# ATG Spelregler Sport

Version 2.2

Senaste uppdatering:

28 september 2026

# INNEHÅLLSFÖRTECKNING

## *Avsnitt A - Avtalsvillkor*


| | |
|---|---|
| 1. Inledning | 2. Definitioner |
| 3. Godkännande av spel | 4. Begränsningar beträffande spel och utbetalningar |
| 5. Annullering (ogiltigförklaring) av spel | 6. Ansvarsfriskrivning och prioritet |


## *Avsnitt B - Allmänna regler för spel*


| | |
|---|---|
| 1. Vanliga referenstermer | 2. Speltyper |
| 3. Betting Props | 4. Systemspel |
| 5. Avgörande av resultat | |


## *Avsnitt C - Regler och begränsningar för specifika sporter/kategorier*


| | | |
|---|---|---|
| 1. Olympiska spel och mästerskap | 2. Amerikansk fotboll | 3. Friidrott |
| 4. Australisk fotboll | 5. Drönarracing | 6. Baseboll |
| 7. Basketboll | 8. Beachvolleyboll | 9. Boxning |
| 10. Cricket | 11. Curling | 12. Cykelsport (tävlingsbana och väg) och Cykelcross |
| 13. Fotboll | 14. Golf | 15. Handboll |
| 16. Trav och galopp | 17. Ishockey | 18. Motorsport |
| 19. Netball | 20. Boboll (finsk baseboll) | 21. Rugby League |
| 22. Rugby Union | 23. Lacrosse | 24. Speedway |
| 25. Surfing | 26. Simning | 27. Tennis och racketsporter (badminton, bordtennis, jai-alai, padel, pickleball och squash) |
| 28. Volleyboll | 29. Vintersporter | 30. Övrigt (icke-sport/nyheter/special) |
| 31. Mixed Martial Arts | 32. Snooker | 33. Dart |


## *Avsnitt D - Kapplöpning*


| | |
|---|---|
| 1. Hästkapplöpning | 2. Hundkapplöpning |


## *Avsnitt E - E-sporter*


| |
|---|
| 1. E-sporter |

# A. Avtalsvillkor

## 1) Inledning

1) Denna version av villkor reglerar användningen av vadhållning på sport från ATG (“Regler för vadhållning på sport”). Vid satsning på ATGs vadhållning på sport, godkänner kontohavaren att hen har läst, förstått och godkänt att vara bunden av dessa villkor förutom att ATGs allmänna villkor är ständigt tillämpbara, de finns här.

2) Användningen av ATGs vadhållning på sport omfattas av de bestämmelser som föreskrivs av Spelinspektionen. I den händelse att något beslut som tagits av Spelinspektionen är i konflikt, eller är inkonsekvent, med dessa regler för vadhållning på sport, kommer det beslut som tagits av Spelinspektionen att ersätta alla relevanta punkt(er) i dessa regler för vadhållning på sport.

3) ATG förbehåller sig rätten att ändra gränserna för vadhållning och erbjudanden.

4) Alla referenser i dessa regler för vadhållning på sport om ord/objekt som anges i singular gäller också för plural. Referenser till kön är icke-bindande och ska betraktas enbart för informationssyfte.
Alla referenser till “inklusive” ska betyda “inklusive, utan begränsning”.

5) Om det är tillämpbart ska alla referenser till ATGs webbplats och dess innehåll också betraktas som tillämpbara för kasino/offline/landbaserade miljöer, inklusive självbetjäningsterminaler (SST), över disk (OTC) och använd medhavd apparat (BYOD).

## 2) Definitioner

1) "Fel" är en/ett [misstag, feltryck, feltolkning, felhörning, felläsning, felöversättning, stavfel, teknisk risk, registreringsfel, transaktionsfel, uppenbart fel, force majeure och/eller liknande], vilket kanske är uppenbart eller inte för operatören och/eller kontohavaren vid den berörda tidpunkten [som har orsakat eller resulterat i spel [som har erbjudits och/eller godkänts]].
Exempel på fel som innefattas, men som inte är begränsade till:

    - Som en följd av fel i etablerade riskhanteringsstyrningar.
    - Som en följd av olämplig manipulering av erbjudande- eller uppgörelseförfarande liksom alla bedrägerier.
    - Felaktiga utbetalningar.
    - Cyberattacker.
    - Godkända spel;
      På grund av tekniska problem, som annars inte skulle ha godkänts; till odds/priser som har ökats, förbättrats eller förstärkts i förhållande till de odds/priser som annars skulle ha erbjudits.
    - För evenemang/erbjudanden som redan har beslutats eller avgjorts, eller i förhållande till vilka ATG hade upphävt vadslagning.
    - För evenemang/erbjudanden efter det att evenemanget/matchen/erbjudandet har inletts (förutom speltyper med vadslagning i realtid).
    - För marknader/evenemang som innehåller deltagare som inte är delaktiga i evenemanget.
    - Annat än i enlighet med tillämpbara lagar.
    - Till odds som är väsentligt annorlunda än de som var tillgängliga i den allmänna vadslagningsbranschen vid den tidpunkt som spelet godkändes, varigenom ATG använder en

majoritet av operatörer i vadslagningsbranschen för att bestämma om de erbjudna oddsen var "väsentligt annorlunda".

- Till odds som återspeglar en/ett felaktigt resultat, ställning eller rankning, inklusive när felaktiga odds erbjuds, till följd av eventuella fel eller försummelser som gjorts vid annonsering, publicering eller rapportering av ett resultat, ställning eller rankning.
- Till felaktigt odds när det är uppenbart att de faktiska chanserna för att evenemanget skulle ske var väsentligt annorlunda vid tidpunkten som spelet godkändes, eller
- Att spelet har gjorts av någon annan person än kontohavaren (inklusive när någon har lyckats komma åt kontohavarens konto) eller när kontohavaren är offer för bedrägeri.

2) "Påverkansvadslagning" är en handling som har förbjudits av ATG, där en kontohavare eller parter som handlar tillsammans med en kontohavare, kan påverka, eller har påverkat, resultatet av en match eller ett evenemang - direkt eller indirekt.

3) "Syndikatsvadslagning" är en handling som har förbjudits av ATG, där kontohavare handlar tillsammans för att utföra ett spel eller serier av spel på samma evenemang eller tävling, eller där en kontohavare utför ett spel på uppdrag av, eller till den avsedda förmånen för, en annan individ eller andra individer. När det kan bevisas att kontohavare handlar tillsammans på detta sätt förbehåller sig ATG rätten att ogiltigförklara de berörda spelen och/eller hålla inne betalning av utdelning beroende på resultatet av senare undersökningar för att fastställa huruvida (i ATGs godtycke), syndikatsvadslagning har ägt rum.

# 3) Godkännande av spel

1) Varje spel utgör ett lagligt bindande vadslagningsavtal mellan kontohavare och ATG. Bildandet av ett sådant vadslagningsavtal erfordrar de följande faserna:
    i. Annonsering på en vadslagningsmarknad.
    ii. Begäran om att utföra ett spel eller satsa på vadslagningsmarknaden från kontohavaren.
    iii. Godkännande och bekräftelse av spelet eller vadslagningen från ATG.

2) Ett spel är inte godkänt och bekräftat förrän det visas i kontohavarens spelhistorik. När det sker anses avtalet som vederbörligen bildat. I fall av osäkerhet huruvida ett spel har godkänts ombeds kontohavaren att kontrollera de öppna (väntande) spelen eller kontakta kundtjänst för bekräftelse. Inga spel eller vadslagningar ska betraktas som slutförda försåvitt de inte bekräftas via kontohavarens spelhistorik eller kundtjänst.
   Försåvitt det inte har godkänts felaktigt kan ett spel inte dras tillbaka av kontohavaren. Det åligger kontohavaren att tillförsäkra sig att uppgifterna för det gjorda spelet är korrekta.

