistluse ametliku veebisaidi (nagu asjakohane) klassifikatsioonidel, definitsioonidel ja viigimurdmise reeglitel.
- 7) Hooaja ennustused, olenemata sellest, kas need hõlmavad tulemusi, mis on saadud playoffides või mitte, ning ennustamisvõimalused, mis viitavad konkreetsete võistkondade või mängijate sooritusele, jäävad kehtima olenemata mängijate vahetustest, võistkondade liikumistest või nimemuutustest hooaja mis tahes hetkel.
- 8) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele (nt mängija X löödud väravate koguarv playoffides) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele kindla ajavahemiku/turniiri/hooaja jooksul (nt kas tavahooajal skoorib kõige rohkem punkte mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul pärast ennustuse aktsepteerimist. Kui nimetatud mängija väljakul olemise aja kohta pole andmeid saadaval, loetakse mängijat matšil aktiivselt osalenuks, kui mängija on kirjas ametlikus matši rivistuses/aruandes.
- 9) Mängija kõrvalennustused jm statistikal põhinevad ennustamisvõimalused klaaritakse vastavalt matši ametlikele tulemustele, mis avaldatakse pärast mängu organiseeriva organisatsiooni poolt.

19. Mootorisport

- 1) See lõik kehtib kõigile järgmistele mootorisportdiga seotud spordialadele, nagu: Vormel 1, A1 GP, kardisõidud, Indy Car, NASCAR, ringrada, Touring sõidud, DTM, Endurance sõit, ralli, rallikross, mootorrattasõidud, Superbike.
- 2) Kui jätta välja NASCAR, klaaritakse ennustused vastavalt live aegadele ja kohtadele nagu näidatud televisioonis poodiumitseremoonia ajal või pärast võistluse/võidusõidu/sündmuse lõppemist (vastavalt sellele, kuidas kohaldatakse). Kui ennustuse klaarimiseks pole piisavalt teavet (see on puudu / seda ei kuvata ja/või on ebatäielik), loetakse siduvaks esimest ametlikku teavet, mis avaldatakse ametlikult veebisaidil olenemata järgnevatest kohtade muutmistest, kaebustest ja/või karistustest, mis rakendatakse pärast seotud võistluse/võidusõidu lõppemist. NASCARi ennustuste puhul klaaritakse kõik ennustusturud NASCARi esimesena avaldatud mitteametlike tulemuste põhjal. Kõik pärastised karistused, diskvalifitseerimised või apellatsioonid pärast võidusõitu ja võidusõidujärgse kontrolli ajal ei mõjuta.
- 3) Sündmuseid, mis lõpetatakse varakult ilmastikuolude tõttu või muudel põhjustel, kuid loetakse ametlikuks reguleeriva organisatsiooni poolt, klaaritakse vastavalt

tulemustele olenemata muudatustest, mida assotsiatsioon võib võidusõidu katkestamise tõttu teha.

- 4) Kui sündmust/võidusõitu/ringi/soojendust korratakse algusest, jäävad ennustused kehtima ja need klaaritakse vastavalt uuesti toimunud sündmuse/võidusõidu/ringi/soojenduse tulemustele; v.a juhtudel, kui ennustus on juba klaaritud.
- 5) Klaarimise eesmärkidel klaaritakse ennustused sündmuste kaupa, mis on seotud ennustamisvõimaluses nimetatud konkreetse seansiga, mh nt „vabatreening“, „kvalifikatsioon“, „Sprint Shootout“, „sprint“ ja „sõit“
- 6) „Head to Head“ ennustuste puhul peavad ennustuse kehtimiseks võtma seotud võistlusest osa kõik osalejad olenemata sellest, kas juht sõidab ametliku aja või mitte. Erandiks on vabatreeningu „Head to Head“ ennustused, milles ei saa kumbki loetletud osaleja kirja ametlikku ringiaega, mille korral mõjutatud ennustused tühistatakse.
- 7) Kõigi „võidusõidu lõpuni sõitmine“ ennustuste klaarimisel arvestatakse ametlikke reegleid, mis on kehtestatud reguleeriva organisatsiooni poolt.
- 8) „Head to Head“ ennustus, mille puhul ei lõpeta võidusõitu kumbki juht, klaaritakse vastavalt sellele, kumb sõitja läbis enne katkestamist kõige rohkem ringe. Juhul, kui osalejad võidusõitu lõpuni ei sõida ja neile saab kirja sama arv ringe, kuulutatakse ennustus kehtetuks; v.a ralli puhul, mille puhul peab sündmuse lõpetama vähemalt üks loetletud osaleja.
- 9) Reguleeriva organisatsiooni poolt kvalifikatsioonide ajal määratud ajalisi karistusi arvestatakse. Muid tabelis tehtud kohtade muutusi ei arvestata.
- 10) Kui loetletud juhi kohta on seansi ametlikus edetabelis kirjas DNS (ei startinud), loetletud juhi ennustused tühistatakse.
- 11) Hooaja ennustuste klaarimisel arvestatakse kohta, mis antakse välja kohe pärast hooaja viimase võidusõidu lõpetamist koos kõigi organiseeriva organisatsiooni poolsete otsustega, mis tehakse hooaja ajal eeldusel, et sellised otsused tehakse enne hooaja viimase võidusõidu toimumist. Ühtki otsust (ka kaebuste puhul), mis tehakse pärast viimast võidusõitu, ei arvestata.
- 12) Kõik ennustused, mis on seotud võistkondade tulemustega, jäävad kehtima ka siis, kui juhte vahetatakse.
- 13) NASCARi ja IndyCari puhul jäävad ennustused kehtima olenemata sellest, kas ajakava/asukohta/ringrada on muudetud, kui võidusõit/sündmus toimub samal aastal/hooajal; ajalisi viivitusi, toimumisjärjestusi jms ei arvestata; ainsaks erandiks on ennustused, mis on tehtud esmaspäeval pärast kella 00.00 CET kaks nädalat enne võidusõitu/sündmust; need makstakse tagasi, kui ennustusega seotud võidusõit/sündmus/võistlus ei toimu 7 päeva jooksul alates ennustuse.
- 14) Panuste, mis on seotud kindla võistkonna tulemusega kindlal võidusõidul, kehtimiseks on vajalik, et iga võistkonna kõik sõidukid stardiksid; vastasel juhul

kuulutatakse ennustused kehtetuks (nt Formula 1 puhul peavad startima iga võistkonna mõlemad autod).

- 15) Ennustustes, milles viidatakse „Turvaautole“, ei võeta arvesse olukordi, kus võidusõit algab turvaauto tagant.
- 16) Ennustuste, mis käsitlevad esimest katkestajat, klaarimine toimub vastavalt täpsele ringile, mil sõitja loobub võistlemisest. Kui ühel ringil katkestab kaks või enam võidusõitjat, klaaritakse ennustused vastavalt <osa B lõigu 5 punktile 14>.
- 17) Ennustused, mis viitavad võidusõidu esimesena/järgmisena katkestavale juhile, hõlmavad ainult tulemusi, mis toimuvad pärast võidusõidu ametlikku algust. Klaarimisel ei arvestata ühtki katkestamist/loobumist, mis leiavad aset enne GP tegelikku starti (sh need, mis leiavad aset soojendusringi ajal).
- 18) NASCARi kvalifikatsiooni puhul klaaritakse võitja ennustused ainuüksi kvalifikatsiooniseansi põhjal. Kõik hilisemad karistused (nt viimaselt kohalt startimine) või alternatiivsed stardirivistuse määramise meetodid sellele ennustusturule ei kehti. Kui seanss tühistatakse ilma tõttu või mis tahes muul põhjusel, tühistatakse kõik ennustused. Juhti loetakse kvalifikatsioonis osalenuks, kui karistus määratakse enne kvalifikatsiooni, mis takistab tegelikku seansil osalemist

20. Netball

- 1) Kui pole teisiti öeldud, klaaritakse kõik ennustused vastavalt tulemusele pärast nn lisaaega (üleaega).
- 2) Ennustamisvõimalused „Väravate vahe“ ja „Poolaeg/Normaalaeg“ klaaritakse vastavalt tulemustele pärast 80-minutilist mänguaega.
- 3) Ennustuste kehtimiseks peab matš olema lõpetatud, v.a juhtudel kui tulemus on selgunud juba enne matši katkestamist ning tulevased sündmused seda ei muudaks, sellistel juhtudel toimub klaarimine vastavalt otsustatud lõpptulemusele
- 4) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele ühel matšil (nt mängija X skooritud punktide koguarv) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele matši jooksul (nt kas kõige rohkem punkte saab kirja mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul matši jooksul pärast ennustuse aktsepteerimist.
- 5) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele kindlal perioodil (nt mängija X skooritud punktide koguarv tavahooajal) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele hooaja jooksul (nt kas tavahooajal skoorib kõige rohkem punkte mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul pärast ennustuse aktsepteerimist.

21. Pesäpallo (Soome pesapall)

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

22. Rugby League

- 1) Kui pole teisiti öeldud, klaaritakse kõik ragbi liiga ennustused vastavalt tulemusele pärast nn lisaaega (üleaega) või vastavalt kuldse punkti reeglile (Golden Point Rule).
- 2) Ennustamisvõimalused „Värvate vahe“ ja „Poolaeg/Normaalaeg“ klaaritakse vastavalt tulemustele pärast 80-minutilist mänguaega.
- 3) Seoses teatud võistluste/üritustega võib olla ennustamisvõimalusi, mis on seotud konkreetse perioodi/matšiga, mis võib lõppeda viigiga – seda pärast 80-minutilist normaalaega või isegi pärast seda määratud lisaaega (üleaega). Sellistel juhtudel klaaritakse ennustused vastavalt „Dead Heat“ reeglile, nagu on kirjeldatud <osa B lõigu 5 punktis 14>.
- 4) Try'de skoorijad (esimene/viimane/võistkondlik / millal iganes) – kõik ennustused hõlmavad võimalikku lisaaega (üleaeg). Kõik muud ennustused, mis on tehtud matšipäeval alustavale 17 mängijale, sõltumata sellest kas nad mängivad, kehtivad. Ennustused, mis on tehtud mängijatele, kes ei ole matšipäeval 17 alustava mängija seas, tagastatakse.
- 5) Kui pole just teisiti välja toodud, siis ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele ühel matšil (nt mängija X skooritud tryde koguarv) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele matši jooksul (nt kas kõige rohkem trysid skoorib mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud mängiks asjakohasel matšil algusest peale.
- 6) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele (nt mängija X skooritud tryde koguarv World Cupil) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele kindla ajavahemiku/turniiri/hooaja jooksul (nt kas tavahooajal skoorib kõige rohkem trysid mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul pärast ennustuse aktsepteerimist. Ennustused, mis tehakse pärast seda, kui on välja kuulutatud uudiseid, mis võiksid kas või potentsiaalselt vähendada mängude arvu, milles loetletud mängija kvalifitseerub võistlusel osalema (nt uudised vigastuste/üleminekute/vahetuste kohta) ja muudavad seega koefitsiente kas või teoreetiliselt mis tahes konkreetse tulemuse suunas, ilma et koefitsiente oleks kohandatud ennustamisvõimaluse uuele olekule kohaseks, kuulutatakse kehtetuks. Sarnaste ennustuste klaarimine põhineb tulemusel pärast võimalikku lisaaega, kui pole teisiti öeldud.
- 7) Ennustused kehtivad sõltumata sündmuse toimumiskoha muutusest.

23. Rugby Union

- 1) Kui pole teisiti piiritletud, klaaritakse kõik ennustused seoses matši, võistkonna soorituse vms kooskõlas teise poolaja lõpptulemusega (pärast 80-minutilist mänguaega).
- 2) Seoses teatud võistluste/üritustega võib olla ennustamisvõimalusi, mis on seotud konkreetse perioodi/matšiga, mis võib lõppeda viigiga – seda pärast 80-minutilist normaalaega või isegi pärast seda määratud lisaaega (üleaega). Sellistel juhtudel klaaritakse ennustused vastavalt „Dead Heat“ reeglile, nagu on kirjeldatud <osa B lõigu 5 punktis 14>.
- 3) Try'de skoorijad (esimene / viimane / võistkondlik / millal iganes) – kõik ennustused hõlmavad võimalikku lisaaega (üleaega). Kõik muud ennustused, mis on tehtud algrivistuse 15 mängijale, sõltumata sellest kas nad mängivad, kehtivad. Ennustused, mis on tehtud mängijatele kes ei ole algrivistuse 15 mängija seas, tagastatakse. Juhul, kui matšil ei skoorita ühtki try'd, ei maksta tagasi ühtki panust. Try-penalteid ei arvestata. Kui „Esimene try skoorija“ ennustamisvõimaluse korral skooritakse esimesena try-penalti, loetakse võitvaks järgmise mitte-try-penalti skoorijat. Kui „Viimane try skoorija“ ennustamisvõimaluse korral skooritakse viimasena try-penalti, loetakse võitvaks viimase mitte-try-penalti skoorijat.
- 4) Kui pole just teisiti välja toodud, siis ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele ühel matšil (nt mängija X skooritud tryde koguarv) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele matši jooksul (nt kas kõige rohkem trysid skoorib mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud mängiks asjakohasel matšil algusest peale.
- 5) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele (nt mängija X skooritud tryde koguarv World Cupil) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele kindla ajavahemiku/turniiri/hooaja jooksul (nt kas tavahooajal skoorib kõige rohkem trysid mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul pärast ennustuse aktsepteerimist. Sarnaste ennustuste klaarimine põhineb tulemusel pärast võimalikku lisaaega, kui pole teisiti öeldud.
- 6) Ennustused kehtivad sõltumata sündmuse toimumiskoha muutusest.

24. Lakross

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

25. Speedway

- 1) Kõik ennustused klaaritakse vastavalt reguleeriva organisatsiooni välja kuulutatud ametlikele tulemustele pärast viimase plaanitud sõidu lõpetamist. Ennustuse klaarimisel ei arvestata hilisemaid kohtade muutmisi, kaebusi ja/või karistusi, mis rakendatakse pärast sündmuse lõpetamist.
- 2) „Matši“ ennustused, mis on seotud kahe võistkonna/sõitjaga, klaaritakse vastavalt ametlikele tulemustele olenemata lõpetatud sõitudest.
- 3) Katkestatud matšidega seotud „üle/alla“ ennustused, mille tulemus on selgeks tehtud juba enne matši/sündmuse katkestamist ja/või juhul, kui edasine mäng tulemust kuidagi muuta ei saa, klaaritakse vastavalt tulemustele, mis saadi kuni katkestamiseni. Selliste klaarimiste arvutamiseks lisatakse vajadusel minimaalne arv mängujuhtumeid, mis oleks olnud vajalikud matši ja ennustamisvõimaluse loomuliku lõpuni viimiseks (olenevalt sellest, mitu setti on matši jaoks ette nähtud). Kui sellisel arvutamisel tekib olukord, mille puhul miski ennustuse tulemust muuta ei saa, klaaritakse see vastavalt. Vt näiteid <osa C lõigu 28 punktist 3>.
- 4) „Händikäp“ ennustuse kehtimiseks peavad olema kõik plaanitud sõidud lõpetatud, v.a sündmuse korral, mille tulemus on kindlaks tehtud juba enne katkestamist ja/või mis tahes edasine võistlemine ei saa kuidagi tulemust muuta; sellised ennustused klaaritakse vastavalt. Vt näiteid <osa C lõigu 28 punktist 3>.
- 5) Kõik „Head to Head“ ja „üle/alla“ ennustused, mis on seotud ühe või mitme sõitja tulemusega sündmusel/sõidul, kehtivad juhul, kui kõik loetletud sõitjad võtavad osa vähemalt ühest sõidust.
- 6) Kindla sõiduga seotud ennustuste kehtimiseks peab asjassepuutuv sõit olema lõpuni sõidetud ja sellest peavad osa võtma kõik loetletud osalejad.

26. Surf

- 1) Eeldusel, et sündmus toimub korraldajate määratud ametliku ajaperioodi jooksul, on kõik ennustused kehtivad, sõltumata edasilükkamistest, toimumispaiga muutustest jne.
- 2) Vastasseisud, mis viitavad ühe või enama surfari sooritusele, loetakse kehtivaks kui loetletud surfarid alustavad loetletud sõitu/üritust.
- 3) Seoses teatud võistluste/üritustega võib olla ennustamisvõimalusi, mis on seotud ürituse edenemisega, kus kaks või enam loendatud surfarit langeb välja samas võistlusetapis. Sellisel juhul klaaritakse ennustused vastavalt „Dead Heat“ reeglile, nagu on kirjeldatud <osa B lõigu 5 punktis 14>. Vastavate ennustamisvõimaluste juures on sellekohane märge.

27. Ujumine

- 1) Kui pole teisiti öeldud, klaaritakse kõik ujumisega seotud ennustused vastavalt tulemusetele pärast võistluse viimast osa. Kui ükski loetletud osalejatest ei võta viimasest etapist osa, kuulutatakse kõik ennustused kehtetuks, kui reguleeriv organisatsioon ei rakenda spetsiaalseid viigimurdmise protseduure; viigimurdmise ja võitja väljaselgitamise korral kehtivad need ametlikud tulemused.
- 2) Kõik ennustused klaaritakse vastavalt esimestele ametlikele väljakuulutatud tulemustele. Kuid X3000 klaarib ennustuse uuesti, kui ametlikke tulemusi peaks muudatama 24 tunni jooksul pärast sündmuse toimumist. Selle võimaluse arvestamiseks peab protest olema seotud intsidentidega, mis juhtuvad eranditult sündmuse toimumise ajal, nt rajalt kõrvalekaldumine või valestart vms. Dopingu tarvitamisega seotud juhtumeid ei võeta arvesse. Tulemus, mis on saadaval pärast 24 tunni möödumist, on siduv olenemata mis tahes hilisematest protestidest, ametlike tulemuste muutmistest jms.
- 3) Kui kaks või enam osalejat võtavad osa võistluse erinevatest startidest, kuulutatakse kõik nendevahelised „Head-To-Head“ ennustused kehtetuks, kui võistlusel pole just hilisemat etappi, millesse neist vähemalt üks kvalifitseerub.
- 4) Osalejat, kes diskvalifitseeritakse valestarti tõttu, arvestatakse võistlusest osa võtnud sportlasena.

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

- 1) Kõik ennustused jäävad kehtima kuni matši mängitakse turniiri raames olenemata tingimuste (sise-, välitingimused) ja/või väljaku katte muudatustest (enne või matši ajal), kui pole lepitud kokku teisiti.
- 2) „Matši“ ennustus põhineb turniiril edasiliikumise või turniiri võidu printsiibil olenevalt sellest, millisele võistluse etapile matš vihtub. Mängija/võistkond, kes pääseb järgmisesse vooru või võidab turniiri, on võitja olenemata sellest, kas keegi loobus, kõrvaldati jne. Nende ennustuste kehtimiseks peab olema mängitud vähemalt üks sett.
- 3) Katkestatud matšidega seotud „koguarvu“ ja „händikäpi“ ennustused, mille tulemus on selgeks tehtud juba enne mängu katkestamist ja/või juhul, kui edasine mäng tulemust kuidagi muuta ei saa, klaaritakse vastavalt tulemustele, mis saadi kuni katkestamiseni. Selliste klaarimiste arvutamiseks lisatakse vajadusel minimaalne arv mängujuhtumeid, mis oleks olnud vajalikud matšide lõpuleviimiseks ilma loobumiseta (olenevalt sellest, mitu setti on matši jaoks ette nähtud). Kui sellisel arvutamisel tekib olukord, mille puhul miski ennustuse tulemust muuta ei saa, klaaritakse see vastavalt. Mõistmisel võib olla abi järgmistest näidetest:
 - Näide 1 – üle/alla: loobumisvõit 3-setilise matšil tulemusega 7-6, 4-4. Ennustused: „Geimide koguarv sett 2 – 9,5“ (või mis tahes read, mis on sellest madalamad) ja „matši jooksul mängitud geimide koguarv – 22,5“ (või mis tahes read, mis on sellest madalamad) klaaritakse „üle“ ennustuse puhul võitvatena ja „alla“ ennustuste puhul kaotavatena. Panused kõrgematele joontele kuulutatakse kehtetuks.

- Näide 2 – händikäp: loobumisevõit 5-setilise matši 3. seti alguses tulemusega 1-1. Ennustused +2,5 klaaritakse võitvatena ja ennustused –2,5 settidele kaotavatena. Ennustused sellest summast madalamatele joontele kuulutatakse kehtetuks.
 - Näide 3 – „5-setiline“ matš lõpeb sellega, et mängija A katkestab tulemusega 6-2, 3-6, 1-4. Kui mängija A oleks võitnud kõik ülejäänud geimid (matš oleks jätkunud katkestamiseta), oleks skoor olnud 6-2, 3-6, 6-4, 6-0, mis annab võidumarginaaliks 11 geimi. Kuid see pole suurim võimalik võidumarginaal, sest matš oleks võinud lõppeda ka 6-2, 3-6, 6-7, 6-0, 6-0, mis annab võidumarginaaliks 12 geimi. Seega loetakse kõiki –12.5 või kõrgemaid ennustusi kaotavateks ja kõiki –11.5 või madalamaid ennustusi tühistatuteks.
- 4) Kõik „õige tulemuse“ (nt seti ennustamine ja geimi ennustamine), „paaritu/paaris“ ennustused ja ennustused, mis on seotud matši kindla perioodi võitjaga (nt „Kumb mängija võidab esimese seti?“ ja „sett 2 – geim 6: Võitja“ nõuavad, et vastav matši osa oleks lõpuni mängitud.
 - 5) Kõik ennustused, mida pole ülal kirjutatud, vajavad kehtimiseks vähemalt ühe geimi lõpetamist; v.a need, mille tulemus on tehtud kindlaks enne mängu katkestamist ja edasine mängimine ei saa kuidagi tulemust muuta.
 - 6) Paarismängude puhul kuulutatakse kõik ennustused kehtetuks, kui mõni mängija ümber vahetatakse.
 - 7) „Grand Slam“ viitab mängule, mille käigus saab ITF punkte, olenemata toimumiskoha, kuupäeva vm muutmise.
 - 8) Ennustused paarismängude matšidele Davis Cupi, Billie Jean King Cupi ja ATP Cupi finaalmängude Round Robini etappides jäävad alati kehtima, isegi kui viigi skoor on 2-0. Kõigil ülejäänud Davis Cupi, ATP Cupi ja Billie Jean King Cupi viikidel paarismängude matšid tühistatakse, kui viik on juba otsustatud.
 - 9) „Pro set“ ennustuse tulemused peavad vastama järgnevatele kriteeriumitele: „Matš“, „Seti händikäp“, „Seti ennustamine“ ja „Sette kokku“. Kõik muud ennustused loetakse kehtetuks, v.a ennustused mille tulemus on juba kindlaks tehtud. Kui matši formaat / settide arv erineb sellest, mida eeldati ennustusturu avaldamise hetkel, tühistab X3000 kõik asjaomased ennustusturud, mis on seotud juhtumitega X, Y, Z, kui vajalik arv mängujuhtumeid pole juba saavutatud, sõltumata formaadi / settide arvu muutusest.
 - 10) Reeglina loetakse „viigimurdmise meetodeid“ alati 1 geimina olenemata punktide arvust, mis on võitmiseks vajalik või viigimurdmise formaadiks. Järgmised viigimurdmise stsenaariumid klaaritakse järgmiselt:
 - „Matši viigi murdmine“: mängitakse tavaliselt otsustava seti asemel, kui mõlemad osalejad on võitnud sama arvu sette. Klaarimisel loetakse seda täissetiks ja geimiks ning loetakse vastavalt. Kuid seda ei loetaks viigimurdjaks asjakohaste ennustamisvõimaluste klaarimisel;

- „Viigimurdmine setis 6-6 juures, esimene 7 punktini“: klaarimisel loetakse seda 1 geimiks ja seda loetakse vastavalt ning samuti loetakse seda viigimurdjaks asjakohaste ennustamisvõimaluste klaarimisel;
- „Viigimurdmine setis 6-6 juures, esimene 10 punktini“: klaarimisel loetakse seda 1 geimiks ja seda loetakse vastavalt ning samuti loetakse seda viigimurdjaks asjakohaste ennustamisvõimaluste klaarimisel;
- „Viigimurdmine setis 12-12 juures, esimene 7 punktini“: klaarimisel loetakse seda 1 geimiks ja seda loetakse vastavalt ning samuti loetakse seda viigimurdjaks asjakohaste ennustamisvõimaluste klaarimisel;
- „Viigimurdmine setis 3-3 juures, esimene 7 punktini“ (ehk „Fast 4“ formaat): klaarimisel loetakse seda 1 geimiks ja seda loetakse vastavalt ning samuti loetakse seda viigimurdjaks asjakohaste ennustamisvõimaluste klaarimisel;
- „Viigimurdmise kümned“: matš, mis koosneb ainult viigimurdmisest, kus võitev osaleja on see, kes jõuab esimesena 10 punktini ja juhib vähemalt 2 punktiga. Seda loetakse nii viigimurdjaks kui ka täismatšiks asjakohaste ennustamisvõimaluste klaarimisel.

- 11) Turniiri võitjale viitavad „võit/koht“ ja „Each-Way“ ennustused, mis tehakse alates organiseeriva organisatsiooni põhiloosi esimesest avaldamisest kuni võistluse alguseni makstakse tagasi, kui loetletud osaleja ei võta turniirist enam rohkem osa. Erand tehakse iga mängija kohta, kes on endiselt kvalifikatsioonides, sest neid loetakse aktiivseteks osalejateks.
- 12) Ennustused hooajaga seotud sooritustele (nt „võidetud Grand Slami tiitlite arv“ või „kas jõuab esimese 20 hulka“) tühistatakse, kui mängija ei mängi vähemalt 5 edetabelipunkti andvat sündmust hooaja jooksul.

29. Võrkpall

- 1) Punktid, mis on skooritud „Kuldse seti“ ajal ei lähe arvesse selle matši ennustuse klaarimisel, v.a kui ennustused on seotud turniiri edenemise ja turniiri koguarvudega. Ennustused, mis on seotud mängija tulemusega matšil/sündmusel/turniiril klaaritakse vastavalt tulemusele pärast võimalikku lisaaega, kui pole teisiti öeldud.
- 2) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele ühel matšil (nt mängija X skooritud punktide koguarv) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele matši jooksul (nt kas kõige rohkem punkte skoorib mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud mängiks asjakohasel matšil täiendavat aktiivset rolli.
- 3) Katkestatud matšidega seotud „üle/alla“ ja „händikäp“ ennustused, mille tulemus on selgeks tehtud juba enne mängu katkestamist ja/või juhul, kui edasine mäng tulemust kuidagi muuta ei saa, klaaritakse vastavalt tulemustele, mis saadi kuni katkestamiseni. Selliste klaarimiste arvutamiseks lisatakse vajadusel minimaalne arv mängujuhtumeid, mis oleks olnud vajalikud matši ja ennustamisvõimaluse loomuliku lõpuni viimiseks (olenevalt sellest, mitu setti on matši jaoks ette nähtud). Kui sellisel

arvutamisel tekib olukord, mille puhul miski ennustuse tulemust muuta ei saa, klaaritakse see vastavalt. Vt näiteid <osa C lõigu 28 punktist 3>.

- 4) Kõik „õige tulemuse“, „paaritu/paaris“ ennustused ja ennustused, mis viitavad kindla matši võitjale kindla perioodi/ajavahemiku raames. Näide: „Milline võistkond võidab 1. geimi?“ ja „geim 2 – võidujooks 15 punktini“ nõuavad, et ainult osa matšist oleks lõpetatud.
- 5) Kõik ennustused, mida pole ülal kirjutatud, vajavad kehtimiseks vähemalt ühe geimi lõpetamist; v.a need, mille tulemus on tehtud kindlaks enne mängu katkestamist ja edasine mängimine ei saa kuidagi tulemust muuta.
- 6) Ennustamisvõimalused, mis viitavad üksiku mängija sooritusele (nt mängija X skooritud punktide koguarv maailmameistrivõistlustel) või 2 üksiku mängija vastanduvatele sooritustele kindla ajavahemiku/turniiri/hooaja jooksul (nt kas tavahooajal skoorib kõige rohkem punkte mängija X või mängija Y), nõuavad ennustuse kehtimiseks, et kõik loetletud isikud oleks aktiivsed osalejad vähemalt veel ühel ennustamisvõimalusega seotud mängul pärast ennustuse aktsepteerimist.

30. Talisport

- 1) See lõik kehtib järgmistele spordialadele: mägisuusatamine, laskesuusatamine, murdmaasuusatamine, vabastiil, kahevõistlus, lühirajauisutamine, suusahüpped, lumelaud ja kiiruisutamine.
- 2) Võistluse tulemused loetakse kehtivaks, kui võistlus on deklareeritud vastava kategooria kehtivaks võistluseks spordiala reguleeriva organisatsiooni poolt. See kehtib juhul, kui sündmust lühendatakse, nt kahe sõidu/hüppe asemel ainult üks või korraldatakse sündmus muus toimumiskohas.
- 3) Tühistatud/katkestatud sündmuste puhul kehtivad need ennustused, mille tulemus on juba selgeks määratud enne võistluse katkestamist ja edasised võistlused ei saa selle tulemust muuta; ennustused klaaritakse vastavalt sellele kindlaks tehtud tulemusele.
- 4) Kõik ennustused kuulutatakse kehtetuks, kui sündmuse esialgset / välja kuulutatud vormi muudetakse täielikult, nt hüppemäe kõrgus suusahüpete puhul, stiil murdmaasuusatamise puhul jne.
- 5) Talispordialade ennustamisvõimalused (v.a ennustused mis viitavad üldarvestusele, Olümpiale, maailma-ja kontinentaolvõistlustele) on tehtud eeldusega, et ennustamisvõimaluses määratud sündmus peetakse järgmisena. Kui määratud sündmus lükatakse ükskõik millisel põhjusel edasi ja samane sündmus samal spordialal peetakse samas asukohas 72 tunni jooksul, jäävad ennustused järgmiseks sündmuseks kehtima. Näiteks: kui kaks eraldi võistlust samal spordialal on planeeritud reedeks ja laupäevaks aga reedene võistlus lükatakse edasi laupäevale või pühapäevale, klaaritakse reedesele võistlusele tehtud ennustused vastavalt järgmise graafikujärgse võistluse tulemusele; sellisel juhul läheb arvesse laupäevane võistlus. Kui graafikujärgselt peaks sellel spordialal toimuma ainult 1 võistlus ja toimumine lükkub edasi vähem kui 72 tundi, jäävad ennustused kehtima

ja klaaritakse asjakohaselt. Kui võistlust ei toimu 72 tunni jooksul pärast selle esialgset aega, kuulutatakse ennustused kehtetuks.

- 6) „Head to Head“ ennustuste puhul, kus on kaks või kolm osalejat, peab vähemalt üks osaleja lõpetama kindla lõpetas sõidu/etapi/hüppe, millega ennustus on seotud, et ennustus loetaks kehtivaks. See ei laiene murdmaasuusatamise sprindivõistlustele ja suusahüpetele, kus on erinevad väljalangemisetapid. Sellisel juhul klaaritakse ennustus vastavalt ametlikule paremusjärjestusele, sõltumata sellest kas osaleja lõpetas sõidu/etapi/hüppe.
- 7) Kõik ennustused klaaritakse vastavalt esimestele ametlikele väljakuulutatud tulemustele. Kuid X3000 võtab arvesse ja klaarib ennustuse uuesti, kui ametlikke tulemusi peaks muudetama 24 tunni jooksul pärast sündmuse toimumist. Selle võimaluse arvestamiseks peab protest olema seotud intsidentidega, mis juhtuvad eranditult sündmuse toimumise ajal, nt joonest üleastumine, lükkamine või vale üleandmine teatejooksu ajal vms. Dopingu tarvitamisega seotud juhtumeid ei võeta arvesse. Tulemus, mis on saadaval pärast 24 tunni möödumist, on siduv olenemata mis tahes hilisematest protestidest, ametlike tulemuste muutmistest jms.

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

- 1) Käesolevas lõigus toodud tingimused viitavad kõigile ennustustele, mida poleks mõistlik klassifitseerida erinevate spordikategooriate alla (nt telesaated, poliitika, auhinnad ja võidud, iludusvõistlused, meelelahutus jms). Kui kohaldatav, ja pole lõigus või ennustamisvõimaluse juures teisiti öeldud, toimub selliste ennustamisvõimaluste klaarimine vastavalt hasartmängukorraldaja X3000 reeglitele, nagu toodud <osa B lõigus 5>.
- 2) Kui pole järgnevalt, või seoses ennustamisvõimalusega, teisiti piiritletud, kehtivad kõik selle lõigu ennustused kuni tulemuse ametliku teatamiseni olenemata sellest, kas tulemuse väljakuulutamisel on olnud mis tahes viivitusi või toimunud täiendavaid hääletusvoore vms, mis on vajalikud tulemuse väljakuulutamiseks.
- 3) Kõik avatud ennustused, mis on seotud osalejatega, kes on telesaadetest lahkunud (kas vabatahtlikult või organiseerija otsuse tõttu), loetakse kaotatuks. Kui sama osaleja peaks hilisemal kuupäeval uuesti samal võistlusel osalema hakkama, loetakse teda uueks võistlejaks; seega loetakse eelmisi ennustusi kaotatuks.
- 4) Panused, mis on seotud osaleja lahkumisega, kehtivad ainult järgneva plaanilise telesaate kohta. Kui toimub mis tahes muudatus lahkuva osaleja määramises, sama telesaate käigus kõrvaldatavate osalejate järjestuses ja/või arvus või ilmnevad muud ootamatud tegurid, muudetakse „järgmine väljalangeja“ või „järgmine kaotaja“ tüüpi ennustused kehtetuks.
- 5) Juhul, kui telesaade lõpetatakse enne ametliku võitja väljakuulutamist, loetakse kõik kõrvaldamata võistlejad ja seotud ennustused viiki (kohaldatakse „Dead Heat“ reeglit, nagu on kirjeldatud <osa B lõigu 5 punktis 14>). Juba kõrvaldatud võistlejatega seotud võidu või koha ennustused loetakse kaotatuks.
- 6)

- a. Poliitikaturud klaaritakse vastavalt tulemustele, mis on kinnitatud vastavas jurisdiktsioonis valimisi korraldava valitsusasutuse ametlikul veebisaidil / sotsiaalmeedia lehel.
- b. X3000 jätab endale õiguse omal ainuäranägemisel koguda teavet riiklikult ringhäälingult, et klaarida ennustusturud, enne kui ametlikud tulemused välja kuulutatakse ja kinnitatakse, nagu on toodud <osa C lõigu 31 punktis 6(a)>. Ka vastaspoole mis tahes avalikku loobumist loetakse klaarimise aluseks. <Osa A lõigu 6 punkt 2>.
- c. Muudatusi, mis tulenevad protestidest, vaidlustustest, kohtumenetluse tulemustest ja/või ametliku tulemuse muutmisest pärast selle väljakuulutamist/kinnitamist, ei arvestata.
- d. „Lõpptulemuse“ või „koha“ ennustuste puhul ei maksta panuseid tagasi, kui kandidaat ei võta osa, loobub ja/või ei ole loetletud mis tahes valimistel mis tahes põhjusel kandidaatide nimekirjas.

32. MMA võitluskunstid

- 1) Kõik ennustused klaaritakse vastavalt pädeva reguleeriva assotsiatsiooni ametlikele tulemustele, mille kuulutab välja ringiteadustaja pärast poksimatši lõppemist. Ühtki muudatust, mis tehakse ametlikes tulemustes pärast nende esimest väljakuulutamist, ei arvestata; ainsateks eranditeks on need, mille puhul parandab ametlik organisatsioon ilmselgeid inimvigu, mis on teinud ringiteadustaja.
- 2) Kui pole just selgesõnaliselt välja toodud, et matšid on kinnitamata, kehtivad ennustused ainult juhul, kui matš toimub kava järgi / kuupäeval, millal see välja kuulutati, olenemata mis tahes toimumiskoha muudatustest. Ennustused tühistatakse, kui organiseeriv organisatsioon teeb ametliku teadaande edasilükkamisest hilisemale kuupäevale, muusse kavasse tõstmisest või võistlejate muutmisest, isegi kui matš toimub lõpuks samas kohas kui esialgu välja kuulutatud.
- 3) Kui jätta kõrvale erandjuhud, mis on loetletud <osa C lõigu 32 punktis 4>, ei põhjusta tiitlivõidu tingimuste lisamine või eemaldamine (nt matš, mis kuulutati välja mitte-tiitlimatšina muudetakse hiljem tiitlimatšiks) või muudatused kaaluklassides ning eelnevalt välja kuulutatud kaalu saavutamise ebaõnnestumine ühe või kummagi võistleja poolt, ennustamisvõimaluse tühistamist, kuni vastav matš toimub kava kohaselt, nagu see välja kuulutati.
- 4) Kui mingil põhjusel muudetakse matši raundide arvu ennustuse aktsepteerimise ja matši toimumise vahelisel ajal, tühistatakse konkreetsete raundidega seotud ennustused nagu „Raundi ennustamine“, „Võiduraundide rühm“, „Alternatiivne

võiduraund“, „Alternatiivne võiduraundide rühm“, „Üle/alla“, „Võidumeetod“ ja „Läheb distantstile“ ennustused.