3) Skulle en tvist uppstå om godkännandet (eller avsaknad därav) av något spel, eller tidpunkten vid vilken något spel gjordes, kommer ATGs databas med transaktionsloggar att vara den slutliga myndigheten för att bestämma sådana ärenden.

4) ATG kan vägra att godkänna något spel [eller vadslagning] när som helst och oavsett orsak, inklusive för att:
    a) Bevara livskraften på den erbjudna marknaden (exempelvis, utan begränsning, i förhållande till fall där det finns ett extraordinärt eller obalanserat antal spel på samma marknad).
    b) Skydda kontohavaren (exempelvis, utan begränsning, i de fall i vilka kontohavaren uppvisar patologiskt beteende och vägrar att utesluta sig).

c) Skydda andra användare (exempelvis, utan begränsning, i anslutning till evenemang i vilket kontohavaren har ett vadslagningsmönster som skulle kunna påverka ordinarie vadslagningsaktivitet för andra användare på ett negativt sätt).
d) För att skydda ATG (exempelvis, utan begränsning, i fall där kontohavaren uppvisar pengatvätts-, samverkans- eller bedrägligt beteende, vi misstänker att kontohavaren använder ett tredjepartskonto, möjliggör att tredje part använder kontot, eller använder automatiserade medel, bottar, programvara eller liknande medel eller ägnar sig åt arbitrage).

5) ATG kan, beroende på risknivån, i stället för att vägra ett spel eller en vadslagning, komma att godkänna spelbegäran gjord av kontohavaren upp till ett visst belopp.

# 4) Begränsningar beträffande spel och utbetalningar

1) För att garantera livskraften på varje marknad, för att undvika potentiella fall av bedrägeri och matchfixning samt för att kunna gör en korrekt uppskattning av risken inblandad i varje produkterbjudande, begränsar ATG nettoutbetalningen (utbetalningen efter att insatsen har dragits av) på alla spel eller spelkombination till en kontohavare till 200 000 EUR för alla spel som ingåtts.

2) ATG bestämmer att minsta godkända spelinsats är 0,1 EUR och högsta godkända spelinsats är 200 000 EUR, oaktat potentiella undantag, beroende på föreslagna marknader och spel.

3) ATG förbehåller sig rätten att avvisa alla, eller del av alla, begärda spel. Detta inkluderar möjligheten att ett "systemspel" såsom det definieras i *<Avsnitt B, Paragraf 4>* inte godkänns helt, antingen vad gäller insatser eller kombinationer som ingår i sagda "systemspel". Alla spel som görs på någon plattform för ATG, inklusive spel som kräver manuellt godkännande, kan vara föremål för en tidsfördröjning innan godkännande, vars tid kan variera.

4) Alla odds som erbjuds kan variera. Sådana fluktuationer bestäms av ATG. Spel godkänns endast till de odds som är tillgängliga i vadslagningstabellen, vid tidpunkten spelet har godkänts av ATG, oberoende av något annat anspråk eller tidigare publicering som funnits på webbplatsen eller något annat medium som informerar annorlunda.

5) Alla utbetalningsberäkningar vid spelavgörande baseras på decimalodds, oberoende av något annat format visades/valdes vid tidpunkten för spelets ingående.

| Sant decimalodds: | Moneyline-odds: | Decimalodds från Moneyline-odds: |
|---|---|---|
| 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) Annullering (ogiltigförklaring) av spel

1) Ett spel kan ogiltigförklaras, under de förhållanden som beskrivs i Paragraf 3 nedan. Om ett spel är ogiltigförklarat, avgörs det med ett odds på 1,00.

2) Ett spel som gjorts som ett ackumulerande spel ska kvarstå som giltigt, oaktat om en match eller ett evenemang som är del av det ackumulerande spelet ogiltigförklaras.

3) ATG förbehåller sig rätten att ogiltigförklara ett spel, helt eller delvis, om något av följande, eller liknande, förhållanden har inträffat:

    a. Spel som har erbjudits, ingåtts och/eller godkänts på grund av ett fel, såsom definieras i <Avsnitt A, Paragraf 2.1> och/eller till odds som avviker väsentligt från de som är aktuellt närvarande på något annat ställe på marknaden för vadslagningsbranschen
    b. Spel som har erbjudits med felaktiga kriterier som resulterar i tvetydiga erbjudanden eller ogiltiga avgöranden (t.ex. att matchodds erbjuds med alternativen ”Ja/Nej”.
    c. Spel som har ingåtts medan webbplatsen undergick tekniska problem, som annars inte skulle ha godkänts;
    d. Påverkansvadslagning;
    e. Syndikatsvadslagning;
    f. Ett resultat har påverkats av kriminella handlingar - direkt eller indirekt;
    g. Ett offentligt tillkännagivande har skett i förhållande till spelet som avsevärt förändrar oddsen.
    h. Ett spel har erbjudits på den relevanta marknaden i strid med spelbestämmelserna i den specifika jurisdiktionen
    i. ATG upphör att erbjuda tjänsterna i en/ett viss(t) land, region eller förordning och att spelet har ingåtts i jurisdiktionen för denna/detta land, region eller förordning.

4) Sen satsning och andra tillbakadraganden: Även om ATG gör sina rimligaste ansträngningar att tillförsäkra den bästa användarupplevelsen, om en marknad är tillgänglig för vadslagning när den skulle ha tagits bort eller har felaktiga odds, förbehåller sig ATG rätten att ogiltigförklara alla spel som har godkänts under sagda förhållanden i enlighet med *<Avsnitt A, Paragraf 5.3>*. Liknande situationer innefattar, men är inte begränsade till:

    (i) Spel 'Innan matchen’ som har ingåtts/godkänts efter att evenemanget har påbörjats;
    (ii) 'Realtidsspel' som har ingåtts/godkänts till felaktiga odds på grund av försenad eller misslyckad täckning i ‘realtid’ eller på odds som representerade ett annorlunda resultat än det verkliga;
    (iii) Spel som har ingåtts efter det senaste tillfälle som en deltagare/ett resultat haft någon chans att påverka match-/evenemangsresultatet, tillämpbara på den relevanta marknaden och en/ett eventuell(t) tillbakadragande/diskvalificering/annullering/formatsförändring eller allt som utesluter förmågan hos den tillämpbara deltagaren/resultatet att påverka sagda resultat kommer att ogiltigförklaras;
    (iv) Spel som har ingåtts till odds som inte återspeglar att ett relaterat evenemang hade påbörjats och där förhållandena skulle kunna ha förändrats på ett direkt och oomtvistat sätt eller annars efter att ett evenemang som normalt skulle ha bedömts att leda till resultatet pågår eller redan har pågått.

5) Relaterade oförutsedda händelser: Försåvitt det inte har ingåtts via ATGs kombinationsfunktion för evenemanget, eller erbjudits uttryckligen som ett specifikt erbjudande, förbjuder ATG ackumulerande spel som innefattar minst två resultat som skulle kunna visa sig vara relaterade (exempelvis lag X blir mästare och spelare Y blir bästa målgörare i samma liga). Även om ATG vidtar alla nödvändiga

åtgärder för att förhindra sådana möjligheter, ifall att detta skulle hända, förbehåller ATG sig rätten att ogiltigförklara alla delar av det ackumulerande spel som innefattar det korrelerade resultat vars odds inte är en indikation på den relaterade oförutsedda händelsen.

6) Spel kan ogiltigförklaras oavsett om evenemanget har avgjorts eller ej.

# 6) Ansvarsfriskrivning och prioritet

1) ATG förbehåller sig rätten att justera en utbetalning som har krediterats en kontohavares saldo om utbetalningen har krediterats kontot på grund av ett fel.

2) För att justera eventuella felaktigheter i kontohavarens saldo som följd av att belopp har krediterats på grund av fel, förbehåller ATG sig rätten att vidta alla nödvändiga åtgärder, utan förvarning och inom rimliga gränser, för att justera kontohavarens saldo genom återföring, ändring eller annullering av alla senare transaktioner på kontohavarens konto.