- 5) Kui matš katkestatakse raundide vahepeal mis tahes põhjusel, nt loobumine enne järgmise raundi algust, diskvalifitseerimine, kellale mitte reageerimine, siis loetakse ennustuse klaarimisel matši lõppenuks eelneva raundi lõpuga.
- 6) Ennustamisvõimalused matšidele, mille tulemuseks on „Võistlust ei toimunud“, kuulutatakse kehtetuks; v.a need ennustused, mille tulemus on teada enne sellist otsust ja mida edasised sündmused ei saa kuidagi mõjutada, või juhud, kui sellist tulemust pakuti ennustamisvõimaluses.
- 7) Eri stsenaariumite tulemuste kirjeldused on järgmised.
 - „Lõpp“: võit KO (nokaudiga), TKO (tehnilise nokaudiga), DQ (diskvalifitseerimisega), allaandmisega, „valge rätiku ringi viskamisega“ ükskõik kumma võistleja nurgast, mis tahes kohtuniku poolse peatamisega, millega kuulutatakse üks võistlejatest matši ainsaks võitjaks;
 - „Punktid/otsus“: iga võit, mis põhineb kohtunike punktikaartidel;
 - „Üksmeelne otsus“: otsus, kus kõik kohtunikud nimetavad võitjaks sama võistleja;
 - „Enamuse otsus“: otsus, kus enamik kohtunikest nimetavad võitjaks sama võistleja, kuid väiksema osa kohtunikest kuulutavad matši viigiks;
 - „Pooleks otsus“: otsus, kus enamik kohtunikest nimetavad võitjaks konkreetne võistleja, kuid väiksem osa kohtunikest kuulutavad võitjaks teise võistleja;
 - „Enamuse viik“: otsus, kus enamik kohtunikest kuulutavad matši viigiga lõppenuks, kuid väiksem osa kohtunikest kuulutavad võitjaks konkreetse võistleja;
 - „Pooleks viik“: otsus, kus kõikide kohtunike punktikaardid annavad matšile erineva lõpptulemuse ja ükski tulemus pole ülekaalus.
 - Pooleks viik“: otsus, kus kõikide kohtunike punktikaardid annavad matšile erineva lõpptulemuse ja ükski tulemus pole ülekaalus.
 - „Ainult lõpp“: kui lõppu pole, tulemust pole (tühistatakse).
 - „Ainult otsus“: kui otsust pole, tulemust pole (tühistatakse).
 - „Ainult alistumine“: kui alistumist pole, tulemust pole (tühistatakse).
 - „Ainult KO/TKO/DQ“: kui KO/TKO/DQ lõppu pole, tulemust pole (tühistatakse).
 - „Ainult raund 1“: kui lõppu pole raundis 1, tulemust pole (tühistatakse).
- 8) Matš „läheb distantstile“ ainult juhul, kui punktid / kohtunike otsus antakse pärast kõigi plaanitud raundide lõpetamist. Kui kohtunike otsus tehakse enne kõigi kavas olnud raundide lõpuni võitlemist (tehniline otsus), tühistatakse ennustamisvõimalused nagu „alternatiivse raundi ennustamine“, „alternatiivsete raundide rühm“, „üle/alla“ ja „läheb distantstile“, kui lõpptulemus ei ole just juba välja selgitatud. Ennustuse klaarimisel arvestatakse, et raundi või raundide rühma ennustamine viitab sellele, et poksija võidab läbi KO, TKO või diskvalifitseerimise

kaudu nimetatud raundi või raundide rühma ajal. Kui tehniline otsus tehakse enne matši lõppu, klaaritakse kõik ennustused kui „võit kohtunike otsusega“.

- 9) Ennustamisvõimalustel, kus viik on võimalik ja sellise tulemuse jaoks koefitsiente pole pakutud, tühistatakse ennustused, kui ametlikuks tulemuseks on viik. Klaarimise seisukohalt loetakse matše, mille tulemuseks teatakse „enamuse viik“ või „pooleks viik“ viigitulemuseks ja need klaaritakse vastavalt.
- 10) Ennustused, mis viitavad raundi/matši kestusele viitavad raundi/matši tegelikule kestusele, nagu asjakohane, olenevalt plaanitud raundi/matši kestusest. Nt ennustus „üle 4.5 raundi kokku“ klaaritakse kui „üle“, kui 5. raund on kestnud 2 minutit ja 30 sekundit.
- 11) Statistikapõhiste ennustamisvõimaluste, nagu „võistleja teeb kõige rohkem heiteid“ või „võistleja teeb kõige rohkem olulisi lööke“, klaarimine põhineb reguleeriva organisatsiooni või selle tunnustatud ametliku partneri avaldatud statistikal. Klaarimine põhineb definitsioonidel, mida ametlik reguleeriv organisatsioon statistikas kasutab. Juhtudel, kui on kuulutatud, et mõlemad võistlejad saavutasid sama tulemuse ja seda polnud võimalik ennustada, ennustused tühistatakse.
- 12) Ennustusturud, mis vastandavad või loetlevad sama kava erinevaid matše, nt „Kava KO/TKO koguarv“ või „Kavas olevate matšide koguarv, mis lõppevad otsusega“, näitavad matšide arvu, mis peavad kavast toimuma või loetlevad kava kindla jaotise, millega ennustus on seotud. Ennustused jäävad kehtima, kui mõni asjakohastest matšidest tühistatakse, kuid kaval või asjakohases spetsiifilises jaotises olevate matšide arv jääb samaks (nt edasilükkamine, asendusvõistleja või kavaväliste/eelnevate matšide tõstmine põhikavasse). Kui mis tahes põhjusel loetletud arv matše ei toimu kaval või kava kindla jaotise jooksul, millele ennustus viitab, kuulutatakse ennustused kehtetuks.

33. Snuuker

- 1) Kõik ennustused jäävad kehtima kuni matši mängitakse turniiri raames olenemata mängugraafikute muudatustest (enne või matši ajal).
- 2) „Matši“ ennustus põhineb turniiril edasiliikumise või turniiri võidu printsiibil olenevalt sellest, millisele võistluse etapile matš vihib. 3) Mängija, kes pääseb järgmisesse vooru või võidab turniiri, on võitja olenemata sellest, kui kaua matš kestis, kas keegi loobus, kõrvaldati jne. Nende ennustuste kehtimiseks peab olema mängitud vähemalt üks freim.
- 3) Katkestatud matšidega seotud „üle/alla“ ennustused, mille tulemus on selgeks tehtud juba enne matši/sündmuse katkestamist ja/või juhul, kui edasine mäng tulemust kuidagi muuta ei saa, klaaritakse vastavalt tulemustele, mis saadi kuni katkestamiseni. Selliste klaarimiste arvutamiseks lisatakse vajadusel minimaalne

arv mängujuhtumeid, mis oleks olnud vajalikud matši ja ennustamisvõimaluse loomuliku lõpuni viimiseks (olenevalt sellest, mitu freimi on matši jaoks ette nähtud). Kui sellisel arvutamisel tekib olukord, mille puhul miski ennustuse tulemust muuta ei saa, klaaritakse see vastavalt. Vt näiteid <osa C lõigu 28 punktist 3>.

- 4) „Händikäp“ ennustuse kehtimiseks peavad olema kõik plaanitud freimid lõpetatud, v.a sündmuste korral, mille tulemus on kindlaks tehtud juba enne katkestamist ja/või mis tahes edasine võistlemine ei saa kuidagi tulemust muuta; sellised ennustused klaaritakse vastavalt. Vt näiteid <osa C lõigu 28 punktist 3>.
- 5) Kõik ennustused kategoorias „Õige tulemus“, „Paaritu/Paaris“ ja ennustused, mis viitavad matši kindla perioodi võitjale (nt „Mängija võidab esimese seti“ või „Esimene mängija, kes jõuab freimini X“) nõuavad, et vajalik matši osa oleks lõppenud.
- 6) Panused, mida pole ülal kirjeldatud, vajavad kehtimiseks vähemalt ühe freimi lõpetamist; v.a need, mille tulemus on tehtud kindlaks enne mängu katkestamist ja edasine mängimine ei saa kuidagi tulemust muuta.
- 7) Mängu otsast alustamise korral jäävad kõik vastava freimi ennustused kehtima. Kõik mängujuhtumid, mis on juba otsustatud enne otsast alustamist, klaaritakse vastavalt; erandiks on „Punktide koguarv – freim“ ja „Mõlemad mängijad skoorivad 20+ punkti – freim“ ennustamisvõimalused, mille puhul arvestatakse klaarimisel ainult punkte, mis on skooritud pärast otsast alustamist.
- 8) Ennustamisvõimalused, milles on kombineeritud konkreetse mängija/võistkonna mängujuhtumite arv kindla matši/sündmuse jooksul, nõuavad, et kõik selle ennustamisvõimalusega seotud kõrvaltingimused oleks täielikult ja kahtlusteta täidetud. Kui ennustamisvõimaluse üks või mitu osa lõpevad viigiga, klaaritakse ennustus KAOTANUKS.
- 9) Kõik ennustamisvõimalused, mis viitavad „{x}+ breigile“, klaaritakse kui „Jah“ breigi {x} ja ka suurema breigi korral. Näiteks ennustamisvõimalus „100+ breik freimis 1“ klaaritakse kui „Jah“, kui freimi breik on täpselt 100.

34. Noolemäng

- 1) Kõik ennustused jäävad kehtima kuni matši mängitakse turniiri raames olenemata mängugraafikute muudatustest (enne või matši ajal).
- 2) „Matši“ ennustus põhineb turniiril edasilükkumise või turniiri võidu printsiibil olenevalt sellest, millisele võistluse etapile matš vihib. 3) Mängija, kes pääseb järgmisesse vooru või võidab turniiri, on võitja olenemata sellest, kui kaua matš kestis, kas keegi loobus, kõrvaldati jne, kuni matš tegelikult ka algab.
- 3) Katkestatud matšidega seotud „üle/alla“ ennustused, mille tulemus on selgeks tehtud juba enne matši/sündmuse katkestamist ja/või juhul, kui edasine mäng tulemust kuidagi muuta ei saa, klaaritakse vastavalt tulemustele, mis saadi kuni katkestamiseni. Selliste klaarimiste arvutamiseks lisatakse vajadusel minimaalne arv mängujuhtumeid, mis oleks olnud vajalikud matši ja ennustamisvõimaluse loomuliku lõpuni viimiseks (olenevalt sellest, mitu etappi on matši jaoks ette

nähtud). Kui sellisel arvutamisel tekib olukord, mille puhul miski ennustuse tulemust muuta ei saa, klaaritakse see vastavalt. Vt näiteid <osa C lõigu 28 punktist 3>.

- 4) „Händikäp“ ennustuste kehtimiseks peavad olema kõik plaanitud setid lõpetatud, v.a sündmuste korral, mille tulemus on kindlaks tehtud juba enne katkestamist ja/või mis tahes edasine võistlemine ei saa kuidagi tulemust muuta; sellised ennustused klaaritakse vastavalt. Vt näiteid <osa C lõigu 28 punktist 3>.
- 5) Kõik ennustused kategoorias „Õige tulemus“, „Paaritu/Paaris“ ja ennustused, mis viitavad matši kindla perioodi võitjale (nt „Mängija võidab esimese seti“ või „Esimene mängija, kes jõuab setini X“) nõuavad, et vajalik matši osa oleks lõppenud.
- 6) Kõik ennustused, mida pole ülal kirjeldatud, vajavad kehtimiseks vähemalt ühe geimi lõpetamist; v.a need, mille tulemus on tehtud kindlaks enne mängu katkestamist ja edasine mängimine ei saa kuidagi tulemust muuta.
- 7) Ennustamisvõimalused, milles on kombineeritud konkreetse mängija/võistkonna mängujuhtumite arv kindla matši/sündmuse jooksul, nõuavad, et kõik selle ennustamisvõimalusega seotud kõrvaltingimused oleks täielikult ja kahtlusteta täidetud. Kui ennustamisvõimaluse üks või mitu osa lõpevad viigiga, klaaritakse ennustus KAOTANUKS., kus on toodud mitu mängujuhtumit, mis konkreetse mängijaga peab matši/sündmuse ajal juhtuma (nt King of the Oche jne), nõuavad, et kõik ennustusega seotud kõrvaltingimused oleks täielikult ja vaieldamatult täidetud. Kui 1 või mitu ennustamisvõimaluse osa on viigis, klaaritakse ennustus KAOTUSENA.
- 8) Kõik ennustamisvõimalused, mis viitavad „{x} + checkoutile“, klaaritakse jah, kui checkout on {x} või veelgi täpsem. Näiteks ennustamisvõimalus „100+ checkout – etapp 1“ klaaritakse kui „jah“ kui etapil 1 saadakse täpselt 100 checkout.

D. Võiduajamine

1. Hobuste võiduajamine

- i. Kõikidele ennustustele kehtivad Tattersalli ennustusreeglid (Tattersalli Rules of Betting) nagu kirjeldatud aadressil <http://www.tattersallscommittee.co.uk/>. Kui ennustuse klaarimisel ilmneb asjaolusid, mida käesoleva osa reeglid ei käsitle, klaaritakse ennustus vastavalt neile reeglitele.

1. Üldreeglid

- a) Mõiste „postist möödumine“ viitab järjestusele, milles hobused jõudsid võiduajamisel finišisse enne ametlike tulemuste kinnitamist võiduajamise korraldaja poolt.
- b) Kui ei ole sätestatud teisiti, klaaritakse kõik ennustused lõplikult ametliku tulemuse alusel, mille võiduajamise korraldaja kinnitab pärast postist möödumise tulemust ning pärast kõigi kaebuste ja vastuväidete läbivaatamist.

- c) Juhul, kui ametlik tulemus kinnitatakse, kuid hiljem seda muudetakse, olgu selleks siis diskvalifitseerimise või vea tõttu või muu põhjusel, arvestatakse klaarimisel ainult võiduajamise korraldaja avaldatud esimest ametlikku tulemust.
- d) Kui võiduajamise korraldaja kinnitab hobuse stardiprotokolli, klaaritakse kõik ennustused ametliku tulemuse põhjal, kui ei ole sätestatud teisiti.
- e) Kui võiduajamise korraldaja teatab, et hobune osaleb võiduajamisel ainult auhinnaraha pärast, kuulutatakse selle valiku ennustused kehtetuks ning teistele sama võiduajamise hobustele tehtud ennustustele võidakse kohaldada 4. reegli vähendust.
- f) Sama omaniku või treeneri hobuseid käideldakse ennustamisel eraldiseisvate üksustena.
- g) Saadaval on kaks hinnavalikut: koefitsientide aktsepteerimine ennustuse tegemise hetkel, mis on tuntud kui „fikseeritud koefitsient“ (FO), ning „stardihind“ (SP). SP koefitsiendid määratakse jooksu stardi hetkel kehtinud koefitsientide alusel, mis edastab meile meie andmepakkuja. SP andmete puudumisel kasutatakse asendusena viimast ennustuseks saadaval olnud koefitsienti. Toto või parimutueli dividende SP jaoks ei arvestata. FO ja SP ennustuste klaarimisel võidakse kohaldada „Dead Heat“ reeglit ja 4. reegli vähendusi. Vt reeglit D.1.4.
- h) Kui võiduajamine tühistatakse või lükatakse edasi pärast lõpliku stardiprotokolli kinnitamist, kuulutatakse kehtetuks kõik ennustused, välja arvatud reeglis D.1.1.a toodud erandid.
- i) Meie äranägemisel olulise võiduajamise või võistluse edasilükkamise korral jätame endale õiguse kinnitada, et pärast lõplike osalejate kinnitamist tehtud ennustused jäävad kehtima tingimusel, et:
 - stardinimekiri on suletud (uusi osalejaid ei lisata) ja
 - toimumiskoht ei muutu.
- j) Kui võiduajamine toimub muul pinnasel kui algselt plaanitud (nt murult mullale / iga ilma rajale või vastupidi), jäävad ennustused kehtima, kui reeglis D.1.1.a pole sätestatud teisiti.
- k) Kui volestardi või muu vahejuhtumi tõttu tuleb võiduajamine uuesti joosta, jäävad kõik ennustused kehtima ning klaaritakse uue jooksu tulemuste alusel, tingimusel et uus jooks vastab reeglile D.1.1.a.
- l) Võit loetakse „seljavõiduks“, kui võiduajamises jookseb ainult üks (1) hobune. Sellisel juhul on kõik ennustused kehtetud, kui ei ole sätestatud teisiti.
- m) Juhul, kui stardib kaks või rohkem hobust, kuid ükski ei lõpeta võiduajamist korrektselt, loetakse kõik ennustused kehtetuks, kui ei ole sätestatud teisiti.
- n) „Nimetamata favoriit“ (fav) ja „nimetamata teine favoriit“ (2fav) määratakse järgmiste kriteeriumite alusel.
 - Hobune, kelle stardihinna (SP) koefitsiendid on madalaimad, on nimetamata favoriit.
 - Kui kahel või enamal hobusel on sama madalad SP koefitsiendid, loetakse nimetamata favoriidiks väiksema stardinumbriga hobust.
 - Nimetamata teiseks favoriidiks loetakse hobust, kes on teise madalaima SP koefitsiendiga või teise väikseima stardinumbriga.
 - Kui hobune loobub, kuid uue ennustusturu puudumise tõttu seostatakse teda endiselt nimetamata favoriidiga, jäetakse ta klaarimisel arvestamata.
- o) Varujooksjatega võiduajamistel kohaldatakse 4. reegli vähendusi kõigile jooksjatele, välja arvatud juhul, kui varujooksja võiduajamisele ei kvalifitseeru. Kui varujooksja pääseb stardinimekirja loobumiste tõttu ning loobub hiljem ise, kohaldatakse siiski 4. reegli vähendusi.

2. Topelttulemus

- a) Kui võiduajamise korraldaja muudab postist möödumise järjestust enne ametliku tulemuse kinnitamist, arvestatakse klaarimisel nii postist möödumise tulemust kui ka ametlikku tulemust, välja arvatud alltoodud juhtudel.
 - i) Võiduajamine toimub väljaspool Ühendkuningriiki, Iirimaa ja Lõuna-Aafrikat.

- ii) Järgmiste ennustusturgude ennustused: „Ante-Post / tulevikuennustus“, „Forecast“, „Tricast“, „Each-Way Your Way“, „Koht“, „Ennustus ilma“, „Kindlustusega ennustus / raha-tagasi“, „Matši ennustus“, „Favoriidi eriennustused“, „Kumulatiivsed eriennustused“, „Džoki eriennustused“, „Treeneri eriennustused“ või mõni muu eriennustus meie äranägemisel.
- iii) Hobune ja džoki läbisid vale raja.
- iv) Hobune kandis valet kaalu või džoki ei läbinud kaalumist.
- v) Võiduajamine kuulutatakse kehtetuks.
- vi) Kohtuniku või andmepakkuja veast tulenev tulemuse viga enne ametliku tulemuse kinnitamist.

3. Ante-Post / tulevikuennustus

- a) Selleks et ennustust loetaks „Ante-Post“ või tulevikuennustuseks, tuleb see teha enne lõpliku stardiprotokolli kinnitamist.
- b) AP ennustused loetakse kehtetuks järgmistel juhtudel:
 - i) kui võiduajamise osalemistingimusi muudetakse;
 - ii) kui toimumiskoht muutub;
 - iii) kui hobune hääletatakse välja (hobune on stardiprotokollis, kuid võiduajamise üleregistreerimise tõttu tal joosta ei lubata);
 - iv) kui ennustusturul, millel on sõnaselgelt tingimuseks „mitteosaleja eest raha tagasi“ (NRMB), kuulutatakse osaleja mittejooksjaks.
- c) Juhul, kui võiduajamine joostakse uuesti või lükatakse edasi, jäävad kõik AP ennustused kehtima tingimusel, et:
 - võiduajamine toimub 7 päeva jooksul alates algselt planeeritud kuupäevast;
 - võiduajamise tingimusi ei muudeta;
 - toimumiskoht ei muutu;
 - võiduajamise registreerimist ei avata uuesti.
- d) Kui võiduajamine tühistatakse, kuulutatakse kehtetuks või lükatakse edasi ilma reeglis D.1.3.c sätestatud tingimusi täitmata, loetakse kõik AP ennustused kehtetuks.
- e) Kui võiduajamine ei toimu planeeritult, jätame endale õiguse jätta AP ennustusturu klaarimata, oodates täiendavat teavet uue aja kohta reeglis D.1.3.c määratud perioodi jooksul.
- f) 4. reegli vähendused ei kehti AP ennustusturgudele, kuid „Dead Heat“ reeglit kohaldatakse, nagu on kirjeldatud <osa B lõigu 5 punktis 14>.
- g) AP ennustusturgude Each-Way tingimused määratakse ennustuse tegemise hetkel ning jäävad muutumatuks, hoolimata osalejate arvu kõikumisest.

4. 4. reegli / mitteosaleja vähendused

Vähendust rakendatakse, et tasakaalustada konkreetsest võiduajamisest loobunud hobuste mõju. Selle kohandamisega tunnistatakse, et väiksema osalejate arvu korral suurenevad kõigi osalema jäänud hobuste võidušansid.

- a) 4. reegli vähendus arvutatakse loobunud hobuse või hobuste koefitsientide alusel hetkel, mil nad meie ennustusturgudelt eemaldatakse.
- b) Ennustusele võidakse rakendada üksikut või mitut vähendust ja vähenduste maksimumlimiidiks on 90%. Vastutulekuna on erandina ära jäetud 5%-line vähendus.
- c) 4. reegli vähendused kehtivad hobuse stardihinnale (SP), kui loobumine toimub vahetult enne starti ning uue ennustusturu loomiseks ei ole piisavalt aega.

- d) Võidu ja Each-Way ennustuste vähenduste määramisel lähtutakse alltoodud tabelist. Näiteks, kui ennustus tehti kümnendmurd-koefitsiendiga 13,0 (12/1) ning loobub üks teine jooksja, kes oli koefitsiendiga 3,25 (9/4), kohaldatakse 30% vähendust. Uus kümnendmurd-koefitsient oleks siis 9,40. Vähenduse saab uuesti arvutada järgmise valemiga:
 $(\text{koefitsient} - 1) \div 100 \times (100 - \text{vähenduse väärtus}) + 1$. Antud näites oleks arvutuskäik:
 $(13,0 - 1) \div 100 \times 70 + 1 = 9,40$.

Kümnendmurd-koefitsiendid	Harilikmurd-koefitsiendid	Vähendus
1,12 või madalam	1/9 või madalam	90%
1,13–1,19	1/8–2/11	85%
1,20–1,27	1/5–27/100	80%
1,28–1,33	7/25–33/100	75%
1,34–1,44	1/3–11/25	70%
1,45–1,57	4/9–11/20	65%
1,58–1,66	4/7–13/20	60%
1,67–1,83	4/6–41/50	55%
1,84–1,99	5/6–49/50	50%
2,00–2,24	Paaris–6/5	45%
2,25–2,59	5/4–31/20	40%
2,60–2,79	8/5–7/4	35%
2,80–3,39	9/5–47/20	30%
3,40–4,19	12/5–3/1	25%
4,20–5,49	16/5–22/5	20%
5,50–6,99	9/2–23/4	15%
7,00–10,99	6/1–19/2	10%
11,00 ja kõrgem	10/1 ja kõrgem	0%

- e) Ülaltoodud tabel hõlmab koefitsiente nii kümnend- kui ka harilikmurd-vormingus. Kui kümnendmurd-koefitsiendil puudub otsene harilikmurd-koefitsiendi vaste, jätame endale õiguse rakendada 4. reegli mahaarvamisi kümnendmurd-koefitsientide tabeli alusel.

5. Eksootiliste ennustuste tüübid

Eksootilised ennustused kehtivad ainult nimetatud hobustele. Kui eksootilise ennustuse kombinatsioonis on mitteamaleja, kuulutatakse seda mitteamalejat hõlmavad ennustused kehtetuks, kuid teised sama kombinatsiooni eksootilised ennustused jäävad kehtima.

a) Forecast-ennustused

Straight Forecast (SFC) ennustus

SFC võimaldab ennustada võiduajamisel esimese (1.) ja teise (2.) koha saavad hobused ja nende täpse järjestuse.

Reverse Forecast (RFC) ennustus

RFC võimaldab ennustada võiduajamisel esimese (1.) ja teise (2.) koha saavad hobused, kuid nende täpne järjestus pole oluline. Seda ennustust võib võtta kui kahte (2) eraldi SFC ennustust, üks (1) kummagi tulemuse jaoks.

Combination Forecast (CFC) ennustus

CFC võimaldab valida konkreetse võiduajamise kohta kolm (3) või enam osalejat. Ennustuse võitmiseks peavad valitud hobustest kaks (2) finišeeruma esimesel (1.) ja teisel (2.) kohal, kuid nende täpne järjestus pole oluline.

- i) Forecast-ennustused on saadaval võiduajamistel, kus on vähemalt kolm (3) jooksjat.

- ii) Forecast-ennustused klaaritakse SFC dividendi põhjal. Kui mingil põhjusel SFC dividendi välja ei kuulutata, loetakse ennustused kehtetuks.

b) Tricast-ennustused

Straight Tricast (STC) ennustus

STC võimaldab ennustada võiduajamisel esimese (1.), teise (2.) ja kolmanda (3.) koha saavad hobused ja nende täpse järjestuse.

Combination Tricast (CTC) ennustus

CTC võimaldab ennustada võiduajamisel esimese (1.), teise (2.) ja kolmanda (3.) koha saavad hobused, kuid nende täpne järjestus pole oluline.

- i) Tricast-ennustused on saadaval võiduajamistel, kus STC dividend välja kuulutatakse ja need klaaritakse STC dividendi alusel. Kui STC dividendi välja ei kuulutata, käideldakse ennustusi SFC ennustustena esimesele (1.) ja teisele (2.) kohale ning kolmanda (3.) koha ennustus jäetakse arvestamata.

6. Võidu ja Each-Way ennustused ning tuletatud kõrvalennustused

- a) „Dead Heat“ reegleid ja 4. reegli vähendusi kohaldatakse kõigile võidu, Each-Way ja tuletatud kõrvalennustuste turgudele.

i) Võidu ennustus

„Võidu“ ennustuse puhul tehakse üksik panus valitud hobusele ning see loetakse edukaks ainult juhul, kui valitud hobune jooksu võidab.

ii) Each-Way ennustus

„Each-Way“ koosneb kahest eraldi ennustusest – võidu- ja kohaennustusest.

- Each-Way ennustuste standardtingimused, kus kirjeldatakse kohaennustuse tingimusi, on kirjas allpool.
- Kui pakutakse lisakohti, võidakse koefitsienti muuta veerandilt (1/4) viiendikuks (1/5) meie äranägemisel ning see võib muutuda ka pärast ennustuse tegemist.
- Each-Way tingimused sõltuvad tegelikust jooksjate arvust, mitte osalejate arvust ennustuse tegemise ajal. Võiduajamistel, mille kohta pakutakse lisakohta, jätab X3000 endale õiguse täiendavad kohad omal äranägemisel eemaldada. Kui täiustatud kohatingimused eemaldatakse, klaaritakse ennustused alltoodud standardtingimuste järgi.
- Each-Way kohaennustuse standardtingimused on järgmised.

Händikäpiga võiduajamised

- 2–4 jooksjat = ainult võit
- 5–7 jooksjat = 1/4 koefitsiendid 1, 2
- 8–11 jooksjat = 1/5 koefitsiendid 1, 2, 3
- 12–15 jooksjat = 1/4 koefitsiendid 1, 2, 3
- 16 või enam jooksjat = 1/4 koefitsiendid 1, 2, 3, 4

Ilma händikäpita võiduajamised

- 2–4 jooksjat = ainult võit
- 5–7 jooksjat = 1/4 koefitsiendid 1, 2
- 8 või enam jooksjat = 1/5 koefitsiendid 1, 2, 3
- Each-Way topelt-, kolmik- ja kumulatiivennustused klaaritakse selliselt, et võiduennustuse osa vastab kõigi hobuste võidule ja kohaennustuse osa vastab kõigi hobuste jõudmisele ennustatud kohale.

- Näiteks, kui teha Each-Way kumulatiivennustus neljale hobusele, on Each-Way võiduennustuse osa edukas ainult juhul, kui kõik neli hobust võidavad. Kui kolm hobust võidavad ja neljas saab ennustatud koha, loetakse Each-Way kumulatiivennustuse võiduennustuse osa kaotatuks, kuid kohaennustuse osa võidetuks.
- Koha koefitsientide määramiseks lahutatakse kümnnendmurd-koefitsientidest 1, mis tähistab tehtud panust. Saadud tulemus jagatakse seejärel harilikmurd-koefitsiendiga ja arvutuse lõpuleviimiseks liidetakse seejärel 1. Näiteks, kui hobusel on 5/1 koefitsient viiendikutingimusega (1/5) võiduajamisel, oleks arvutatud kohaennustuse koefitsiendid kümnnendmurd-koefitsiendi kujul 2,0. Antud näite puhul oleks arvutuskäik:
 $(6,0 - 1) \div 5 + 1 = 2,0$.
- Juhtudel, kui mitteosalejate tõttu väheneb osalejate arv viielt või enamalt neljale või vähemale, koheldakse Each-Way ennustuse „koha“ ennustust „võidu“ ennustusena, muutes Each-Way ennustuse „võit-koht“ ennustuselt „võit-võit“ ennustuseks.

iii) Each-Way Your Way ennustus

- Nagu iga Each-Way ennustusturu puhul, sõltub kohtade arv tegelikust jooksjate arvust, mitte osalejate arvust ennustuse tegemise ajal.
- Kui osalejate arv väheneb nii palju, et see hakkab vähendama tavalise Each-Way ennustuse kohti, väheneb kohtade arv ka „Each-Way Your Way“ ennustusturgudel. See tähendab, et kohtade arv väheneb, kui osalejate arv väheneb kuueteistkümnelt viieteistkümnenele (ainult händikäpiga), kaheksalt seitsmele ja viielt neljale.
- Ennustused kuulutatakse kehtetuks, kui pärast osalejate arvu vähenemist on jooksjate arv võrdne ennustuse kohtade arvuga.
- Ennustused on piiratud üksnes üksikuteks Each-Way ennustusteks.
- 4. reegli vähendused määratakse loobunud hobuse koefitsientide järgi igal ennustusturul.

iv) Kohaennustus

- Kui kohaennustus (mitte ajada segi Each-Way ennustusega) on kinnitatud, jääb kohtade arv muutumatuks sõltumata hilisematest muutustest osalejate arvust. Kui aga jooksjate arv väheneb kindla kohtade arvuni või sellest väiksemaks, loetakse ennustused kehtetuks.
- Mitteosaleja korral võidakse allesjäänud hobuste „koha“ ennustustele kohaldada 4. reegli vähendust alltoodud tabeli alusel.
- Ennustusele võidakse rakendada üksikut või mitut vähendust ja vähenduste maksimumlimiidiks on 90%. Vastutulekuna on erandina ära jäetud 5%-line vähendus.

Kümnnendmurd-k oefitsiendid	Harilikmurd-koe fitsiendid	2 kohta	3 kohta	4 kohta
1,12 või madalam	1/9 või madalam	45%	30%	20%
1,13-1,19	1/8-2/11	40%	30%	20%
1,20-1,27	1/5-27/100	40%	25%	20%
1,28-1,33	7/25-33/100	35%	25%	20%
1,34-1,44	1/3-11/25	35%	25%	15%
1,45-1,57	4/9-11/20	30%	20%	15%
1,58-1,66	4/7-13/20	30%	20%	15%
1,67-1,83	4/6-41/50	25%	20%	15%
1,84-1,99	5/6-49/50	25%	15%	10%
2,00-2,24	Paaris-6/5	20%	15%	10%
2,25-2,59	5/4-31/20	20%	15%	10%
2,60-2,79	8/5-7/4	15%	10%	10%

2,80–3,39	9/5–47/20	15%	10%	0%
3,40–4,19	12/5–3/1	10%	10%	0%
4,20–5,19	16/5–4/1	10%	0%	0%
5,20 ja kõrgem	21/5 ja kõrgem	0%	0%	0%

- Ülaltoodud tabel hõlmab koefitsiente nii kümnend- kui ka harilikmurd-vormingus. Kui kümnendmurd-koefitsiendil puudub otsene tavamurd-koefitsiendi vaste, jätame endale õiguse rakendada 4. reegli mahaarvamisi kümnendmurd-koefitsientide tabeli alusel.

v) „Ennustamine ilma“ ennustus

- Klaarimisel ei arvestata igal vastaval „Ennustamine ilma“ ennustusturul välistatud hobuseid.
- Each-Way tingimused määratakse vastavalt reeglile D.1.6.a.ii iga vastava „Ennustamine ilma“ ennustusturu tegeliku jooksjate arvu põhjal.
- 4. reegli vähendused määratakse loobunud hobuse koefitsientide järgi igal vastaval ennustusel ilma ennustusturuta.
- Kui mitteosaleja tõttu jääb ennustusturuta ennustusele alles ainult üks (1) stardiprotokollis hobune või võiduajamisel finišeerijaid pole (v.a hobusteta ennustused), kuulutatakse kõik ennustused kehtetuks.

vi) „Kindlustusega / raha-tagasi“ ennustus

Kui ennustada hobuse võitu ja hobune saab teise (2.) või kolmanda (3.) koha (sõltuvalt ennustusturust) makstakse panus tagasi.

- Kui võiduajamise osalejate arv väheneb nelja (4) või vähema startijani, kuulutatakse kõik ennustused kehtetuks.

7. Distantsiennustused

- Kõik distantsiennustused klaaritakse esimese (1.) ja teise (2.) koha vahekauguse alusel postist möödumise ajal, tingimusel et vastavad hobused/džokid läbisid õige raja ja olid õiges kaalus. Kui hobune diskvalifitseeritakse nimetatud põhjustel, teda klaarimisel ei arvestata.
- Klaarimisel kasutatakse meie andmepakkujate esitatud distantisiväärtusi.
- Kui võidumarginaal on alla ühe pikkuse, kehtivad järgmised numbrilised väärtused.

Dead Heat (dh) = 0 pikkust

Nina (nse) = 0,05 pikkust

Lühike pea (shd) = 0,1 pikkust

Pea (hd) = 0,2 pikkust

Kael (nk) = 0,3 pikkust

Pool pikkust (1/2) = 0,5 pikkust

Kolmveerand (3/4) = 0,75 pikkust

- Iga võiduajamise maksimaalne „pikkuste“ arv on kaksteist (12) pikkust tasamaajooksu ja kolmkümmend (30) pikkust takistusjooksu korral. Kui on ainult üks (1) finišeerija, kasutatakse klaarimisel maksimumdistanti.

i) Võistluse võidudistanti ennustus

Ennustatakse konkreetse võistluse kõigi võidudistantide kogusummat.

- Araabia hobuste ja heategevlikud võiduajamised jäetakse klaarimisel arvestamata, kui ei ole sätestatud teisiti.

- „Seljavõidu“ või ametliku tulemuse puudumise korral (nt kui ükski hobune lõpuni ei jookse) liidetakse kogusummale järgmised pikkused: tasamaajooksul viis (5) pikkust ning takistusjooksul kaksteist (12) pikkust (sh National Hunt Flat).
- Kui võistlusel üks (1) või enam võiduajamist tühistatakse, lükatakse edasi või kuulutatakse kehtetuks, loetakse kõik selle võistluse ennustused kehtetuks. Siiski klaaritakse ennustused, mille tulemus oli otsustatud enne võiduajamise tühistamist / edasilükkamist / kehtetuks kuulutamist ja millel ei saanud tekkida teist võimalikku tulemust, vastavalt kindlaks määratud tulemusele.

ii) Võiduajamise võidudistsantsi ennustus

Ennustatakse konkreetse võiduajamise võidudistsantsi.

- „Seljavõidu“ või ametliku tulemuse puudumise korral kuulutatakse kõik selle ennustusturu ennustused kehtetuks.

iii) Nimetatud hobuse võidudistsantsi ennustus

Ennustatakse seda, et nimetatud hobune võidab konkreetse distantsiga.

- „Seljavõidu“ korral kuulutatakse kõik selle ennustusturu ennustused kehtetuks.

iv) Händikäpi eriennustus

- Igale hobusele määratakse pikkustes händikäp. Ennustusturu võitjaks loetakse võistlejat, kes oleks kõigist teistest võistlejatest parem pärast võiduajamise tulemuste korrigeerimist händikäpiga.
- Võidakse kohaldada „Dead Heat“ reeglit ja 4. reegli vähendusi.

8. Eriennustused

- Kõigi eriennustuste klaarimisel jäetakse arvestamata „seljavõiduga“, Araabia hobuste ja heategevuslikud võiduajamised, kui ei ole sätestatud teisiti.
- Kui ennustamisvõimaluse kirjeldus viidatakse mõistele „koht“, klaaritakse ennustused Each-Way standardtingimuste järgi ning mingisuguseid lisakohti ei rakendata. Samuti kohaldatakse sellistele ennustustele mitteosalejaid käsitlevaid reegleid ja sätteid vastavalt reeglile D.1.6.a.ii, kui just pole toodud konkreetseid alternatiivseid tingimusi, mis sätestavad teisiti.

i) Matšiennustus

- Võitjaks loetakse hobust, kes saavutab loetletute seast prima lõpptulemuse.
- Võidakse kohaldada „Dead Heat“ reeglit.
- Kui ükski loetletud hobune finišisse ei jõua, kuulutatakse kõik tehtud ennustused kehtetuks.
- Kui vähemalt üks loetletud hobustest on mitteosaleja, kuulutatakse kõik ennustused kehtetuks.

ii) Favoriidi eriennustused

Ennustus määratud arvu favoriitide peale, valides võidu- ja kohaennustuse vahel, loetletud võistlusel. Käesoleva eriennustuse klaarimisel muudetakse reeglis D.1.1.n toodud „favoriidi“ määratlust järgmiselt.

- Ühiste või kaasfavoriitide korral loetakse klaarimisel favoriitideks kõiki selliseid hobuseid-
- Kui üks (1) või enam võiduajamist mis tahes põhjusel ei toimu, kuulutatakse selle võistluse ennustused kehtetuks. Siiski klaaritakse ennustused, mille tulemus oli otsustatud enne katkestust, vastavalt otsustatud tulemusele, sest muu tulemus polnud nende puhul võimalik.