3) Dessa regler är tillämpbara på alla transaktioner med ATG vadhållning på sport och kan kompletteras med andra regler. I händelse av tvetydighet ska prioritet betraktas i följande ordning:
   a. Regler och villkor som har publicerats i samband med ett erbjudande och/eller kampanj.
   b. Sportspecifika regler.
   c. Allmänna regler för vadhållning på sport.

4) Skulle oförutsedda förhållanden uppträda för vilka en uppgörelse inte är specifikt uttryckt i dessa regler förbehåller ATG sig rätten att avgöra påverkade spel på individuell basis av rättvisa, genom att hålla sig till allmänt accepterade normer, vanor och definitioner av vadslagning.

5) Alla data som tillhandahålls eller är åtkomliga i, från eller relaterade till vadhållning på sport, får endast användas av kontohavaren privat och icke-kommersiellt samt att eventuell användning eller försök till användning av sådana data för kommersiella syften är strängeligen förbjudet.

6) ATG har rätten att genomdriva ett villkor i avtalet som relaterar till vadhållning på sport för alla kontohavare.

# B. Allmänna regler för spel

## 1. Vanliga referenstermer

1) Om inte annat listats eller angivits i samband med spelerbjudandet, eller på annat ställe i de sportspecifika reglerna, ska alla spel anses vara giltiga enbart för det resultat som föreligger vid slutet av "ordinarie tid" eller "full tid". "Ordinarie tid" eller "full tid" ska tolkas enligt de officiella reglerna publicerade av respektive styrande organisation. Exempelvis, i fotboll är full tid fastställd till 90 minuter inklusive tilläggstid och i ishockey är full tid fastställd till tre 20-minutersperioder. Om den styrande organisationen före ett evenemangs början skulle bestämma att evenemanget ska spelas med en annan varaktighet, kommer detta att betraktas som de officiella reglerna för evenemanget (t.ex. fotboll som spelas med tre 30-minuters eller två 40-minutersperioder).Däremot är sådana tillfällen begränsade till "ordinarie" speltid och inkluderar inga förlängningar så som extratid eller övertid, om inte detta uttryckligen meddelats.

2) "Livebetting" är tillfällen där det går att spela under pågående match eller evenemang. ATG påtar sig eller accepterar inget som helst ansvar om det inte är möjligt att placera ett spel eller om liveuppdatering av ställningen inte är korrekt. Kontohavaren ansvarar alltid för att hålla reda på sådant som aktuell ställning, förlopp och hur lång tid som återstår av matchen. ATG påtar sig inget ansvar för förändringar i Livebetting-kalendern eller avbrott i Livebetting-tjänsten.

3) Funktionen ”Inlösning” (Cash Out) ger kontohavaren möjlighet att lösa in en satsning, vars status inte har avgjorts ännu, till sitt nuvarande värde. Den är tillgänglig på utvalda evenemang både i spel före match och live, samt i både enkel- och flersatsningar. Inlösningsfunktioner kan inte användas på gratisspel. Inlösningsförfrågningar kan eventuellt vara föremål för samma fördröjningsförfaranden som anges i <*Avsnitt 1, Paragraf 4.2*>. Skulle det hända att under denna fördröjning, oavsett skäl, antingen oddset tas bort eller att oddset fluktuerar, kommer inte inlösningsförfrågan att accepteras och kontohavaren kommer att informeras om detta med ett meddelande på skärmen. ATG förbehåller sig rätten att erbjuda sådan funktionalitet enligt eget gottfinnande och erkänner eller accepterar inte något som helst ansvar om funktionen inte är tillgänglig. Skulle inlösningsförfrågan vara framgångsrik, kommer satsningen att betalas ut omedelbart och eventuella efterföljande evenemang som händer i relation till satsningen kommer inte att beaktas. I händelse av att en inlösningssatsning har lidit av tekniska problem, prissättnings- eller utbetalningsfel, någon gång mellan den ursprungliga tiden för placeringen och utbetalningen, förbehåller sig ATG rätten att rätta till sådana brister i enlighet med <*Avsnitt A, Paragraf 6.2*>.

4) "Deltagaren" är en enhet som utgör en del av ett evenemang. I "Head-to-Head" och "Triple Head" avser deltagaren endast enheter som ingår i "Head-to-Head" - eller "Triple Head"-evenemanget i fråga. För tydlighetens skull, en ”deltagare” ska ses som en enskild spelare, ett lag eller någon grupp av individer som grupperas/anges tillsammans. Någon referens till deltagare inom dessa regler ska avses i enlighet med detta oavsett om definitionen är i singular eller plural.

5) Deadline (stopptid) på webbplatsen visas endast i informationssyfte. ATG förbehåller sig rätten att när som helst helt eller delvis avbryta spelaktiviteten om det anses nödvändigt.

6) Statistik och redaktionell text som publiceras på ATGs webbplats(er) bör betraktas som tilläggsinformation. ATG påtar sig inte och accepterar inget ansvar för att denna information är korrekt. Kontohavaren ansvarar alltid för att hålla reda på omständigheterna kring ett evenemang.

7) Teoretisk återbetalning på fasta odds ges till spelaren genom oddset för alla möjliga resultat i spelet. Den teoretiska återbetalningen till en spelare på ett spel med tre möjliga utfall a, b och c kan räknas ut enligt följande.
Teoretisk % = 1 / (1 / ”odds utfall a” + 1 / ”odds utfall b” + 1 / ”odds utfall c”) x 100

# 2. Speltyper

1) En "match" (även kallad 1X2) avser när det går att spela på (delvist eller slutgiltigt) resultat av en match eller ett evenemang. Alternativen är: "1" = Hemmalag/Spelare 1, eller deltagaren som anges till vänster i erbjudandet; "X" = Oavgjort, eller valet i mitten; "2" = Bortalag/Spelare 2, eller deltagaren som anges till höger i erbjudandet. I vissa fall eller särskilda tävlingar, kan ATG visa ett erbjudande i det ”amerikanska” formatet (dvs. bortalag @ hemmalag), där värden anges efter besökaren. Oberoende av lagens positioner på brädet/spelkupongen så kommer referenserna till ”hemmalag” och ”bortalaget” alltid att hänföras till de faktiska lag som spelar hemma (värden) respektive borta (besökaren), så som bestäms av den officiella organisationen förutom de undantag som detaljeras i <*Avsnitt B, Paragraf 5.31*>.

2) "Rätt resultat" (även kallat resultatspel) avser när det går att spela på (delvist eller slutgiltigt) exakt resultat på en match, ett evenemang eller del därav.

3) "Över/under" (eller totalt antal) avser när det går att spela på (delvist eller slutgiltigt) antal av en förutbestämd händelse (t.ex. mål, poäng, hörnor, returer, straffminuter osv.). Om det totala antalet angivna händelser skulle vara exakt lika med spelhändelsen är samtliga spel på erbjudandet ogiltiga. Exempel: ett erbjudande där spelhändelsen är 128,0 poäng och matchen slutar med resultatet 64-64 kommer att ogiltigförklaras.

4) "Udda/jämnt" avser när det går att spela på (delvist eller slutgiltigt) antal förutbestämda händelser (t.ex. mål, poäng, hörnor, retur, straffminuter osv. "Udda" är 1, 3, 5 osv: "Jämnt" är 0, 2, 4 osv.

5) "Head-to-Head" och/eller "Triple Head" är en tävling mellan två respektive tre deltagare/resultat, antingen från ett officiellt anordnat evenemang eller ett virtuellt evenemang definierat av ATG.

6) "Halvtid/fulltid" avser när det går att spela på resultatet i halvtid och resultatet vid utgången av den angivna tidsperioden. Exempelvis, om hemmalaget leder i halvtid med 1-0 och matchen slutar 1-1, är det vinnande resultatet 1/X. Spel på denna marknad annulleras om matchen spelas med ett format som gör det omöjligt att bestämma utfall baserat på tidsperioderna som angivits i erbjudandet.