- „Dead Heat“ võitjaid koheldakse klaarimisel võistluse lõpptulemuse võitjatena.

iii) Kumulatiivsed eriennustused

Ennustatakse loetletud hobuste võitu või kohta loetletud võiduajamistel (nagu asjakohane).

- Kui mõni loetletud hobustest ei jookse, kuulutatakse kõik ennustused kehtetuks, välja arvatud juhul, kui mis tahes loetletud hobuse suhtes kehtivad „Ante-Post“ reeglid.
- „Dead Heat“ võitjaid koheldakse klaarimisel võistluse lõpptulemuse võitjatena.

iv) Džoki eriennustused

Ennustatakse loetletud džoki võitu või kohta kavandatud sõitudel (nagu asjakohane) kindlal võistlusel.

- Kui džoki nimetatud võistlusel ei sõida, kuulutatakse kõik ennustused kehtetuks.
- Kui džoki jätab mis tahes põhjusel vahele ühe või mitu kavandatud sõitu, arvestatakse võimalikke tulemusi ja need ennustused, mille tulemust ei ole võimalik kindlaks määrata, loetakse kehtetuks.
- Džoki eriennustustel arvestatakse üksnes džoki kavandatud sõite. Kõiki lisaõite, mis määratakse džokile võistluse ajal, klaarimisel ei arvestata.
- „Dead Heat“ võitjaid koheldakse klaarimisel võistluse lõpptulemuse võitjatena.

v) Treeneri eriennustused

Ennustatakse loetletud treeneri hoole all olevate hobuste võitu või kohta (nagu asjakohane) kindlal võistlusel.

- Kui treeneril ei ole nimetatud võistlusel ühtki jooksjat, loetakse ennustused kehtetuks.
- Kui treener ei ole enam esindatud ühel (1) või enamal võiduajamisel mitteosalejate, tühistatud, edasi lükatud või kehtetuks kuulutatud võiduajamiste tõttu, arvestatakse väljaselgitatavaid tulemusi, kuid need tulemused, mida ei ole võimalik välja selgitada, loetakse kehtetuks.
- „Dead Heat“ võitjaid koheldakse klaarimisel võistluse lõpptulemuse võitjatena.

9. Jooksuaegsed ennustused

- Ennustused on ainult võidule ja ainult fikseeritud koefitsientidega.
- Meie äranägemisel võidakse rakendada ennustuste kinnitamisel viivitust.
- Ennustused loetakse kehtetuks, kui võiduajamist lõpuni ei joosta ning ametlikku tulemust ei kinnitata. Vt reeglit D.1.1.b.
- Pärast võiduajamise lõppemist tehtud ennustused loetakse kehtetuks.
- Kohaldatakse „Dead Heat“ reeglit.

2. Hurdad

1. Hurtade võiduajamise üldreeglid

- Kui pole just teisiti toodud, kehtivad ennustused hurtadele nime, mitte jooksuraja numbri järgi.
- Kui pole just teisiti toodud, klaaritakse kõik ennustused ametlike kinnitatud tulemuste alusel.

- c) Juhul, kui ametlik tulemus kinnitatakse, kuid hiljem seda muudetakse, olgu selleks siis diskvalifitseerimise või vea tõttu või muu põhjusel, arvestatakse klaarimisel ainult esimest ametlikku tulemust.
- d) Saadaval on kaks hinnavalikut: koefitsientide aktsepteerimine ennustuse tegemise hetkel, mis on tuntud kui „fikseeritud koefitsient“ (FO), ning „stardihind“ (SP). SP koefitsiendid määratakse jooksu stardi hetkel kehtinud koefitsientide alusel, mis edastab meile meie andmepakkuja. SP andmete puudumisel kasutatakse asendusena viimast ennustuseks saadaval olnud koefitsienti. Kui meie andmepakkujalt pole võiduajamise jaoks FO või SP koefitsiente saadaval, kuulutatakse kõik ennustused kehtetuks. Toto või parimutueli dividende SP jaoks ei arvestata. FO ja SP ennustuste klaarimisel võidakse kohaldada „Dead Heat“ reeglit või 4. reegli vähendusi. Vt reeglit D.2.3.
- e) Kui võiduajamine tühistatakse või lükatakse edasi pärast lõpliku stardiprotokolli kinnitamist, kuulutatakse kehtetuks kõik ennustused, välja arvatud reeglis D.2.1.g toodud erandid.
- f) Meie äranägemisel olulise võiduajamise või võistluse edasilükkamise korral jätame endale õiguse kinnitada, et pärast lõplike osalejate kinnitamist tehtud ennustused jäävad kehtima tingimusel, et:
 - stardinimekiri on suletud (uusi osalejaid ei lisata) ja
 - toimumiskoht ei muutu.
- g) Juhul, kui kuulutatakse välja võiduajamise ärajätmine või esineb mis tahes muu vahejuhtum, mis nõuab võiduajamise uuestijooksmist samal plaanilisel võistluspäeval, jäävad kõik ennustused kehtima ja need klaaritakse vastavalt uue jooksu tulemustele. Kui uut jooksu ei toimu samal võistluspäeval, kuulutatakse kõik ennustused kehtetuks.
- h) „Nimetamata favoriit“ (fav) ja „nimetamata teine favoriit“ (2fav) määratakse järgmiste kriteeriumide alusel.
 - Hurt, kelle stardihinna (SP) koefitsiendid on madalaimad, on nimetamata favoriit.
 - Kui kahel või enamal hurdal on sama madalad SP koefitsiendid, loetakse nimetamata favoriidiks väiksema jooksuraja numbriga hurta.
 - Nimetamata teiseks favoriidiks loetakse hurta, kes on teise madalaima SP koefitsiendiga või teise väikseima jooksuraja numbriga.
 - Kui hurt loobub, kuid uue ennustusturu puudumise tõttu seostatakse teda endiselt nimetamata favoriidiga, jäetakse ta klaarimisel arvestamata.

2. Ante-Post / tulevikuennustus

- a) Selleks et ennustust loetaks „Ante-Post“ või tulevikuennustuseks, tuleb see teha enne lõpliku stardiprotokolli kinnitamist.
- b) AP ennustused loetakse kehtetuks järgmistel juhtudel:
 - i) kui toimumiskoht muutub;
 - ii) kui ennustusturul, millel on sõnaselgelt tingimuseks „mitteosaleja eest raha tagasi“ (NRMB), kuulutatakse osaleja mittejooksjaks.
- c) Juhul, kui võiduajamine joostakse uuesti või lükatakse edasi, jäävad kõik AP ennustused kehtima tingimusel, et:
 - võiduajamine toimub 7 päeva jooksul alates algselt planeeritud kuupäevast;
 - võiduajamise tingimusi ei muudeta;
 - toimumiskoht ei muutu;
 - võiduajamise registreerimist ei avata uuesti.
- d) Kui võiduajamine tühistatakse, kuulutatakse kehtetuks või lükatakse edasi ilma reeglis D.2.2.c sätestatud tingimusi täitmata, loetakse kõik AP ennustused kehtetuks.
- e) Kui võiduajamine ei toimu planeeritult, jätame endale õiguse jätta AP ennustusturu klaarimata, oodates täiendavat teavet uue aja kohta reeglis D.2.2.c määratud perioodi jooksul.

- f) 4. reegli vähendused ei kehti AP ennustusturgudele, kuid „Dead Heat“ reeglit kohaldatakse, nagu on kirjeldatud <osa B lõigu 5 punktis 14>.
- g) AP ennustusturgude Each-Way tingimused määratakse ennustuse tegemise hetkel ning jäävad muutumatuks, hoolimata osalejate arvu kõikumisest.

3. 4. reegli / mitteosaleja vähendused

Vähendust rakendatakse, et tasakaalustada konkreetsest võiduajamisest loobunud hurtade mõju.

- a) 4. reegli vähendus arvutatakse eemaldatud hurda või hurtade koefitsientide alusel hetkel, mil nad meie ennustusturgudelt eemaldatakse.
- b) Ennustusele võidakse rakendada üksikut või mitut vähendust ja vähenduste maksimumlimiidiks on 90%. Vastutulekuna on erandina ära jäetud 5%-line vähendus.
- c) 4. reegli vähendused kehtivad hurda stardihinnale (SP), kui loobumine toimub vahetult enne starti ning uue ennustusturu loomiseks ei ole piisavalt aega.
- d) Võidu ja Each-Way ennustuste vähenduste määramisel lähtutakse alltoodud tabelist. Näiteks, kui ennustus tehti kümnendmurd-koefitsiendiga 13,0 (12/1) ning loobub üks teine jooksja, kes oli koefitsiendiga 3,25 (9/4), kohaldatakse 30% vähendust. Uus kümnendmurd-koefitsient oleks siis 9,40. Vähenduse saab uuesti arvutada järgmise valemiga:

$$(\text{koefitsient} - 1) \div 100 \times (100 - \text{vähenduse väärtus}) + 1$$
 Antud näites oleks arvutuskäik:

$$(13,0 - 1) \div 100 \times 70 + 1 = 9,40$$

Kümnendmurd-koefitsiendid	Harilikmurd-koefitsiendid	Vähendused
1,12 või madalam	1/9 või madalam	90%
1,13-1,19	1/8-2/11	85%
1,20-1,27	1/5-27/100	80%
1,28-1,33	7/25-33/100	75%
1,34-1,44	1/3-11/25	70%
1,45-1,57	4/9-11/20	65%
1,58-1,66	4/7-13/20	60%
1,67-1,83	4/6-41/50	55%
1,84-1,99	5/6-49/50	50%
2,00-2,24	Paaris-6/5	45%
2,25-2,59	5/4-31/20	40%
2,60-2,79	8/5-7/4	35%
2,80-3,39	9/5-47/20	30%
3,40-4,19	12/5-3/1	25%
4,20-5,49	16/5-22/5	20%
5,50-6,99	9/2-23/4	15%
7,00-10,99	6/1-19/2	10%
11,00 ja kõrgem	10/1 ja kõrgem	0%

- e) Ülaltoodud tabel hõlmab koefitsiente nii kümnend- kui ka harilikmurd-vormingus. Kui kümnendmurd-koefitsiendil puudub otsene harilikmurd-koefitsiendi vaste, jätame endale õiguse rakendada 4. reegli mahaarvamisi kümnendmurd-koefitsientide tabeli alusel.

4. Eksootiliste ennustuste tüübid

Eksootilised ennustused kehtivad ainult nimetatud hurtadele. Kui eksootilise ennustuse kombinatsioonis on mitteosaleja, kuulutatakse seda mitteosalejat hõlmavad ennustused kehtetuks, kuid teised sama kombinatsiooni eksootilised ennustused jäävad kehtima.

a) Forecast-ennustused

Straight Forecast (SFC) ennustus

SFC võimaldab ennustada võiduajamisel esimese (1.) ja teise (2.) koha saavad hurdad ja nende täpse järjestuse.

Reverse Forecast (RFC) ennustus

RFC võimaldab ennustada võiduajamisel esimese (1.) ja teise (2.) koha saavad hurdad, kuid nende täpne järjestus pole oluline. Seda ennustust võib võtta kui kahte (2) eraldi SFC ennustust, üks (1) kummagi tulemuse jaoks.

Combination Forecast (CFC) ennustus

CFC võimaldab valida konkreetse võiduajamise kohta kolm (3) või enam osalejat. Ennustuse võitmiseks peavad valitud hurtadest kaks (2) finišeeruma esimesel (1.) ja teisel (2.) kohal, kuid nende täpne järjestus pole oluline.

- i) Forecast-ennustused on saadaval võiduajamistel, kus on vähemalt kolm (3) jooksjat.
- ii) Forecast-ennustused klaaritakse SFC dividendi põhjal. Kui mingil põhjusel SFC dividendi välja ei kuulutata, loetakse ennustused kehtetuks.

b) Tricast-ennustused

Straight Tricast (STC) ennustus

STC võimaldab ennustada võiduajamisel esimese (1.), teise (2.) ja kolmanda (3.) koha saavad hurdad ja nende täpse järjestuse.

Combination Tricast (CTC) ennustus

CTC võimaldab ennustada võiduajamisel esimese (1.), teise (2.) ja kolmanda (3.) koha saavad hurdad, kuid nende täpne järjestus pole oluline.

- i) Tricast-ennustused on saadaval võiduajamistel, kus STC dividend välja kuulutatakse ja need klaaritakse STC dividendi alusel. Kui STC dividendi välja ei kuulutata, käideldakse ennustusi SFC ennustustena esimesele (1.) ja teisele (2.) kohale ning kolmanda (3.) koha ennustus jäetakse arvestamata.

5. Võidu ja Each-Way ennustused ning tuletatud kõrvalennustused

- a) „Dead Heat“ reegleid ja 4. reegli vähendusi kohaldatakse kõigile võidu, Each-Way ja tuletatud kõrvalennustuste turgudele.

i) Võidu ennustus

- „Võidu“ ennustuse puhul tehakse üksik panus valitud hurdale ning see loetakse edukaks ainult juhul, kui valitud hurt jooksu võidab.

ii) Each-Way ennustus

„Each-Way“ koosneb kahest eraldi ennustused – võidu- ja kohaennustusest. Ükski Each-Way ennustus ei sobi väljamakseks.

- Each-Way ennustuste standardtingimused, kus kirjeldatakse kohaennustuse tingimusi, on kirjas allpool.
- Kui pakutakse lisakohti, võidakse koefitsienti muuta veerandilt (1/4) viiendikuks (1/5) meie äranägemisel.
- Each-Way tingimused sõltuvad tegelikust jooksjate arvust, mitte osalejate arvust ennustuse tegemise ajal. Võiduajamistel, mille kohta pakutakse lisakohta, jätab X3000 endale õiguse täiendada kohad omal äranägemisel eemaldada. Kui täiustatud kohatingimused eemaldatakse, klaaritakse ennustused alltoodud standardtingimuste järgi.
- Each-Way kohaennustuse standardtingimused on järgmised.

2–4 jooksjat = ainult võit

5–7 jooksjat = 1/4 koefitsiendid 1, 2

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

- Each-Way topelt-, kolmik- ja kumulatiivennustused klaaritakse selliselt, et võiduennustuse osa vastab kõigi hurtade võidule ja kohaennustuse osa vastab kõigi hurtade jõudmisele ennustatud kohale.
- Näiteks, kui teha Each-Way kumulatiivennustus neljale hurdale, on Each-Way võiduennustuse osa edukas ainult juhul, kui kõik neli hurta võidavad. Kui kolm hurta võidavad ja neljas saab ennustatud koha, loetakse Each-Way kumulatiivennustuse võiduennustuse osa kaotatuks, kuid kohaennustuse osa võidetuks.
- Koha koefitsientide määramiseks lahutatakse kümnendmurd-koefitsientidest 1, mis tähistab tehtud panust. Saadud tulemus jagatakse seejärel harilikmurd-koefitsiendiga ja arvutuse lõpuleviimiseks liidetakse seejärel 1. Näiteks, kui hurdal on 5/1 koefitsient veerandi tingimusega (1/4) võiduajamisel, oleks arvutatud kohaennustuse koefitsiendid kümnendmurd-koefitsiendi kujul 2,25. Antud näite puhul oleks arvutuskäik: $(6,0 - 1) \div 4 + 1 = 2,25$.
- Juhtudel, kui mitteosalejate tõttu väheneb osalejate arv viielt või enamalt neljale või vähemale, koheldakse Each-Way ennustuse „koha“ ennustust „võidu“ ennustusena, muutes Each-Way ennustuse „võit-koht“ ennustuselt „võit-võit“ ennustuseks.

iii) Each-Way Your Way ennustus

- Nagu iga Each-Way ennustusturu puhul, sõltub kohtade arv tegelikust jooksjate arvust, mitte osalejate arvust ennustuse tegemise ajal.
- Kui osalejate arv väheneb nii palju, et see hakkab vähendama tavalise Each-Way ennustuse kohti, väheneb kohtade arv ka „Each-Way Your Way“ ennustusturgudel. See tähendab, et kohtade arv väheneb, kui osalejate arv väheneb kaheksalt seitsmele ja viielt neljale.
- Ennustused kuulutatakse kehtetuks, kui pärast osalejate arvu vähenemist on jooksjate arv võrdne ennustuse kohtade arvuga.
- Ennustused on piiratud üksnes üksikuteks Each-Way ennustusteks.
- 4. reegli vähendused määratakse loobunud hobuse koefitsientide järgi igal ennustusturul.

iv) Kohaennustus

- Kui kohaennustus (mitte ajada segi Each-Way ennustusega) on kinnitatud, jääb kohtade arv muutumatuks sõltumata hilisematest muutustest osalejate arvus. Kui aga jooksjate arv väheneb kindla kohtade arvuni või sellest väiksemaks, loetakse ennustused kehtetuks.
- Mitteosaleja korral võidakse allesjäänud hurtade „koha“ ennustustele kohaldada 4. reegli vähendust alltoodud tabeli alusel.
- Ennustusele võidakse rakendada üksikut või mitut vähendust ja vähenduste maksimumlimiidiks on 90%. Vastutulekuna on erandina ära jäetud 5%-line vähendus.

Kümnendmurd-k oefitsiendid	Harilikmurd-koe fitsiendid	2 kohta	3 kohta
1,12 või madalam	1/9 või madalam	45%	30%
1,13–1,19	1/8–2/11	40%	30%
1,20–1,27	1/5–27/100	40%	25%
1,28–1,33	7/25–33/100	35%	25%
1,34–1,44	1/3–11/25	35%	25%
1,45–1,57	4/9–11/20	30%	20%

1,58–1,66	4/7–13/20	30%	20%
1,67–1,83	4/6–41/50	25%	20%
1,84–1,99	5/6–49/50	25%	15%
2,00–2,24	Paaris–6/5	20%	15%
2,25–2,59	5/4–31/20	20%	15%
2,60–2,79	8/5–7/4	15%	10%
2,80–3,39	9/5–47/20	15%	10%
3,40–4,19	12/5–3/1	10%	10%
4,20–5,19	16/5–4/1	10%	0%
5,20 ja kõrgem	21/5 ja kõrgem	0%	0%

- Ülaltoodud tabel hõlmab koefitsiente nii kümnend- kui ka harilikmurd-vormingus. Kui kümnendmurd-koefitsiendil puudub otsene tavamurd-koefitsiendi vaste, jätame endale õiguse rakendada 4. reegli mahaarvamisi kümnendmurd-koefitsientide tabeli alusel.

v) „Ennustamine ilma“ ennustus

- Klaarimisel ei arvestata igal vastaval „Ennustamine ilma“ ennustusturul välistatud hurtasid.
- Each-Way tingimused määratakse vastavalt reeglile D.2.5.a.ii iga vastava „Ennustamine ilma“ ennustusturu tegeliku jooksjate arvu põhjal.
- 4. reegli vähendused määratakse loobunud hurda koefitsientide järgi igal vastaval ennustusel ilma ennustusturuta.
- Kui mitteosaleja tõttu jääb ennustusturuta ennustusele alles ainult üks (1) stardiprotokollis hurt või võiduajamisel finišeerijaid pole (v.a hurtadeta ennustused), kuulutatakse kõik ennustused kehtetuks.

vi) „Kindlustusega / raha-tagasi“ ennustus

Kui ennustada hurda võitu ja hurt saab teise (2.) või kolmanda (3.) koha (sõltuvalt ennustusturust) makstakse panus tagasi.