7) "Periodspel" avser när det går att spela på resultatet för varje separat period i en match/ett evenemang. T.ex. om periodens resultat i en ishockeymatch är 2-0/0-1/1-1, är det vinnande resultatet 1/2/X. Spel på denna marknad annulleras om matchen spelas med ett format som gör det omöjligt att bestämma utfall baserat på tidsperioderna som angivits i erbjudandet.

8) "Oavgjort inget spel" (även kallat Moneyline) avser när det går att spela på antingen "1" eller "2" enligt definition i <*Avsnitt B, Paragraf 2.1*>.Det är också allmänt vedertaget att man kallar fall där inga odds för oavgjort erbjuds för "Oavgjort inget spel". Om en/ett viss(t) match/evenemang inte ger något vinnande resultat (t.ex. om matchen slutar oavgjort) eller om händelsen inte sker (t.ex. första målet, oavgjort inget spel eller matchen slutar med 0-0) kommer spel att ogiltigförklaras.

9) "Handicap" (även kallat spread) är när det är möjligt att satsa på om det valda resultatet kommer att vara vinnande när väl angivet handikapp är tillagt/avdraget (om så är tillämpligt) på matchens/periodens/totala resultat på vilket satsningen avser. I de situationer där resultatet efter justeringen av raden handicap är exakt identiskt med satsningslinjen, kommer alla satsningar på detta erbjudande att ogiltigförklaras. Exempel: en satsning på -3.0 mål kommer att ogiltigförklaras om det valda laget vinner matchen med exakt 3 måls skillnad ((3-0,4-1, 5-2, osv.). All referens i detta avsnitt till termen "marginal" är avsedd att förstås som det resultat som uppkommer genom subtraktion av de mål/poäng som gjorts av de två lagen/deltagarna.

   Om inte annat anges är alla handicap som anges på ATGs webbplats beräknade baserat på resultatet från starten på den angivna matchen/perioden till slutet av den angivna matchen/perioden. Det är dock brukligt att för vissa handikappsatsningserbjudanden i specifika sporter (Asian Handicap i fotboll), kommer endast de resultat som har uppnåtts från den tidpunkt då satsningen utförts till slutet av angiven tidsperiod att beaktas, och därmed ignoreras alla mål/poäng som gjordes innan tidpunkten för då satsningen gjordes och accepterades. Alla satsningserbjudanden med dessa egenskaper kommer att visas tydligt på webbplatsen och markerade i vadslagarens satsningshistorik med resultatet vid tidpunkten då satsningen utfördes.

   Det finns tre olika format för "handikappssatsning":

   Tvåvägshandikapp: Lag A (-1,5) mot Lag B (+1,5)

   Exempel:

   · Lag A ges -1,5 mål handikapp i matchen. För att satsningen ska vinna, måste Lag A vinna matchen med en marginal som är lika med eller större än angivet handikapp (dvs 2 mål eller fler).

   · Lag B ges +1,5 mål handikapp i matchen. För att satsningen ska vinna, måste Lag B antingen vinna matchen, eller att matchen slutar oavgjort eller inte förlorar med en marginal som är lika med eller större än angiven fördel (dvs förlora med 1 måls marginal).

Trevägshandikapp: Lag A (-2) Oavgjort (exakt 2) Lag B (+2)

Exempel:

· Lag A ges 2 mål handikapp i matchen. För att satsningen ska vinna, måste Lag A vinna matchen med en marginal som är lika med eller större än angivet handikapp (dvs 3 mål eller fler).

· Oavgjort skulle vara det vinnande utfallet om matchen slutar med exakt angivna marginaler (dvs matchen slutar med resultaten som med 2-0, 3-1 and 4-2).

· Lag B ges 2 mål handikapp i matchen. För att satsningen ska vinna, måste Lag B antingen vinna matchen, eller att matchen slutar oavgjort eller inte förlorar med en marginal som är lika med eller större än angiven fördel (dvs förlora med 1 måls marginal).

”Asian Handicap”: Lag A (-1,75) mot Lag B (+1,75)

Exempel:

· Lag A ges -1,75 mål handikapp i matchen. Detta betyder att insatsen delas in i två lika stora satsningar och placeras på utfall -1,5 och -2,0. För att satsningen ska betalas fullt ut på angivna odds, måste Lag A vinna matchen med en större marginal än båda av sina angivna handikapp (dvs 3 mål eller fler). I den händelse att Lag A vinner med bara 2 måls marginal, kommer satsningen att anses som delvis vunnen, med en full utbetalning på delen med-1,5 i satsningen och återbetalning på sidan -2,0 sedan resultatet på denna del av satsningen skulle anses som oavgjort. Skulle matchen producera något annat resultat, inklusive att Lag A vinner med endast 1 måls marginal, kommer hela insatsen att förloras.

· Lag B ges +1,75 mål handicap i matchen. Detta betyder att insatsen delas in i två lika stora satsningar och placeras på resultaten +1,5 och +2,0. För att satsningen ska betalas ut fullständigt med angivna odds, måste Lag B aningen vinna matchen, eller att matchen slutar oavgjort eller inte förlora med en marginal som är lika med eller större än något av de angivna fördelarna (dvs förlora med endast 1 måls marginal). I den händelse att Lag B förlorar med exakt 2 måls marginal, kommer satsningen att anses som delvis förlorad, med en återbetalning på delen med -2,0 i satsningen och en förlust på delen med -1,5 delen i satsningen. Skulle matchen producera något annat resultat som resulterar i ett nederlag för Lag B med en marginal av 3 eller fler mål, är hela insatsen förlorad.

10) "Dubbelchans" avser när det går att spela samtidigt på två (delvisa eller slutgiltiga) resultat för en match eller ett evenemang. Alternativen är: 1X, 12 och X2 där "1", "X" och "2" definieras enligt <*Avsnitt B, Paragraf 2.1*>.

11) "Vinnar-" eller "plats-"spel avser när det går att välja från en lista med alternativ och spela på chansen att en deltagare vinner eller placerar sig på en viss plats i det angivna evenemanget/tävlingen. Om två eller flera deltagare slutar på delad plats, kommer avgörandet att ske enligt definitionen i <*Avsnitt B, Paragraf 5.14*>.

12) "Each Way"-spel (även kallat EW) är när det valda alternativet antingen måste vinna eller placera sig enligt erbjudandet. Spelet är uppdelat i två delar (vinnar- och platsdelen) med lika stor insats. Avgörande av sådana spel tar hänsyn till gällande regler för "vinnar-" och "plats-" spel, de sportspecifika reglerna samt **<***Avsnitt B, Paragraf 5.11***>.**

13) "Målminuter" är när man kan spela på summan av det antal minuter som mål görs under. Vid avgörande av sådana spel räknas mål som görs under tilläggstid som gjorda under minut 45 för första halvleks tilläggstid och som gjorda under minut 90 för andra halvleks tilläggstid. Självmål räknas inte in i resultatet för enskilda spelares "målminuter".

## 3. Betting Props

1) "Fantasimatcher" eller "Head-to-Head" är underförstådda matchningar där prestationerna hos två eller flera lag/deltagare som inte direkt möts i samma tävling/match/omgång jämförs. Avgörande kommer att baseras på antal gånger var och en av lagen/deltagarna registrerar en förutbestämd händelse (t.ex. mål) i sina respektive matcher. Följande kriterier används för att avgöra denna typ av erbjudanden:
   a. Om inget annat anges gäller spelen nästa officiella tävling/match/omgång som de angivna lagen/deltagarna planeras delta i.
   b. Alla relaterade matcher/händelser måste slutföras samma dag/session som tävlingen/matchen/omgången planerats för att spel ska vara giltiga, förutom för spelerbjudanden där resultat föreligger före avbrott och omöjligen kunnat ändras oberoende av framtida händelser och som då kommer att avgöras enligt det befintliga resultatet.
   c. Resultat för dessa erbjudanden kommer enbart att ta hänsyn till kontohändelser som uppkommit på grund av spelet i fråga. Resultat relaterade till walkover samt till andra beslut enligt punkterna 2, 3 och 4 i <*Avsnitt B, Paragraf 5*> kommer inte att beaktas.
   d. Skulle ovannämnda kriterier inte avgöra dessa erbjudanden kommer följande kriterier att progressivt användas för att avgöra erbjudandet:
      (i) tillämpliga sportspecifika regler enligt **<***Avsnitt C***>**,
      (ii) regler för avgörande av resultat enligt **<***Avsnitt B, Paragraf 5***>.**

      Spel kommer att ogiltigförklaras om det ändå inte går att fastställa ett vinnande resultat.

2) Det går att spela på det totala antalet angivna händelser (t.ex. totalt antal mål, totalt antal runs) som sker i en samling med matcher/evenemang under en viss omgång/dag/matchdag. Alla relevanta matcher/evenemang måste slutföras för att spelen ska gälla, utom vid resultat som fastställts före avbrottet och där resultatet omöjligt kan ändras oavsett framtida evenemang. Sådana fall kommer att avgöras enligt det fastställda resultatet.

3) Spel över/under avser placering för deltagare gällande prestationer/evenemang måste tolkas enligt följande: "Över" avser en sämre eller lägre placering, medan "Under" avser en bättre eller högre placering. Exempel: Ett spel gällande en spelares placering i en turnering med en över/underlinje på 2,5 kommer att avgöras som under om spelaren placerar sig på första eller andra plats. Alla andra placeringar kommer att avgöras som över.

4) Spel gällande "kvartstid/halvtid/period X" avser resultat/ställning som uppnåtts inom relevant tidsperiod och inkluderar inga andra poäng/mål/evenemang från andra delar av evenemanget/matchen. Spel på denna marknad annulleras om matchen spelas med ett format som gör det omöjligt att bestämma utfall baserat på tidsperioderna som angivits i erbjudandet.

5) Spel gällande "resultat vid slutet av kvartstid/halvtid/period X" avser resultatet i matchen/evenemanget efter avslutning av den angivna tidsperioden och kommer att beakta alla poäng/mål/evenemang från tidigare delar av evenemanget/matchen. Spel på denna marknad annulleras om matchen spelas med ett format som gör det omöjligt att bestämma

utfall baserat på tidsperioderna som angivits i erbjudandet.

6) Spel gällande "först till X poäng/först till X mål..." och liknande erbjudanden avser det lag/den deltagare som först når det specifika antalet poäng/mål/händelser. Om erbjudandet anger en tidsperiod (eller någon annan tidsbegränsning) kommer det inte att inkludera några andra poäng/mål/evenemang från andra delar av evenemanget/matchen som inte är relaterade till den nämnda tidsperioden. Om den angivna ställningen inte skulle nås inom den angivna tidsperioden (om sådan anges), kommer alla spel att förklaras ogiltiga, försåvitt odds för en sådan händelse inte har publicerats inom marknaden.

7) Spel gällande "vinnare av poäng X/gör nästa mål" och liknande erbjudanden avser att laget/deltagaren placerar sig/vinner angiven händelse. För avgörande av de här erbjudandena kommer inga evenemang som skett före de angivna händelserna att beaktas. Om den angivna händelsen inte skulle uppnås/vinnas inom den angivna tidsperioden (om sådan anges), kommer alla spel att förklaras ogiltiga, försåvitt odds för en sådan händelse inte har publicerats inom marknaden.

8) Spel som refererar till en viss händelse i en förutbestämd tidsordning, t.ex. "Första kortet" eller "Nästa lag som får strafftid" kommer att avgöras som ogiltiga om det inte går att utan rimligt tvivel avgöra vinstresultatet, t.ex. om spelare från olika lag får varsitt kort vid samma spelavbrott.

9) "Det lag som gör mål först och vinner" avser att det/den angivna laget/deltagaren gör det första målet i matchen och sedan vinner matchen. Om det inte skulle bli några mål i matchen kommer alla spel att avgöras som ogiltiga.

10) Alla referenser till "inga insläppta mål"/"utestängningar" anger att det/den angivna laget/deltagaren inte får släppa in några mål/medge några poäng under matchen/den relevanta tidsperioden.

11) "Lag som vinner efter underläge" anger att det/den angivna laget/deltagaren vinner matchen efter att ha legat under med minst 1 mål/poäng någon gång under matchen/den relevanta tidsperioden.

12) Alla referenser till att ett lag/en deltagare vinner alla halvlekar/perioder (t.ex. lag som vinner båda halvlekar) avser att det angivna laget måste göra fler mål/poäng än sin motståndare under alla de angivna halvlekarna/perioderna i matchen.

13) Alla referenser till "tilläggstid" avser den tid som visas av den utsedda funktionären och inte den faktiska speltiden.

14) Avgörande av spel gällande erbjudanden som "Matchens lirare", "Mest värdefulla spelare" osv. kommer, om inte annat anges, att baseras på tävlingsorganisatörernas beslut.

15) Avgörande av spel som refererar till termer som "avgörande mål" kommer att avgöras baserat på vem som gör det mål som vid matchens/den oavgjorda matchens (enligt vad som är tillämpligt) slut visar sig ha skapat en otvetydig ledning, där alla efterföljande mål visar sig vara irrelevanta när det gäller det slutgiltiga resultatet. För spel som ska avgöras som "JA" måste den angivna spelarens lag förklaras som vinnare av matchen i fråga (om det gäller en

match) eller måste gå vidare till nästa omgång/vinna tävlingen. Antal mål under ordinarie tid och extratid räknas, men inte mål i avgörande straffsparksläggning.

16) Spel gällande evenemang med ett urval episoder som skulle kunna förekomma i en match (t.ex. "Vad kommer att hända spelaren först?" med alternativen "göra mål, gult/rött kort, utbyte) kommer att avgöras som ogiltigt om ingen av de angivna händelserna/resultaten förekommer, försåvitt odds för en sådan händelse inte har publicerats inom marknaden.

17) Vid avgörande av överföringsspel kommer även spelare som anlitats av klubben enligt utlåningsavtal att beaktas.

18) Spel som refererar till ledarförändringar refererar till personen som har rollen som huvudcoach/lagledare (enligt vad som är tillämpligt) och som av någon anledning avgår/förlorar sin ställning. Spel är giltiga även i fall där en gemensam ansvarig (om sådan finns) avgår och kommer att avgöras i enlighet med detta. Om inga fler förändringar sker mellan tidpunkten då spelet utförs och det sista evenemanget i ligan (utom för slutspel, utslagning, eftersäsongen osv.) kommer spelutförda efter den sista ledarförändringen (om sådan sker) att ogiltigförklaras, om inte ett lämpligt alternativ för spel har erbjudits. Fotbollsmarknader betraktar och avgör i enlighet med det, en eventuell tillfällig/tjänsteförrättande huvudcoach/lagledare, som sedan det senaste utbytet av huvudcoach/lagledare har lett laget under tio på varandra följande matcher.

19) Erbjudanden som refererar till vilket lag/vilken deltagare som kommer att uppnå en viss prestation gentemot ett annat lag/en annan deltagare (t.ex. nästa lag som slår Lag X), liksom erbjudanden som refererar till placering ett visst datum, kommer att stå kvar och avgöras oavsett om något evenemang eventuellt ändras, inklusive antal matcher/omgångar som spelats.

20) Avgörande av spelerbjudande som gäller vilket lag/vilken deltagare som först klarar en specifik prestation mot andra lag/deltagare.(t.ex.: Lag som först gör mål under tävlingsomgång X, kommer att baseras på tidsramen i respektive match där prestationen har klarats). Exempel: Lag A spelar på lördagen och gör sitt första mål under minut 43 medan Lag B spelar på söndagen och gör sitt första mål under minut 5, alltså kommer Lag B att vara vinnaren.