- Kui võiduajamise osalejate arv väheneb nelja (4) või vähema startijani, kuulutatakse kõik ennustused kehtetuks.

6. Distsantsiennustused

- Kõik distantsiennustused klaaritakse esimese (1.) ja teise (2.) koha vahekauguse alusel postist möödumise ajal, tingimusel et vastavad hurdad läbisid õige raja. Kui hurt diskvalifitseeritakse nimetatud põhjustel, teda klaarimisel ei arvestata.
- Klaarimisel kasutatakse meie andmepakkujate esitatud distantsiväärtusi.
- Kui võidumarginaal on alla ühe pikkuse, kehtivad järgmised numbrilised väärtused.

Dead Heat (dh) = 0 pikkust

Nina (nse) = 0,05 pikkust

Lühike pea (shd) = 0,1 pikkust

Pea (hd) = 0,2 pikkust

Kael (nk) = 0,3 pikkust

Pool pikkust (1/2) = 0,5 pikkust

Kolmveerand (3/4) = 0,75 pikkust

- Kõigil võiduajamistel on pikkuste maksimumarvuks kaksteist (12) pikkust. Kui on ainult üks (1) finišeerija, kasutatakse klaarimisel maksimumdistsantsi.

i) Võistluse võidudistantsi ennustus

Ennustatakse konkreetse võistluse ja/või kindla arvu võiduajamiste kõigi võidudistantside kogusummat.

- Kui viidatakse konkreetsetele võiduajamistele, arvestatakse klaarimisel ainult neid nimetatud võiduajamisi. Võiduajamiste ajad viitavad plaanilistele algusaegadele ja jäävad asjakohasteks sõltumata mis tahes viivitustest.
- Juhul, kui võiduajamine tühistatakse, lükatakse edasi või kuulutatakse kehtetuks, määratakse tulemuseks kaks (2) pikkust.
- Kui võistlus koosneb kolmest (3) või enamast võiduajamisest, mis on loetletud ennustamisvõimaluses ning need võiduajamised tühistatakse, lükatakse edasi või kuulutatakse kehtetuks, loetakse kõik selle võistluse ennustused kehtetuks. Siiski klaaritakse ennustused, mille tulemus oli otsustatud enne võiduajamiste tühistamist / edasilükkamist / kehtetuks kuulutamist ja millel ei saanud tekkida teist võimalikku tulemust, vastavalt kindlaks määratud tulemusele.
- Kui pole teisiti öeldud, kui rajal peaks toimuma rohkem kui üks (1) võistlus samal päeval, viitab ennustamisvõimalus järgmisele võistlusele, mis toimub pärast ennustuse aktsepteerimist.

ii) Võiduajamise võidudistantsi ennustus

Ennustatakse konkreetse võiduajamise võidudistantsi.

- Kui ametlikku tulemust ei avaldata, kuulutatakse kõik selle ennustusturu ennustused kehtetuks.

iii) Võidudistantsi ennustus

Ennustatakse seda, et nimetatud hurt võibab konkreetse distantsiga.

- Kui ametlikku tulemust ei avaldata, kuulutatakse kõik selle ennustusturu ennustused kehtetuks.

7. Eriennustused

- a) Kui ennustamisvõimaluse kirjeldus viidatakse mõistele „koht“, klaaritakse ennustused Each-Way standardtingimuste järgi ning mingisuguseid lisakohti ei rakendata. Samuti kohaldatakse sellistele ennustustele mitteamalejaid käsitlevaid reegleid ja sätteid vastavalt reeglile D.2.5.a.ii, kui just pole toodud konkreetseid alternatiivseid tingimusi, mis sätestavad teisiti.

i) Matšiennustus

- Võitjaks loetakse hurta, kes saavutab loetletute seast parima lõpptulemuse.
- Kui ükski loetletud hurt finišisse ei jõua, kuulutatakse kõik tehtud ennustused kehtetuks.
- Kui vähemalt üks loetletud hurtadest on mitteamaleja, kuulutatakse kõik ennustused kehtetuks.

ii) Võiduraja ennustus

Ennustatakse, millisel jooksurajal on konkreetsetel võistlustel ja/või kindlal arvul võiduajamistel kõige rohkem võite.

- Kõik ennustused jäävad kehtima olenemata tühjadest jooksuradadest, varujooksjatest või tühistatud, edasi lükatud või tühistatud võiduajamistest, kuni vähemalt pooled nimetatud võiduajamistest on lõpule viidud ja nende kohta on olemas ametlikud tulemused. Kui see kriteerium pole täidetud, kuulutatakse kõik ennustused kehtetuks.

- Kui kombineeritud võiduraja ennustuse puhul mõni kombinatsiooni võistlustest tühistatakse, lükatakse edasi või võiduajamiste nõutud miinimumarvu ei saavutata, kuulutatakse ennustused kehtetuks.
- Kui viidatakse konkreetsetele võiduajamistele, arvestatakse klaarimisel ainult neid nimetatud võiduajamisi. Võiduajamiste ajad viitavad plaanilistele algusaegadele ja jäävad asjakohasteks sõltumata mis tahes viivitustest.
- Kui võiduajamisel on Dead Heat võitjad, jagavad punkti viigis jooksurajad. Seega, kui võiduajamisel on kaks Dead Heat võitjat, saab kumbki pool punkti.
- Kui võiduraja ennustus annab mitu võitjat, kohaldatakse Dead Heat reegleid.

iii) *Favoriidi eriennustused*

Ennustus määratud arvu favoriitide peale, valides võidu- ja kohaennustuse vahel, loetletud võistlusel. Favoriidi eriennustuste klaarimisel muudetakse reeglis D.2.1.i toodud „favoriidi“ määratlust järgmiselt.

- Ühiste või kaasfavoriitide korral loetakse klaarimisel favoriitideks kõiki selliseid hurtasid.
- Kui üks (1) või enam võiduajamist mis tahes põhjusel ei toimu, kuulutatakse selle võistluse ennustused kehtetuks. Siiski klaaritakse ennustused, mille tulemus oli otsustatud enne katkestust, vastavalt otsustatud tulemusele, sest muu tulemus polnud nende puhul võimalik.
- Kui pole teisiti öeldud, kui rajal peaks toimuma rohkem kui üks (1) võistlus samal päeval, viitab ennustamisvõimalus järgmisele võistlusele, mis toimub pärast ennustuse aktsepteerimist.
- „Dead Heat“ võitjaid koheldakse klaarimisel võistluse lõpptulemuse võitjatena.

iv) *Kumulatiivsed eriennustused*

Ennustatakse loetletud hurtade võitu või kohta loetletud võiduajamistel (nagu asjakohane).

- Kui mõni loetletud hurtadest ei jookse, kuulutatakse kõik ennustused kehtetuks, välja arvatud juhul, kui mis tahes loetletud hurda suhtes kehtivad „Ante-Post“ reeglid.
- „Dead Heat“ võitjaid koheldakse klaarimisel võistluse lõpptulemuse võitjatena.

v) *Treeneri eriennustused*

Ennustatakse loetletud treeneri hoole all olevate hurtade võitu või kohta (nagu asjakohane) kindlal võistlusel.

- Kui treeneril ei ole nimetatud võistlusel ühtki jooksjat, loetakse ennustused kehtetuks.
- Kui treener ei ole enam esindatud ühel (1) või enamal võiduajamisel mitteesalejate, tühistatud, edasi lükatud või kehtetuks kuulutatud võiduajamiste tõttu, arvestatakse väljaselgitatavaid tulemusi, kuid need tulemused, mida ei ole võimalik välja selgitada, loetakse kehtetuks.
- Kui pole teisiti öeldud, kui rajal peaks toimuma rohkem kui üks (1) võistlus samal päeval, viitab ennustamisvõimalus järgmisele võistlusele, mis toimub pärast ennustuse aktsepteerimist.

„Dead Heat“ võitjaid koheldakse klaarimisel võistluse lõpptulemuse võitjatena.

E. E-sport

Sisukord

Osa 1 – Lepingutingimused

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

Osa 2 – Mänguspetsiifilised reeglid

a. FPS	b. MOBA
c. Kaklasmängud	d. Battle Royale
e. Reaalaja strateegiamängud	f. Kaardimängud
g. E-sport – jalgpall ja Rocket League	h. E-sport – korvpall

Osa 1 – Lepingutingimused

A. Sissejuhatus

1. X3000 jätab endale õiguse kaasata e-spordi hulka ja käsitleda e-spordina ennustamisvõimalusi sündmustel, mis on seotud mängudega/žanritega, mida pole järgnevates reeglites nimetatud, kuid mis vastavad põhjendatult siin toodud kirjeldusele. Sama sarja moodustavate mängude/žanrite varasemaid või hilisemaid iteratsioone käsitletakse vastava mänguga seotud reeglite kohaselt, mis on toodud käesolevates sätetes ja tingimustes, olenemata mis tahes erinevatest versiooninimetustest ja/või -numbritest. Kui peaks juhtuma, et mäng, sündmus ja/või sellega seotud ennustamisvõimalus pole käesolevates sätetes ja tingimustes eraldi nimetatud, põhineb selliste ennustamisvõimaluste klaarimine neis sätetes ja tingimustes toodud üldprintsipidel.
2. Kui konto omanik teeb hasartmängukorraldaja X3000 juures ennustuse, nõustub ta sellega, et on käesolevas osas toodud sätted ja tingimused ning mis tahes muud sätted ja tingimused, mis reguleerivad hasartmängukorraldaja X3000 veebisaidi kasutamist, läbi lugenud ning neist aru saanud ja lubab neid järgida.
3. Kui käesolevas osas pole just eraldi teisiti välja toodud, kehtivad hasartmängukorraldaja X3000 üldised sätted ja tingimused. Vasturääkivuste korral on prioriteetsus järgmine:
 - i.reeglid ja tingimused, mis on avaldatud koos konkreetse ennustamisvõimaluse ja/või kampaaniaga;
 - ii.e-spordi mänguspetsiifilised reeglid (kui asjakohane);

iii.e-spordi žanrispetsiifilised reeglid;

iv.e-spordi üldised tulemuse kinnitamise reeglid;

v.hasartmängukorraldaja X3000 üldised sätted ja tingimused.

4. Juhul, kui miski eeltoodust ei anna lõplikku lahendust, jätab X3000 endale õiguse, omal äranägemisel, klaarida ennustamisvõimalused ükshaaval, õiglasel alusel, järgides heakskiidetud ennustamisega seotud norme, tavasid ja määratlusi.

B. Üldised tulemuse kinnitamise reeglid

1. Hasartmängukorraldaja X3000 teeb tulemuste kinnitamisel kõik endast oleneva, et hankida teave otsesest allikast (sündmuse ajal või kohe pärast sündmuse lõppu) organiseerivalt organisatsioonilt mängu ülekandest (ja mis tahes asjakohastest statistikast, mida seal võidakse kuvada), mängu API-liidesest ja ametlikult veebisaidilt. Otsese allika vaatlemisest ja ametlikest allikatest pärit teabega seotud vasturääkivuste, vaidlustamiste, ja/või andmete puudumiste korral ja/või eelnimetatud allikatest saadud teabe ilmselgete vigade korral põhineb ennustamisvõimaluse klaarimine muudel avalikel allikatel.
2. Ennustuste klaarimisel ei arvestata mis tahes muudatusi, mis on tekkinud järgmiste asjaolude tõttu (kuid mitte ainult): diskvalifitseerimised, trahvimised, protestid, eeluurimiste tulemused ja/või hilisemad ametliku tulemuse muutmised, mis toimuvad pärast sündmuse lõppemist ja tulemuse väljakuulutamist (k.a esialgse tulemuse). Rohkem kui 1 vooru/etapi kestvate ennustuste (nt turniiriennustused) puhul arvestatakse ainult parandusi, mis mõjutavad ennustusi, mille klaarimise tulemust pole veel otsustatud. Järgnevalt on toodud üldine näide selle kohta, kuidas tuleks juhinduda selliste ennustuste käsitlemisel võrreldavates olukordades. Ennustust turniiri poolfinaali jõudvale võistkonnale loetakse võitvaks, kui organiseeriv organisatsioon selle välja kuulutab, isegi kui sama võistkond turniiri hilisemas osas mis tahes põhjusel diskvalifitseeritakse.
3. Kuigi oleme teinud kõik endast oleneva, et esindada sündmust võimalikult täpselt, lähtudes reguleerivalt organisatsioon saadud teabest, on kõik viited osalejate osalemisjärjestusele, sündmuse toimumiskohale jm toodud informatiivsel otstarbel. Kodu-/külalisvõistlejate ja varem välja kuulutatud toimumisekoha vahetamine ei ole piisav põhjus, et tehtud ennustus tühistada.
4. X3000 võib enne sündmust/matši või sündmuse/matši ajal otsustada näidata praeguseid ja eelmisi punktisummasid, loendureid ja muud ennustamisvõimalusega seotud statistikat. Tuleb arvestada, et X3000 pakub selliseid andmeid ainult informatiivsel otstarbel ning ei tunnusta mingisuguseid nõudeid ega võta mingisugust vastutust seoses selliste andmete täpsusega. Kõiki selles osas esitatud andmeid tuleb käsitleda mitteametlikena ja mis tahes ebatäpsused pole piisavaks põhjuseks, et tehtud ennustused tühistada.
5. Kui mis tahes osaleja/sündmuse/mängu nimes on kirjavigu ja/või nimi on muutunud, jäävad ennustused kehtima, kuni on mõistlikult selge ja usaldusväärsetest allikatest saab välja

selgitada, et objekt, millega ennustus on seotud, on sama kui soovitud osaleja/sündmus/mäng.

6. Veebisaidil näidatud tähtaeg (lõppaeg) on mõeldud ainult teavitaval eesmärgil kasutamiseks. X3000 jätab endale õiguse, omal äranägemisel, kui peab vajalikuks, ennustamisvõimaluse suvalisel hetkel osaliselt või täielikult peatada.
7. Ilma eeltoodud tingimust piiramata jätab X3000 endale õiguse, omal äranägemisel, ennustusi tühistada, kui peaks esinema mõni mis tahes järgmistest situatsioonidest:
 - i.X3000 saab andme-/videovoo viivitusega ükskõik millisest/milliselt oma allikast/teenusepakkuvalt, mille põhjusel ei peegelda [hasartmängukorraldaja] pakutavad koefitsiendid ennustuse praegust hetkeolukorda;
 - ii.on mõistlikult ilmselge, et on tehtud ennustusi kontodelt, millel on juurdepääs andme-/videovoogudele, mis polnud sel ajal hasartmängukorraldajale X3000 saadaval;
 - iii.ennustused on tehtud pärast seda, kui mis tahes osaleja on saanud mis tahes eelise, mis muudab ennustamisvõimaluse koefitsiente, isegi kui see on teoreetiline, ilma et selliseid koefitsiente oleks kohandatud, et peegeldada ennustuse praegust olekut.
8. Kui matš peaks algama ajal, mis erineb veebisaidil toodust, pole see piisav põhjus ennustuste tühistamiseks eeldusel, et sama matš on järgmine matš, kus mõlemad võistkonnad samal turniiril osalevad ja see on kehtiv seoses vooru/etapiga, milleks see oli esialgu mõeldud.
9. Kui pole just selgesõnaliselt teisiti toodud, arvestab X3000 alati lisamatšide/lisavoorude/lisaaja tulemusi nimetatud matši/klassifikatsiooniga seotud ennustuste klaarimisel, kui organiseeriv assotsiatsioon leiab, et klassifikatsiooni ja/või matši tulemuse otsustamiseks tuleb kasutada mis tahes vajalikke lisavoore/lisaaga, kvalifitseerimismatše või matšide seeriaid.
10. Kõik ennustamisvõimalused, mis on seotud matšidega (või nende osadega), mis jäävad ära või, mille tulemused saavutatakse ilma mänguta, tühistatakse. Klaarimisel loetakse matši (või selle osa) ajal kindel mängutoiming toimunuks, kui see toimub pärast mängukella algust või juhul, kui osaleja teeb matšiga (või selle osaga) seotud mängutoimingu (kumb iganes juhtub enne).
11. Mis tahes põhjusel katkestatud matšidega (või nende osadega), mille tulemust ei kuuluta ametlik organisatsioon välja 12 tunni jooksul alates matši tegelikust algusest, seotud ennustamisvõimaluste need ennustused, mille tulemust pole veel otsustatud, panused makstakse tagasi. Kõik ennustused, mis otsustati enne sündmuse katkestamist ja, mida tuleviku sündmused ei saa kuidagi muuta, klaaritakse vastavalt otsustatud tulemusele.
12. Matši koefitsientide, sarja lõpptulemuse ja edasipääseva võistkonna ennustamisvõimaluste klaarimisel on otsustavaks teguriks esimene ennustamisvõimaluse tulemuse määrav ametlik otsus, mille avaldab reguleeriv organisatsioon 12 tunni jooksul alates matši

lõpetamisest/katkestamisest, sealhulgas, kuid mitte ainult mis tahes otsused, mis hõlmavad diskvalifitseerimist, osalemisest loobumist, allaandmist jms, mida arvestatakse ennustuse klaarimisel. Juhtudel, kus ennustamisvõimaluse tulemuseks on viik ja sellist võimalikku tulemust ennustamiseks polnud nimetatud, makstakse panused tagasi.