21) Från tid till annan kan ATG, efter eget gottfinnande och utan att det påverkar berörda händelser såsom det beskrivs i <*Avsnitt A, Paragraf 5.4*>, publicera ett spelerbjudande som antingen refererar till den enskilda prestationen av en deltagare/ett lag eller vilka kombinerar potentiella resultat av två eller flera lag/deltagare (exempelvis: utökade multiplar, förstärkta odds osv.), till ett högre odds än de som normalt finns tillgängliga. ATG reserverar sig rätten att ta bort sådana erbjudanden, redigera respektive odds och införa eventuella, ytterligare ändringar som ATG kan finna nödvändiga efter eget gottfinnande. Avgörande av dessa spelerbjudanden kommer att baseras på följande kriterier i angiven ordning:

    i. Såtillvida inte särskilt angivet refererar erbjudandet endast till angiven(na) dag(ar) och/eller nästa officiella match/evenemang/runda (om tillämpligt) där angivna deltagare/lag är planerade att delta i vid tidpunkten som erbjudandet publicerades;
    ii. Resultat avgörs enligt respektive sports specifika regler. Alla relaterade evenemang måste slutföras såsom schemalagts inom tillämpliga tidsramar för att spel ska kvarstå försåvitt inte

något annat resultat i erbjudandet skulle obestridligt bestämma resultatet av erbjudandet på ett sådant sätt att slutförande (eller avsaknad av slutförande) av andra evenemang angivna i erbjudandet inte skulle påverka resultatet av erbjudandet. Sådana marknader kommer att avgöras i enlighet med redan bestämda resultat;
iii. Om inte annat anges uttryckligen inom erbjudandet, vid avgörande av resultatet tas bara hänsyn till händelser som härrör från det aktuella spelet. Resultat som hänför sig till s.k. walk-overs, protester, ändringar av det första officiella beslutet osv. kommer inte att beaktas. Spel kommer att ogiltigförklaras om det skulle bli omöjligt att utpeka ett vinnande resultat i enlighet med respektive sports specifika regler;
iv. Alla konnotationer relaterade till erbjudandet måste vara fullständiga och obestridligt uppföljda för att anses som vinnande, oavsett eventuell konflikt med sportspecifika regler eller med någon potentiell tolkning som baseras på tidigare eller nuvarande presentationer av erbjudanden relaterade till evenemang i den specifika sporten och på sättet dessa normalt presenteras i ATGs regler och villkor. När så är tillämpligt, om erbjudandet innehåller något utfall vars resultat överensstämmer exakt med linjerna Över/Under eller Spread (s.k. PUSH) ska det inte betraktas att det angivna händelser har skett utan att resultera i att spelet avgörs som FÖRLORAT.

Även om alla nödvändiga försiktighetsåtgärder har vidtagits av ATG för att säkerställa en överlägsen användarupplevelse, måste man förstå att marknaderna kan variera på ett sådant sätt att vid någon given tidpunkt dessa inte utgör ett förbättrat värde jämförbart med tillhörande spelerbjudanden som är aktuellt närvarande i ATGs regler och villkor. Alla spel fortsätter att gälla oavsett dessa eventuella variationer.

22) Under utvalda händelser tillhandahåller ATG användarna med funktioner för att spela på kombinationer av utfall och händelser från samma evenemang (s.k. Intraevenemangskombinationer), antingen genom företablerade kombinationer som finns i dennes regler och villkor (förutom Utökade multiplar, Förstärkta odds osv. för vilka <Avsnitt B, Paragraf 3.21> tillämpas), eller genom funktionen [Bet_Builder]. En sådan funktionalitet existerar endast genom ATGs eget gottfinnande och utan att det påverkar berörda händelser såsom beskrivs i <Avsnitt A, Paragraf 5.5>. Alla val inom en intraevenemangskombination (kombination för samma match (SGP)) kommer att avgöras enligt respektive sports specifika regler. Om något val avgörs som OGILTIGT, kommer alla val inom denna intraevenemangskombination avgöras som OGILTIGA och insatserna kommer att återbetalas. Där så är tillämpligt, om kombinationen innehåller något utfall vars resultat överensstämmer exakt med vald linje Över/Under eller Spread (s.k. PUSH), ska sådan del av kombinationen avlägsnas från avgörandeberäkningen och spel kommer att betalas ut endast beaktande de andra delarna av kombinationen.

23) "Teaser+" ger användaren möjlighet att tilldela samma förinställda antal poäng till alla resultat som är närvarande i en kombination som innehåller Spreads (handikapp), Totaler (Över/Under) eller en kombination av båda. Exempelvis: Användaren kombinerar NFL-lag X +6.5 poäng i en kombination med Över 41 poäng i NFL-matchen mellan Lag Y och Lag Z. Genom att välja alternativet "Teaser+ Amerikansk fotboll 6 poäng" omräknas linjer och odds till en kombination som innehåller Lag X +12.5 poäng (tidigare +6.5) kombinerat med Över 35 poäng (tidigare Över 41). Skulle någon del av spelet på "Teaser+" avgöras som ogiltigt (push), kommer det valet att exkluderas från kombinationen och beräkningen av odds/utbetalning kommer att återigen justeras i enlighet med reglerna.

24) Spel som refererar till ”Resten av matchen” eller liknande kommer att betrakta endast resultat och händelser som erhållits från tidpunkten för vadslagningen till slutet på den angivna tidsramen och därmed inte betrakta eventuella händelser som registrerats före tidpunkten som vadet slogs och accepterades.

25) Spel på specifika tidsramar/intervall (exempelvis: Matchresultat mellan 60:00 och 89:59) kommer endast att betrakta resultat och händelser som har ackumulerats under den specificerade tidsramen/intervallet. Avgörandet kommer inte att ta hänsyn till eventuella andra poäng/mål/evenemang sammanställda från andra delar av evenemanget/matchen utanför den specificerade tidsramen/intervallet, inklusive tilläggstid, om inte sådant anges.

# 4. Systemspel

1) I förmatchspel och "Livebetting” går det att kombinera upp till tolv (12) olika erbjudanden på en enda kupong. Baserat på dessa tolv erbjudanden kan kontohavare välja antal enkel, dubbel, trippel osv.

2) ATG förbehåller sig rätten att enligt eget gottfinnande begränsa mängden kombinationer på grund av det som kallas utfallsberoende/relaterade oförutsedda händelser, enligt definition i <*Avsnitt A, Paragraf 5.5*> liksom på grund av andra faktorer.

3) Det går att inkludera en eller flera matcher som "bankers" vilket betyder att de valda matcherna/evenemangen kommer att inkluderas på alla kuponger.

4) "Trixie" är en kombination som inkluderar en trippel och tre dubblar från ett urval av tre matcher.

5) En “Patent” är en kombination, som innehåller en trippel, tre dubblar och tre singlar från tre valda matcher.

6) En "Yankee" är en kombination som inkluderar en fyrling, fyra tripplar och sex dubblar från ett urval av fyra matcher.

7) En ”Canadian” (en ”Super Yankee”) är en kombination, som innehåller en femling, fem fyrlingar, tio tripplar och tio dubblar från fem valda matcher.

8) En ”Heinz” är en kombination, som innehåller en sexling, sex femlingar, 15 fyrlingar, 20 tripplar och 15 dubblar från sex valda matcher.

9) En ”Super Heinz” är en kombination, som innehåller en sjuling, sju sexlingar, 21 femlingar, 35 fyrlingar, 35 tripplar och 21 dubblar från sju valda matcher.

10) En ”Goliath” är en kombination, som innehåller en åttling, åtta sjulingar, 28 sexlingar, 56 femlingar, 70 fyrlingar, 56 tripplar och 28 dubblar från åtta valda matcher.