13. Kui otsustatakse, et katkestatud sündmus (või selle osa) jätkub 12 tunni jooksul alates esialgsest algusajast, jäävad kõik esialgse matšiga seotud ennustused kehtima ja need klaaritakse vastavalt tulemustele, mis saadakse mängu jätkamisel.
14. Kui otsustatakse, et katkestatud sündmus (või selle osa) algab otsast peale 12 tunni jooksul alates esialgsest algusajast, tühistatakse kõik esialgse matšiga seotud ennustused, mida polnud võimalik klaarida enne mängu katkestamist saadud tulemuste alusel.
15. Kui mänguspetsiifilistes reeglites või ennustamisvõimaluses pole just teisiti toodud, kuulutatakse kehtetuks ennustused, mis hõlmavad konkreetseid sündmusi, mis moodustavad turniiri/võistluse, mis ei toimu, lükatakse edasi ja/või mille algusaega muudetakse selliselt, et see erineb rohkem kui 12 tundi eelmisest plaanilisest ajast, mille oli avaldanud reguleeriv organisatsioon, ajastuse konflikti, tehnilise probleemi vms põhjusel, kuulutatakse kehtetuks, v.a järgmised erandid, mille puhul jäävad ennustused kehtima.
 - a. Sündmused, mille algusaega pole reguleeriv organisatsioon ennustuse tegemise hetkeks veel ametlikult kinnitanud.
 - b. Sündmused, mille algusaega muudetakse ajastuse konflikti tõttu, kuid mängitakse samal matšipäeval/mängunädalal/voorus (nagu on asjakohane), ning algusaja muutmine ei mõjuta ühegi ennustamisvõimaluses nimetatud osaleja matšide järjestust.
 - c. Sündmused, mille algusajad tuuakse varasemaks, kuid mis mängitakse samal matšipäeval/mängunädalal/voorus (nagu on asjakohane), piiramata järelennustamist ja sarnaseid mängujuhtumeid, mis on defineeritud <osa A lõigu 5 punktis 4>, ei mõjuta see muudatus ühegi ennustamisvõimaluses nimetatud osaleja mängude järjestust.
16. Kui peaks juhtuma, et ükskõik kumb osaleja võtab osa sama turniiri matšist, kus katkestamise hetke ja mängu jätkamise hetke vastased erinevad, tühistatakse kõik esialgse matšiga seotud klaarimise ootel ennustused olenemata tulemustest, mis saavutatakse matši jätkamisel.
17. Kui pole teisiti toodud, jäävad ennustamisvõimalused, mis viitavad turniiri tulemusele ja/või matšidele/sündmustele, mis kestavad 2 või enam päeva järjest, kehtima eeldusel, et nimetatud sündmust loetakse lõpule viiduks ja ametlik organisatsioon kuulutab välja ametliku tulemuse nimetatud aasta jooksul, olenemata eelnevalt välja kuulutatud osaleja praegusest/tulevikus osalemisest (või mitteosalemisest).
18. Selliste matšide, mida pole veel lõpule viidud enne nende loomulikku lõppu ja juhul, kui avaldatakse organisatsiooni otsusel tehtud tulemus mitte hiljem kui 36 tunni jooksul alates sündmuse tegelikust algusest ilma, et mängu oleks pärast katkestamist jätkatud, puhul kasutab X3000 avaldatud otsust ametliku tulemusena ennustamisvõimaluste, mis on seotud

matši ja/või turniiril edasiliikumise (nt matši koefitsiendid ja osaleja liikumine järgmisse vooru) tulemusega, klaarimiseks eeldusel, et avaldatud otsus ei muuda nimetatud ennustamisvõimaluste tulemust katkestamise hetkel. Sellisel juhul makstakse panused tagasi. (Nt võistkond A juhib 2 kaardiga nulli vastu 5 kaardist parimal matšil ja võistkond B annab alla: organisatsioon kuulutab võistkonna A matši võitjaks = ennustused jäävad kehtima. Kui aga sama 5 kaardist parim matš katkestatakse punktiseisuga 1-1 ja organisatsioon kuulutab ükskõik kumma poole võitjaks, ennustus tühistatakse). Kõik muud ennustused, peale nende, mille tulemused on otsustatud enne loobumist ja, mis ei saa kuidagi olenevalt tuleviku sündmustest muutuda ja, mis makstakse välja vastavalt otsustatud tulemusele, tühistatakse.

19. Loenduritega (nt tapmiste koguarv) ja mis tahes muu spetsiifilise terminoloogiaga seotud ennustamisvõimalused klaaritakse definitsiooni kohaselt ja ametliku reguleeriva organisatsiooni avaldatud statistika alusel. Kui pole vastuvaidlematuid tõendeid, ei tunnusta X3000 ühtki kaebust, mille aluseks on selliste mõistete personaalne tõlgendus.
20. „Tulemuse“ või „koha“ ennustamisel ei maksta panuseid tagasi, kui osaleja ei osale või katkestab sündmusel osalemise (nii enne kui ka sündmuse ajal; sh kvalifikatsioonisündmuste ajal), kui pole teisiti teatatud.
21. Ennustamisvõimalused, mis viitavad kindla osaleja sooritusele kindlal sündmusel/ajavahemikul (nt võistkonna X edasiliikumine turniiril) nõuavad, et nimetatud osaleja mängiks aktiivset osa vähemalt ühes asjakohase sündmuse/ajavahemiku järgnevas etapis pärast ennustuse tegemist ja/või aktsepteerimist.
22. Panuseid ei maksta tagasi isegi siis, kui matši/sündmuse võitja/võit on osaleja/tulemus, keda/mida pole ennustamiseks nimetatud. Kõikide ennustamisvõimaluste puhul on konto omanikul võimalus küsida loetlemata osaleja/tulemuse ennustamise hinda. X3000 jätab endale õiguse, omal äranägemisel, sellistest päringutest keelduda.
23. Ennustamisvõimalused, mis on teineteise suhtes vastandlikud ja seotud kahe või enama osaleja tulemustega kindla ajavahemiku/võistluse ajal, klaaritakse ainult vastavalt nimetatud osalejate tulemustele, jättes kõrvale kõik teised samal võistlusel/sündmusel osalejad.
24. Juhul, kui osaleja diskvalifitseeritakse või takistatakse, keelatakse tal mis tahes põhjusel (k.a vabatahtliku loobumise tõttu) sündmuse/võistluse järgmisest osast/järgust osa võtta, loetakse diskvalifitseerimise toimumise ajaks ametliku teadaande avaldamise hetke. Eelnevaid tulemusi ei muudeta, olenemata muutustest, mida on sellised toimingud põhjustatud.
25. Kui „võistluse lõpptulemuse“ või „koha“ ennustusel saavad kaks või enam osalejat sama tulemuse ja organiseeriv organisatsioon ei erista nende klassifikatsiooni, kohaldatakse „Dead Heat“ reeglit, nagu on kirjeldatud hasartmängukorraldaja X3000 spordiennustuste üldtingimuste <osa B lõigu 5 punktis 14>.

26. X3000 maksab tagasi panused, mis on seotud ennustamisvõimalustega, mis võrdlevad kahe osaleja saavutusi/sooritusi kindlal ajavahemikul (nt turniiri parim lõpptulemus, matši võitja, kaardi X võitja), kui on mis tahes järgmistest tingimustest:

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

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

iii. Ükski nimetatud osalejatest ei sisaldu asjakohases klassifikatsioonis.

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

27. Ennustamisvõimalusi, mis võrdlevad kolme osaleja saavutusi/sooritusi, käideldakse eelneva punkti alusel, v.a olukordades, kus kaks või enam osalejat jagavad sama asjakohast lõpptulemust, sel juhul kohaldatakse „Dead Heat“ reeglit, nagu on kirjeldatud hasartmängukorraldaja X3000 spordiennustuste üldtingimuste <osa B lõigu 5 punktis 14>.

28. „Võistluse lõpptulemuse“ ja „esikohtade“ ennustuste reeglid kehtivad ennustamisvõimalustele, mis võrdlevad nelja või enama osaleja saavutusi/sooritusi, v.a juhtudel, kui sellised ennustamisvõimalused on nimetatud spetsiifiliselt „rühmaennustustena“. Sellistel juhtudel makstakse panused tagasi, kui vähemalt üks nimetatud osaleja ei võta enam aktiivselt osa mis tahes põhjusel pärast ennustuse tegemist ja/või aktsepteerimist.

29. Kui ennustamisvõimaluse tulemus ei ole just juba otsustatud enne mis tahes muudatuse väljakuulutamist, tühistatakse ennustused, mis viitavad võidujooksule kindla mängujuhtumi / kindlate mängujuhtumite koguarvu suunas (nt esimene osaleja, kes võidab X vooru, üle/alla kaarte mängitud) või osalejate vahelisele lõpetatud mängujuhtumitele (nt kaardi händikäp, matši täpne kaardi punktisumma), kui matši vormi muudetakse viisil, mis mõjutaks selliste mängujuhtumite esinemiskordi ja vastavaid koefitsiente, sealhulgas, kuid mitte ainult, juhtudel, kui plaanitud kaartide arvu muudetakse eelnevalt väljakuulutatud paaritult kaartide arvult (nt 1/3/5 parim) paaris kaartide arvule (nt 2/4/6 parim) või vastupidi. Ennustused jäävad kehtima ja klaaritakse asjakohaselt nende ennustamisvõimaluste puhul, kus välja kuulutatud muudatus pole asjakohane (nt matši koefitsiendid jäävad kehtima, kui plaanitud kaartide arv muudetakse varasemalt 3 kaardilt 5 kaardile) või ennustamisvõimaluse tulemus on juba otsustatud enne mis tahes muudatuse väljakuulutamist. Järgnevalt on toodud üldine näide selle kohta, kuidas tuleks juhinduda selliste ennustuste käsitlemisel võrreldavates olukordades. „Võidab 1. kaardi“ ennustus jääb kehtima, kui matši muudetakse 3 kaardilt 5 kaardile, kuid sarnases stsenaariumis tühistatakse matši kaartide koguarvule viitavad üle/alla ennustused.

30. Kui X3000 peaks loetlema ennustamisvõimaluses ekslikult koefitsiente ja piirarve, mis põhinevad õigest plaanitud kaartide/mängude/voorude arvust, tühistatakse ennustused, mis

viitavad võidujooksule kindla mängujuhtumi / kindlate mängujuhtumite koguarvu suunas (nt esimene osaleja, kes võidab X vooru, üle/alla kaarte mängitud) või osalejate vahelisele lõpetatud mängujuhtumitele (nt kaardi händikäp, matši täpne kaardi punktisumma), kui matši vormi muudetakse viisil, mis mõjutaks selliste mängujuhtumite esinemiskordi ja vastavaid koefitsiente, sealhulgas, kuid mitte ainult, juhtudel, kui plaanitud kaartide arvu muudetakse eelnevalt väljakuulutatud paaritult kaartide arvult (nt 1/3/5 parim) paaris kaartide arvule (nt 2/4/6 parim) või vastupidi. Ennustused jäävad kehtima ja klaaritakse asjakohaselt nende ennustamisvõimaluste puhul, kus muudatuse põhjustatud erinevus pole asjakohane (nt matši koefitsiendid jäävad kehtima, kui plaanitud kaartide arv muudetakse varasemalt 3 kaardilt 5 kaardile) või ennustamisvõimaluse tulemus on juba otsustatud enne mis tahes muudatuse väljakuulutamist. Järgnevalt on toodud üldine näide selle kohta, kuidas tuleks juhinduda selliste ennustuste käsitlemisel võrreldavates olukordades. „Võidab 1. kaardi“ ennustus jääb kehtima, kui matši muudetakse 3 kaardilt 5 kaardile, kuid sarnases stsenaariumis tühistatakse matši kaartide koguarvule viitavad üle/alla ennustused.

31. Erisündmuste ajal võib X3000 otsustada pakkuda ennustamisvõimalusi vähendatud osalejate loendiga ja võib ka pakkuda ennustamisvõimalusi nagu „kes tahes muu“, „väljak“ vms. See valik sisaldab kõiki loetlemata osalejaid, v.a neid, keda pole eraldi saadaval olevatena mainitud. X3000 jätab endale õiguse loetleda / lisada hiljem rohkem osalejaid. Kui need uued osalejad peaksid olema võitvad tulemused, loetakse neid mitteloetletuteks, kuni nad tegelikkuses loetelusse lisati, ja ennustused klaaritakse vastavalt.
32. Ennustamisvõimalused, mis viitavad kindla osaleja sooritusele kindlal sündmusel/ajavahemikul (nt võistkond X vs väljak või võitja ilma võistkonnata X), tühistatakse juhul, kui nimetatud osalejad ei mängi aktiivset osa vähemalt ühes asjakohase sündmuse/ajavahemiku järgnevas etapis pärast ennustuse tegemist ja/või aktsepteerimist.
33. Kui matš peaks algama mängijate arvuga, mis erineb sündmuse määruste omast (nt kumbki võistkond alustab 4 mängijaga, mitte plaanitud 5 mängijaga), tühistatakse kõik ennustused. Juhul, kui ükskõik kumb võistkond kaotab ajutiselt ja/või püsivalt matšilt mis tahes arvu mängijaid pärast seda, kui matš on alanud sündmuste määrustele vastava osalejate arvuga, jäävad ennustused kehtima.
34. Ennustused matšidele/sündmustele, mille osalejad kasutavad erinevat/vale ekraaninime või „libakontot“, jäävad kehtima eeldusel, et ei muutu mõistlikult ilmselgeks, et konkreetset ekraaninime kasutav osaleja pole see, kelleks teda peetakse. Sellistel juhtudel ennustused tühistatakse.
35. Võistkonnale viitavad ennustused jäävad kehtima olenemata sellest, kes on võistkonna heaks mängivad osalejad. Kui organiseeriv organisatsioon peaks lubama võistkonnal mängida asendusosalejaga või asendusmängijaga, jäävad kõik ennustused kehtima eeldusel, et avaldatakse ametlik tulemus.
36. Põhiturniirile eelnevaid mis tahes vormis kvalifikatsioone (kui see on asjakohane) loetakse vastava võistluse osaks. Seega loetakse, iga osalejat, kes elimineeritakse

kvalifikatsiooniringis, kaotajaks igaühe suhtes, kes on eelkvalifitseeritud või pääseb kvalifikatsioonidest edasi.

37. Kindlale ajavahemikule viitavate ennustuste puhul tuleb neid tõlgendada järgmiselt: „esimese 30 minuti jooksul“ tähendab seda, mis toimub kuni ajapunktini 0 tundi 29 minutit ja 59 sekundit; „10 kuni 20 minuti vahel“ tähendab seda, mis juhtub 10 minuti ja 0 sekundi kuni 19 minuti 59 sekundi vahel.
38. Kõik ennustused, mis viitavad kestusele, viitavad tegelikule kaardi/vooru/sündmuse ajalisele kestusele (nagu asjakohane). Nt ennustus „üle 30.5 minuti kaardil“ klaaritakse kui „üle“, kui vastavat kaarti on mängitud vähemalt 30 ja pool minutit.
39. Mis tahes viited „võitjale“ ja/või „ülemisele“ harule jäävad kehtima olenemata sellest, kas osalejad on märgitud ilma mänguta kaartide võitjaks ja/või antud neile muid eeliseid.
40. Eeliseid, mis on saadud sündmuse struktuuriga, arvestatakse klaarimisel, kui pole just toodud teisiti. Sellest hoolimata tuleb iga viidet kaartidele, mängudele jms seostada alati matši kindla osaga, mida tegelikult mängitakse. Näide: 3st parima kaardi matšidel, kus võistkond A alustab 1-kaardise eelisega, viitavad kõik kaardiga 1 seotud ennustamisvõimalused matši teise kaardi tulemustele, s.o esimesele kaardile, mida tegelikult mängitakse.

Osa 2 – Mänguspetsiifilised reeglid

A. FPS

Järgmised reeglid kehtivad kõigile mängudele, mis on liigitatud FPS-mänguks (esimeses isikus tulistamismänguks). Nende hulgas on, kuid mitte ainult, Call of Duty, Counterstrike, Overwatch, Quake, Valorant ja Rainbow Six. Kui samasse žanrisse kuuluval mängul on oma spetsiifilised reeglid, täiendavad ja alistavad (kui asjakohane) need mänguspetsiifilised reeglid mis tahes žanrispetsiifilised reeglid. X3000 jätab endale õiguse kohaldada selle žanri klaarimisreegleid kõigil mängudel, mida pole ülal nimetatud, aga mida üldiselt sellisteks peetakse.

1. Kui matši (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks on vajalik lisaaeg/lisakaardid/lisavoorud ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klaarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi.

See ei kehti aga õige skoori ennustamisvõimalustele.
2. „Matši koefitsiendid“, „Sarja tulemus“, „Kaartide koguarv“ ja „Kaardi händikäp“ ennustuste kehtimiseks tuleb alustada esimest plaanitud kaarti.

Erandiks on mis tahes kaardid, mis määratakse sündmuse reeglite järgi neile osalejatele, kes on pärit „võitjate“ ja/või „ülemisest“ harust.
Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste klaarimisel.
3. „Kaartide koguarv“, „Kaardi händikäp“, „Õige skoor“, „Kestus“, „Kaart X“, „Esimene X / esimene, kes teeb X“, „Ace“, „Tapmisi/tapmisseria“ ja „Tapmisi mängija poolt“ ennustuste

kehtimiseks peavad olema lõpuni mängitud kõik kaardi osad / plaanitud kaardid. Kui sündmus katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, klaaritakse kaartide koguarvu ja matši händikäpi üle/alla ennustused tavaliselt siis, kui ennustamisvõimaluse tingimused täitev tulemus on selleks hetkeks saavutatud, kuid muul juhul kuulutatakse need kehtetuks.

4. Õige skoori ennustuse kehtimiseks peavad olema lõpuni mängitud kõik tavapäraselt plaanitud kaardid.
5. Kestusele viitavate ennustuste klaarimisel arvestatakse ka ennustamisvõimalusega seotud matši (või selle osa) lõpetamiseks vajalikule mis tahes lisaajale/lisakaartidele kulunud aega.

Mis tahes kaarti, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt „võitjate“ ja/või „ülemisest“ harust pärit osaleja, loetakse klaarimisel „0“ (nulli) minutiseks kaardiks.
6. „Kaardi X“ ennustuse kehtimiseks tuleb nimetatud kaart lõpuni mängida.
7. „Esimene X / esimene, kes teeb X“ ennustus viitab sellele, kes osalejatest saavutab esimesena nimetatud eeldefineeritud mängujuhtumi / jõuab esimesena nimetatud arvu eeldefineeritud mängujuhtumiteni. Kui ennustamisvõimaluses just viigitulemust (ehk mitte kumbki võistkond) pole, makstakse panused tagasi, kui kumbki osalejatest nimetatud arvu ei saavuta.
8. „Ace“ ennustus viitab sellele, kas üks osaleja tapab matši või selle osa (nagu kirjeldatud ennustamisvõimaluses) mis tahes voorus kõik vastasvõistkonna liikmed.
9. Mängija poolseid tapmisi hõlmavate loenduritega (nt tapmiste koguarv) ja mis tahes muu spetsiifilise terminoloogiaga seotud ennustamisvõimalused klaaritakse definitsiooni kohaselt ja ametliku reguleeriva organisatsiooni avaldatud statistika alusel. Kui pole vastuvaidlematuid tõendeid, ei tunnusta X3000 ühtki kaebust, mille aluseks on selliste mõistete personaalne tõlgendus.

Counterstrike/Valorant

10. „Vooru händikäp“ ja „Voorude koguarv“ ennustuste kehtimiseks Counterstrike'is tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud voorud, sh kõik lisavoorud, mis tulenevad lisaajast, kui matš peaks nõudma nende mängimist.

Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva organisatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud üle/alla või vooru händikäpi piiri pole matši katkestamise ajaks juba saavutatud.

Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud enne matši katkestamist.

11. Counterstrike'i voorude koguarvu puhul loetakse klaarimisel iga kaarti, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt „võitjate“ harust pärit osaleja, „0“ (nulli) vooruga kaardiks.
12. „Voor X“ ennustuse kehtimiseks tuleb vastav voor lõpuni mängida.
13. Counterstrike'i tapmiste ennustuste klaarimisel arvestatakse kõiki tapmisi, mis toimuvad pärast pommi plahvatamist või pärast pommi kahjutuks tegemist voorude vahepeal.