Där så är nödvändigt i visningssyfte kommer den andra siffran efter decimalkomma i oddset att visas avrundad uppåt till närmaste decimal i kontohavarens satsningshistorik. Utbetalningen kommer däremot att ske baserat på de faktiska oddsen multiplicerat med insatsen, utan beaktande av den förutnämnda avrundningen.

# 5. Avgörande av resultat

1) Vid avgörande av resultat kommer ATG att göra sitt yttersta för att hålla sig till förstahandsinformation (under eller precis efter att evenemanget har slutförts), via TV-sändningar, strömmande (internet och via andra källor) liksom från officiella webbplatser. Om denna information inte skulle finnas med i förstahandsvisning och/eller officiella källor och/eller om ett uppenbart misstag förekommer i informationen från ovanstående källor, kommer avgörandet av spelerbjudandet att baseras på andra offentliga källor. Avgörande av spel, försåvitt ett klart och verifierbart fel inte observeras i det första officiella resultatet, kommer inte att inkludera förändringar som sker på grund av och/eller kan härledas till - dock utan att begränsas till - diskvalificeringar, straff, protester, sub judice-resultat och/eller senare ändringar av det officiella resultatet efter att evenemanget har slutförts och resultat, inklusive preliminärt resultat, har meddelats.

2) a. För spel som gäller marknader över mer än en omgång/etapp (t.ex. säsongsspel) kan enbart ändringar av spel som inte avgjorts beaktas. Sådana åtgärder måste tillkännages av den arrangerande organisationen innan den sista planerade omgången/etappen genomförs för att kunna beaktas. Eventuella ändringar gjorda efter detta datum, eller som på annat sätt gäller spel som redan avgjorts utifrån händelser under händelsen/tävlingen kommer inte att beaktas.

   b. Försåvitt inte annat har angivits i erbjudandet, underförstås av de officiella tävlingsreglerna eller har publicerats i förhand såsom det officiella formatet för detta specifika evenemang, kommer alla förändringar från standardformatet för sporten/evenemang/tävlingen som resulterar i att ATG erbjuder odds/linjer/totaler som är inkonsekventa med det reviderade spelformatet att resultera i att de spel som påverkas av formatändringen ogiltigförklaras.

   c. Erbjudanden där formatet ändras utesluter inte att den styrande organisationen förklarar en vinnare (t.ex. säsongsvinnare), oavsett om spel fortsätter eller ej, reviderad längd på säsongen/tävlingen osv. kommer att avgöras enligt det resultatet som kungörs av den styrande organisationen under förutsättning att sådant resultat kungörs inom de tidsramar som anges nedan och är konsekvent med de odds/linjer/totaler som var tillgängliga vid tiden för publiceringen av erbjudandet.

   d. Följande bestämmelser för avgörande ska tillämpas i sådana fall:

   (i) Om den styrande organisationen skulle förklara ett relevant utfall inom tre (3) månader från det att den senaste matchen spelades innan avbrottet (antingen slutställning, annullering eller avsikter att återuppta spelet), kommer det att beslutas om marknaderna på motsvarande sätt;

   (ii) I den händelse att ingen(t) tillämplig(t) officiell kommunikation/resultat kungörs is inom tre (3) månader från det att den senaste matchen spelades innan avbrottet, kommer marknaderna att avgöras i enlighet med senast tillgängliga ställning/ranking, oavsett antalet matcher som har spelats/aktuell etapp/fas av tävlingen;

   (iii) Marknader som hänvisar till om ett lag/en deltagare kommer att nå nästa fas av tävlingen (exempelvis: slutspel) kommer att avgöras som ogiltiga om det skulle bli några förändringar av formatet/antalet deltagare som planerats att delta i just den fasen eller om just den fasen inte spelas alls, försåvitt inte ett utfall baserat på marknadens konnotationer vid tidpunkten för publicering av spelet redan har beslutats och förändringen av antalet tillämpliga matcher inte påverkar erbjudandets utfall;

(iv) Marknader vars odds beror/baseras på att ett fullständigt schema av matcher spelas (exempelvis: Över/Under antalet vinster under den ordinarie säsongen/poäng i ligan), kommer att ogiltigförklaras om antalet matcher som spelas är annorlunda än det som ursprungligen planerades vid tidpunkten för publicering av spelet, försåvitt inte ett utfall redan har beslutats och förändringen av antalet tillämpliga matcher inte påverkar erbjudandets utfall.

3) Händelser som inte har sanktionerats och/eller erkänts av matchens/evenemangets funktionärer (t.ex. underkända mål) kommer inte att beaktas när det gäller avgörandet av spelet. Om inget annat anges i spelerbjudandet kommer händelser att avgöras baserat på tidpunkten det relaterade avsnittet sker, inte den tidpunkt när händelsen tilldelades. Händelser anses endast ha tilldelats vara giltiga för avgöranden om det påföljande relaterade avsnittet utförs, (t.ex. offside måste resultera i frispark, hörnor måste läggas och målsparkar måste utföras). Om händelsen endast tilldelas men inte utförs kommer den inte att betraktas för avgörande ändamål.

4) Alla spelerbjudanden relaterade till matcher/evenemang som inte spelas alls eller som tilldelas ett resultat genom ett walk over-beslut kommer att förklaras som ogiltiga.

5) Om ett evenemang avbryts, kommer alla spelerbjudanden som avgjorts före avbrottet och inte skulle kunna ändras oavsett framtida evenemang att avgöras enligt det fastställda resultatet. Skulle det avbrutna evenemanget inte återupptas inom 12 h från dess starttidpunkt kommer alla vilande erbjudanden som är relaterade till evenemanget att avgöras som ogiltiga.

6) Om ett evenemang avbryts och planeras börja om från början, kommer alla spel som placerats före den ursprungliga matchen som inte kunde avgöras genom resultatet från matchen före avbrottet att förklaras som ogiltiga oavsett om och när matchen fortsätter.

7) Spel på händelser som har annullerats, uppskjutits eller omplanerats mer än 12 timmar efter deras officiella starttidpunkt kommer att ogiltigförklaras, försåvitt det inte anges i de sportspecifika reglerna eller i anslutning till spelerbjudandet. Dock kommer spel att kvarstå som giltiga under följande förhållanden:

a. Evenemang vars starttider inte har officiellt bekräftats ännu av den styrande organisationen vid tidpunkten för spelets ingående;

b. Evenemang som har flyttats på grund av sändningsskäl men som ska spelas på samma tävlingsomgång och där förändringen inte ändrar ordningen på officiella spelscheman för någon av deltagarna i erbjudandet;

c. Starttiden flyttas framåt till en tidigare starttidpunkt, men matchen kvarstår i samma tävlingsomgång och ordningen för officiella spelscheman kvarstår. Sen satsning och andra tillbakadraganden av händelser så som definieras i <*Avsnitt A, Paragraf 5.4*> tillämpas fortfarande.

Ett spelschema bedöms inte längre som del av samma matchdag/matchomgång om det inte längre är nästa schemalagda match för alla deltagande lag. I sådana fall kommer påverkade spel att OGILTIGFÖRKLARAS. Denna regel tillämpas inte på säsongs- eller ”outright” spel, vilka kvarstår som giltiga under förutsättning att tävlingen pågår och slutförs under den/det relevanta säsongen/året så som visas i erbjudandet, oavsett schemaändringar. Vad gäller slutspel eller andra matchserier kommer en schemaändring av en enstaka match inte att påverka spelets giltighet, under förutsättning att ordningen för hemma- och

bortaspelsscheman i serien inte modifieras och det angivna spelschemat används under serien. I övriga fall kommer spel att OGILTIGFÖRKLARAS.