B. MOBA

Järgmised reeglid kehtivad kõigile mängudele, mis on liigitatud MOBA-mänguks (Multiplayer Online Battle Arena). Muu hulgas on nendeks DOTA 2, King of Glory, League of Legends, Wild Rift, Mobile Legends, Smite ja Vainglory. Kui samasse žanrisse kuuluval mängul on oma spetsiifilised reeglid, täiendavad ja alistavad (kui asjakohane) need mänguspetsiifilised reeglid mis tahes žanrispetsiifilised reeglid. X3000 jätab endale õiguse kohaldada selle žanri klaarimisreegleid kõigil mängudel, mida pole ülal nimetatud, aga mida üldiselt sellisteks peetakse.

1. „Matši koefitsiendid“, „Sarja tulemus“, „Kaartide koguarv“ ja „Kaardi händikäp“ ennustuste kehtimiseks tuleb alustada esimest plaanitud kaarti.

Erandiks on mis tahes kaardid, mis määratakse sündmuse reeglite järgi neile osalejatele, kes on pärit „võitjate“ ja/või „ülemisest“ harust.
Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud kaarte ennustuste klaarimisel.

2. „Kaartide koguarv“, „Kaardi händikäp“, „Õige skoor“ ja „Kaart X“ ennustuste kehtimiseks peavad olema lõpuni mängitud kõik kaardi osad / plaanitud kaardid. Kui sündmus katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, klaaritakse kaartide koguarvu ja matši händikäpi üle/alla ennustused tavaliselt siis, kui ennustamisvõimaluse tingimused täitev tulemus on selleks hetkeks saavutatud, kuid muul juhul kuulutatakse need kehtetuks.
3. „Kestus“, „Esimene X / esimene, kes teeb X“ ja „Tapmisi/tapmisseeria“ ennustuste kehtimiseks peavad olema lõpuni mängitud kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.

Mis tahes kaarti, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt „võitjate“ harust pärit osaleja, loetakse kestuse ennustuste klaarimisel „0“ (nulli) minutiseks kaardiks.

4. „Esimene X / esimene, kes teeb X“ ennustus viitab sellele, kes osalejatest saavutab esimesena nimetatud eeldefineeritud mängujuhtumi / jõuab esimesena nimetatud arvu eeldefineeritud mängujuhtumini.

Kui ennustamisvõimaluses just viigitulemust (ehk mitte kumbki võistkond) pole, makstakse panused tagasi, kui kumbki osalejatest nimetatud arvu ei saavuta.

5. „Tapmisi/tapmisseeria“ ennustused, mis viitavad tapmiste koguarvule ja/või tapmisseeriale, arvestavad ainult vastaspooltest mängijate tapmist (nagu asjakohane).

Klaarimisel ei loeta ühtki tapmist, mille põhjuseks on miski, mis polnud tapetu vastasmängija kontrolli all.

6. Mängujuhtumid, mängu objektid, mängu mittemängijatest tegelased Kõik matši osad, millele mängujuhtumite, mängu objektide ja mängu mittemängijatest tegelastega seotud ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks (ja klaarimise otstarbel) lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.

- Eesmärgid
- Levelipiiri saavutamine

Kõik eesmärkidega seotud ennustused viitavad ainult kaardispetsiifilistele eesmärkidele.

Kaardi tegelikku võitmist ei loeta klaarimisel eesmärkide hulka.

Kui ennustamisvõimaluses just viigitulemust (ehk mitte kumbki võistkond) pole, makstakse panused tagasi, kui kumbki osalejatest nimetatud arvu ei saavuta.

X3000 jätab endale õiguse lisada eelnimetatud mängujuhtumite, mängu objektide, mängu mittemängijatest tegelaste hulka neid, mida pole ülal nimetatud, kuni need vastavad põhjendatult eeltoodud kategooriatele.

DOTA 2 + League of Legends (LoL)

7. „Rampage / Ultra-Kill“, „Ace“, „Abistamised“ ja „Hooned“ ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.

8. Kõik sündmused, mis viitavad „Rampage“/„Ultra-Kill“ ennustustele, loetakse matši (või selle osa) käigus toimunuks ainult juhul, kui sellest antakse teada ekraanil kuvatava tekstiga.

9. League of Legendsi „Ace“ ennustus viitab sellele, kas üks osaleja tapab vastasvõistkonna viimase elava championi.

10. Kaartide koguarvu ennustuste klaarimisel arvestatakse iga kaarti, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt „võitjate“ harust pärit osaleja, „0“ (nulli) abistamisega kaardiks.

11. DOTA 2 hoonetega seotud ennustamisvõimaluste klaarimisel loetakse mängus „hooneteks“ järgmisi objekte: barakid (*Barracks*), pühapaigad (*Shrines*) ja tornid (*Towers*). Klaarimisel arvestatakse ka mis tahes eelnimetatud hoonete hävinemist „*Denied*“ viisil.

League of Legendsi hoonete ennustuste klaarimisel loetakse mängus „hooneteks“ järgmisi objekte: Lasketorne (*Turrets*) ja inhibiitoreid (*Inhibitors*) ning nimetatud hoonete mis tahes hävitamist loetakse alati vastasvõistkonna poolt tehtuteks.

12. Kõik matši osad, millele mängu jooksul toimuvate mängujuhtumite, mängu objektide ja mängu mittemängijatest tegelastega seotud ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste

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

DOTA 2:

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

League of Legends:

- *Parunid*
- *Draakonid*
- *Levelipiiri saavutamine*
- *Rift Herald*
- *Turretid*
- *Inhibitorid*

X3000 jätab endale õiguse lisada eelnimetatud mängujuhtumite, mängu objektide, mängu mitterängijatest tegelaste hulka neid, mida pole ülal nimetatud, kuni need vastavad põhjendatult eeltoodud kategooriatele.

C. *Kaklusmängud*

Järgmised reeglid kehtivad kõigile mängudele, mis on liigitatud kaklusmängudeks. Nende hulgas on, kuid mitte ainult, Dragonball, Street Fighter, Super Smash Bros ja Tekken. Kui samasse žanrisse kuuluval mängul on oma spetsiifilised reeglid, täiendavad ja alistavad (kui asjakohane) need mänguspetsiifilised reeglid mis tahes žanrspetsiifilised reeglid. X3000 jätab endale õiguse kohaldada selle žanri klaarimisreegleid kõigil mängudel, mida pole ülal nimetatud, aga mida üldiselt sellisteks peetakse.

1. „Matši koefitsiendid“, „Sarja tulemus“, „Mängude koguarv“ ja „Mängu händikäp“ ennustuste kehtimiseks tuleb alustada esimest plaanitud mängu.

Erandiks on mis tahes mängud, mis määratakse sündmuse reeglite järgi neile osalejatele, kes on pärit „võitjate“ ja/või „ülemisest“ harust.

Sellistel juhtudel arvestatakse neid mängu ennustuste klaarimisel.

2. „Mängude koguarv“, „Mängude händikäp“, „Õige skoor“ ja „Mäng X / voor X“ ennustuste kehtimiseks peavad olema lõpuni mängitud kõik plaanitud mängud. Kui sündmus katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, klaaritakse mängude koguarvu ja mängu händikäpi üle/alla ennustused tavaliselt siis, kui ennustamisvõimaluse tingimused täitev tulemus on selleks hetkeks saavutatud, kuid muul juhul kuulutatakse need kehtetuks.
3. „Kestus“ ja „Voorude koguarv“ ennustuste kehtimiseks peavad olema lõpuni mängitud kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.

Mis tahes mängu/voorusid, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt „võitjate“ harust pärit osaleja, loetakse klaarimisel „0“ (nulli) minutiseks kaardiks.

4. „Voorude koguarv“ ja „Vooru händikäp“ ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud voorud. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva organisatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud üle/alla piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba saavutatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud enne katkestamist.

D. Battle Royale

Järgmised reeglid kehtivad kõigile mängudele, mis on liigitatud Battle Royale'i mängudeks. Nende hulgas on, kuid mitte ainult, PUBG ja Fortnite. Kui samasse žanrisse kuuluval mängul on oma spetsiifilised reeglid, täiendavad ja alistavad (kui asjakohane) need mänguspetsiifilised reeglid mis tahes žanrispetsiifilised reeglid. X3000 jätab endale õiguse kohaldada selle žanri klaarimisreegleid kõigil mängudel, mida pole ülal nimetatud, aga mida üldiselt sellisteks peetakse.

1. „Matši võitja“ ennustuse klaarimisel loetakse matši võitjaks viimast elus olevat mängijat/paari/brigaadi.

„Sarja tulemus“ ennustuse klaarimisel loetakse sarja võitjaks sarja matšidel kõige rohkem punkte kogunud mängijat/paari/brigaadi.

Klaarimisel arvestatakse ka kõiki lisakaarte, 1 vs 1 mängu ja/või mis tahes lisamängu, mida reguleeriv organisatsioon võib viigimurdmiseks kasutada.

Kui pärast täiendavat viigimurdmist on ikkagi tulemuseks viik ja viiki ennustamisvõimaluses ei pakutud, makstakse panused tagasi.

2. „Kestus“, „Tapmised/kõrvaldamised“ ja „Esimene X / esimene, kes teeb X“ ennustuste kehtimiseks peavad olema lõpuni mängitud kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.

„Esimene X / esimene, kes teeb X“ ennustus viitab sellele, kes osalejatest saavutab esimesena nimetatud eeldefineeritud mängujuhtumi / jõuab esimesena nimetatud arvu eeldefineeritud mängujuhtumiteni.

Kui ennustamisvõimaluses just viigitulemust (ehk mitte kumbki võistkond) pole, makstakse panused tagasi, kui kumbki osalejatest nimetatud arvu ei saavuta.

3. „Tapmised/kõrvaldamised“ ennustuse klaarimisel arvestatakse ainult tapmisi/kõrvaldamisi, millest on mõjutatud või mida mõjutavad vastased.

Klaarimisel ei arvestata tapmisi/kõrvaldamisi, mis toimuvad „punases tsoonis“, kuid tapmised, mis põhjustati mis tahes sõidukiga loetakse selle osaleja poolt sooritatuks, kes vastavat sõidukit kasutas.

E. Reaalaja strateegiamängud

Järgmised reeglid kehtivad kõigile mängudele, mis on liigitatud RTS-mängudeks (reaalaja strateegiamängudeks). Nende hulgas on, kuid mitte ainult, Starcraft 2 ja Warcraft. Kui samasse žanrisse kuuluval mängul on oma spetsiifilised reeglid, täiendavad ja alistavad (kui asjakohane) need mänguspetsiifilised reeglid mis tahes žanrispetsiifilised reeglid. X3000 jätab endale õiguse kohaldada selle žanri klaarimisreegleid kõigil mängudel, mida pole ülal nimetatud, aga mida üldiselt sellisteks peetakse.

1. „Matši koefitsiendid“, „Sarja tulemus“, „Kaartide koguarv“ ja „Kaardi händikäp“ ennustuste kehtimiseks tuleb alustada esimest plaanitud kaarti.

Erandiks on mis tahes kaardid, mis määratakse sündmuse reeglite järgi neile osalejatele, kes on pärit „võitjate“ ja/või „ülemisest“ harust.

Sellistel juhtudel arvestatakse neid kaarte ennustuste klaarimisel.

2. „Sarja tulemus“ ennustus viitab üldtulemusele, mis on saadud sama turniiri sama vooru/etapi järjestikuste matšide/seeriade, kus mängisid samad osalejad, tulemuste mis tahes kombinatsioonist.

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

„Kaartide koguarv“ ennustuse klaarimisel loetakse iga kaarti, mis mängitakse uuesti patiseisu tõttu, ainult 1 kaardiks.

4. „Kaartide koguarv“ ja „Kaardi händikäp“ ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud kaardid. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva organisatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud üle/alla piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba saavutatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud enne matši katkestamist.

5. „Õige skoor“, „Kestus“ ja „Kaardi X“ ennustuste kehtimiseks peavad olema lõpuni mängitud kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.

Kestuse ennustuste klaarimisel loetakse iga kaarti, mille võitjaks määratakse sündmuse reeglite kohaselt „võitjate“ harust pärit osaleja, „0“ (nulli) minutiseks kaardiks.

„Kaardi X“ ennustuse kehtimiseks tuleb nimetatud kaart lõpuni mängida.

6. „Esimene X / esimene, kes teeb X“ ennustus viitab sellele, kes osalejatest saavutab esimesena nimetatud eeldefineeritud mängujuhtumi / jõuab esimesena nimetatud arvu eeldefineeritud mängujuhtumiteni.

Kui ennustamisvõimaluses just viigitulemust (ehk mitte kumbki võistkond) pole, makstakse panused tagasi, kui kumbki osalejatest nimetatud arvu ei saavuta.

F. Kaardimängud

Järgmised reeglid kehtivad kõigile mängudele, mis on liigitatud kaardimängudeks. Nende hulgas on, kuid mitte ainult, Artifact Hearthstone ja Magic: The Gathering. Kui samasse žanrisse kuuluval mängul on oma spetsiifilised reeglid, täiendavad ja alistavad (kui asjakohane) need mänguspetsiifilised reeglid mis tahes žanrspetsiifilised reeglid. X3000 jätab endale õiguse kohaldada selle žanri klaarimisreegleid kõigil mängudel, mida pole ülal nimetatud, aga mida üldiselt sellisteks peetakse.

1. Matši koefitsientide ja mängude händikäpi puhul: kui mis tahes mäng tuleb viigi tõttu uuesti mängida, jäetakse esialgse mängu tulemus kõrvale ja klaarimisel arvestatakse uuesti mängitud mängu tulemust.

„Mängude koguarv“ ennustuse klaarimisel loetakse iga mängu, mis mängitakse uuesti patiseisu tõttu, ainult 1 mänguks.

2. Mängude koguarvu ja mängude händikäpi ennustuste kehtimiseks peab esimene plaanitud mäng algama, erandiks on ainult mängud, mille võitjaks määratakse osaleja sündmuse reeglite kohaselt „võitjate“ haru kaudu. Sellistel juhtudel arvestatakse nimetatud mängu ennustuste klaarimisel.

Ennustuste kehtimiseks tuleb lõpuni mängida kõik plaanitud mängud. Juhul, kui matš katkestatakse enne selle loomulikku lõppu, ja olenemata mis tahes hilisemast lõplikust otsusest reguleeriva organisatsiooni poolt, ennustused tühistatakse, kui just ennustatud üle/alla piirarvu pole matši katkestamise ajaks juba saavutatud. Kui see peaks nii olema, klaaritakse ennustused vastavalt tulemustele, mis olid saadud matši katkestamise hetkeks.

3. „Mäng X“ ennustuse kehtimiseks tuleb nimetatud mäng lõpuni mängida.

G. E-sport – jalgpall ja Rocket League

E-sport – jalgpall

1. „Matši koefitsiendid“, „Väravate koguarv“ ja „Mängu händikäp“ ennustused klaaritakse vastavalt tulemustele, mis saavutati normaalajaga.

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

Kui mängu tulemuseks on viik ja ennustamisvõimaluses viiki ei pakutud, makstakse panused tagasi.

2. Kui „Edasipääsev võistkond“ ennustuse tulemuse otsustamiseks on tarvis kasutada lisaaega ja ennustamisvõimaluses pole teisiti toodud, arvestatakse klaarimisel lisaaja tulemusi.

3. Õige skoori ennustused klaaritakse vastavalt tulemustele, mis saavutati normaalajaga. Kui ennustamisvõimaluses pole just teisiti toodud, ei arvestata klaarimisel tulemusi, mis saavutati lisaajal.
4. „Väravate koguarv“ ennustuse kehtimiseks peavad olema lõpuni mängitud kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.

Rocket League

1. Kui „Matši koefitsiendid“, „Sarja tulemus“, „Händikäp“, „Õige skoor“ ja „Väravate koguarv“ ennustuse puhul on matši (või selle mis tahes osa) tulemuse otsustamiseks vajalik lisa-aeg ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klaarimisel kõiki lisatud mänguajaga saadud tulemusi.

Kui mängu tulemuseks on viik ja ennustamisvõimaluses viiki ei pakutud, makstakse panused tagasi.

2. „Väravate koguarv“ ja „Händikäp“ ennustuste kehtimiseks peavad olema lõpuni mängitud kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.

H. E-sport – korvpall

1. Kui „Matši koefitsiendid“ ja „Edasipääsev võistkond“ ennustamisvõimaluse tulemuse otsustamiseks on vajalik lisa-aeg ja ennustamisvõimaluses pole teisiti öeldud, arvestatakse klaarimisel kõiki lisamänguga saadud tulemusi.

Kui mängu tulemuseks on viik ja ennustamisvõimaluses viiki ei pakutud, makstakse panused tagasi.

2. „Punktide koguarv“ ennustus klaaritakse vastavalt punktide koguarvule, mis loetletud osalejad nimetatud ajavahemiku jooksul kogusid.

Kui pole just teisiti toodud, arvestatakse klaarimisel lisaajal skooritud punktide arvu, kui ennustusturg viitab täisajale.

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

3. „Händikäpi“ ennustamisvõimaluste tulemused klaaritakse vastavalt saavutatud tulemusele pärast loetletud händikäpi/punktivahe liitmist/lahutamist (nagu asjakohane) ennustusega seotud matši/perioodi/lõpptulemuse skoorile/skoorist.

Juhul, kui tulemus on pärast händikäpi/punktivahe joone arvessevõttu täpselt võrdne ennustamise joonega, kuulutatakse kõik pakkumisega seotud ennustused kehtetuks. Kui pole just teisiti toodud, arvestatakse klaarimisel lisaajal skooritud punktide arvu, kui ennustusturg viitab täisajale.

Ennustuste kehtimiseks peavad lõpetatud saama kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab.

4. „Osaline“, „Intervallid“, „Esimene/järgmine X“ ennustamisvõimaluste puhul arvestatakse konkreetse ajavahemiku/intervalliga seotud ennustuste (nt „Veerand-/poolaja X tulemus“, „Matši tulemus minutite X ja Y vahel“ või „Matši ülejäänud osa“) klaarimisel arvestatakse ainult tulemusi ja mängujuhtumeid, mis leiavad aset nimetatud ajavahemiku/intervalli jooksul, nagu asjakohane. Klarimisel ei arvestata ühtki muud mängujuhtumit, mis leiab aset sündmuse/matši muude osade ajal, mis ei toimu nimetatud ajavahemiku/perioodi jooksul, kui pole just teisiti toodud.

Ennustused matši kindlale skoorile (nt järgmine võistkond skoorib või võidujooks X punktini) viitavad osalejatele, kes skoorivad / saavutavad esimesena nimetatud tulemust. Kui ennustamisvõimaluse all on toodud ajavahemik (või muud ajalised piirangud), ei arvestata klaarimisel mis tahes mängujuhtumeid, mis on toimunud sündmuse/matši muudes ajavahemikes. Kui nimetatud skoori ei saavutata/skoorita nimetatud ajavahemiku jooksul (kui see on määratletud) kummagi osaleja poolt, tühistatakse kõik pakkumised, kui viiki pole just saanud ennustada. Kõik matši osad, millele ennustamisvõimalus viitab, tuleb ennustuste kehtimiseks lõpuni mängida, kui tulemus ei ole just juba enne mängu katkestamist juba otsustatud ja edasine mängimine ei saaks mingil moel tekitada erinevat tulemust.