8) För evenemang som inte slutförts före sin normala sluttid och där resultat därför förklaras genom beslut av organisationen högst 12 timmar efter evenemangets start, kommer ATG att använda det meddelade beslutet som officiellt resultat för följande spelerbjudanden: match, oavgjort inget spel och dubbelchans, försåvitt det meddelade beslutet inte förändrar resultatet för sagda spelerbjudanden vid tiden för avbrottet. I sådana fall kommer insatserna att återbetalas. Alla erbjudanden som refereras till sammanställning av vissa händelser (totalt antal mål, handikapp osv.) kommer att förklaras som annullerade, utom för resultat som fastställts före avbrottet och där resultatet omöjligt kan ändras oavsett framtida evenemang. Dessa kommer att avgöras enligt det fastställda resultatet.
9) Alla spelerbjudanden relaterade till ofullständiga matcher/evenemang, där den officiella styrande organisationen inte tidigare erkänts (t.ex. klubbvänskapsmatcher) kommer att förklaras som annullerade om inte minst 90 % av fastställd ordinarie tid/fulltid spelas, se [Avsnitt B, Paragraf 1.1]. Om matchen/evenemanget skulle avbrytas efter att 90 % av tiden slutförts, kommer avgörandet att baseras på aktuell ställning vid tiden för avbrottet.

10) Om inget annat anges på vadslagningsmarknaden kommer avgörande av spelerbjudanden, så som, men inte begränsat till, skott, skott på mål, har bollen, assistanser, returer osv. kommer att baseras enligt den definition som den officiella styrande organisationen meddelar beträffande sagda statistik. I fall där det finns otvetydiga bevis för en personlig tolkning av sådana termer, kommer ATG inte att erkänna några klagomål gällande dessa.

11) Med undantag för trav och galopp kommer insatser gjorda på deltagare/lag som inte deltar i evenemanget att ogiltigförklaras. Dock ska tillämpliga kvalomgångar eller liknande betraktas som del av huvudevenemanget och allt deltagande i det betraktas som ett godkännande av insatsen och den kommer inte att ogiltigförklaras.

12) Inga återbetalningar av spel kommer att tillämpas, även om vinstresultatet för en match/ett evenemang är en deltagare/ett resultat som inte har angivits i spelsyfte. Kontohavaren har möjlighet att för alla spel be om ett pris för en icke-angiven deltagare/resultat. ATG förbehåller sig rätten att enligt eget gottfinnande godkänna eller avslå sådan begäran.

13) Om en deltagare skulle diskvalificeras/dra sig ur/förbjudas att delta i en efterföljande del/skede av ett evenemang/en tävling, kommer diskvalificeringen att anses ha skett vid den tidpunkt då deltagaren togs ur evenemanget. Inga ändringar av tidigare resultat kommer att ske, oavsett modifieringar på grund av nämnda handling. Spel som ingåtts efter det att en diskvalificerad deltagare senast deltog i evenemanget kommer att ogiltigförklaras.

14) Om två eller flera deltagare delar samma slutposition och inga odds har erbjudits för ett oavgjort resultat, kommer utbetalningen att beräknas genom användning av reglerna för ”Dött lopp”. Utbetalningen beräknas genom användning av följande formel:
Utbetalning= Insats x (Odds ÷ Antalet deltagare som delar platserna).
Utbetalningen blir alltid åtminstone lika med insatsen, förutom i fall av “Head to Heads”, se <Avsnitt B, Paragraf 2.5> och <Avsnitt B, Paragraf 5.19>

Exempel på avgörande genom reglerna om dött lopp innefattar, men begränsas inte till, följande omständigheter (alla beräkningar använder decimalodds):

Exempel 1
Man spelar $ 20 på att en deltagare slutar bland de 20 bästa mot oddset 2,0.

Deltagaren slutar på delad 16:e plats tillsammans med 5 andra spelare.
Utbetalningen beräknas som följer:
2,0 x 5 = 10,0 (Ursprungligt odds multiplicerat med antalet återstående platser bland de 20 bästa)
10,0 ÷ 6 = 1,67 (10,0 hämtas från ovanstående beräkning, delat med antal spelare som delar de återstående bästa platserna)
1,67 x 20 = 33,40 (Nytt odds multiplicerat med insatsen)
Utbetalning av $ 33,40

Exempel 2
Man spelar $ 10 på att en deltagare slutar bland de 10 bästa mot oddset 3,0.
Deltagaren slutar på delad 10:e plats tillsammans med 3 andra spelare.
Utbetalningen beräknas som följer:
3,0 x 1 = 3,0 (Ursprungligt odds multiplicerat med antalet återstående platser bland de 10 bästa)
3,0 ÷ 4 = 0,75 (3,0 hämtas från ovanstående beräkning, delat med antal spelare som delar de återstående bästa platserna)
0,75 x 10 = 7,50 (Nytt odds multiplicerat med insatsen)
Utbetalning av $ 10
Observera att den beräknade utbetalningen är mindre än originalinsatsen.
Regeln anger att utbetalningar alltid är lika med insatsen, förutom i händelse av “Head to Heads”.
I detta exemplet var spelet inte på “Head to Heads”, varför utbetalningen är lika med insatsen på $ 10.

Exempel 3
Man spelar $ 10 på att en deltagare vinner en 3-boll mot odds 2,40.
Deltagaren delar det bästa resultatet med 1 annan spelare.
Utbetalningen beräknas som följer:
2,40 ÷ 2 = 1,20 (Ursprungligt odds delat med antal spelare som delar resultatet)
1,20 x 10 = 12,0 (Nytt odds multiplicerat med insatsen)
Utbetalning av $ 12

Exempel 4
Man spelar $ 10 på att en deltagare vinner en 3-boll mot odds 1,50.
Deltagaren delar det bästa resultatet med 1 annan spelare.
Utbetalningen beräknas som följer:
1,5 ÷ 2 = 0,75 (Ursprungligt odds delat med antal spelare som delar resultatet)
0,75 x 10 = 7,50 (Nytt odds multiplicerat med insatsen)
Utbetalning av $ 7,50
Observera att här är den beräknade utbetalningen mindre än insatsen.
Regeln anger att utbetalningar alltid är lika med insatsen, förutom i händelse av “Head to Heads.
I detta exemplet var spelet inte på “Head to Heads”, varför utbetalningen kan vara lägre än insatsen.

15) I "gruppspel" (även kallat "bäst av X") måste alla angivna deltagare påbörja evenemanget för att spelet ska kvarstå.

16) I "gruppspel" (aven kallat "bäst av X") måste åtminstone en deltagare i urvalslistan lyckas avsluta evenemanget för att spelet ska stå. Om detta inte skulle ske och den styrande organisationen inte följer speciella kriterier för tie-break, kommer spelen att förklaras som ogiltiga.

17) I en "head to head" med två eller tre deltagare, måste alla angivna deltagare påbörja den omgång/det evenemang spelet refererar till för att spelen ska betraktas som giltiga.

18) I en "head to head" med två deltagare, kommer alla spel att återbetalas om båda deltagarna delar på samma plats/ställning eller elimineras i samma stadium av tävlingen, om inte den styrande organisationen följer speciella procedurer för tie-break, då dessa i sådana fall kommer att gälla.

19) Om en "head to head" erbjuds mellan olika omgångar/stadier, måste alla deltagare delta i den följande omgången/stadiet för att spelen ska vara giltiga. Skulle någon deltagare som har angivits i erbjudandet inte delta i fortsättningen, kommer spel som ingåtts efter den senaste tidpunkten som deltagaren var aktiv i evenemanget att ogiltigförklaras.

20) Om inte annat anges specifikt kommer organisatören, när denne anser det lämpligt, att inkludera nödvändiga omgångar, matcher eller serier av matcher (t.ex. slutspel, nedflyttningsspel, eftersäsong) efter den ordinarie säsongen för att kunna avgöra position, ligavinnare, uppflyttning/nedflyttning osv. ATG kommer att beakta resultat från dessa matcher för avgörande av spel som refererar till den slutliga ligaplaceringen, uppflyttningen, nedflyttningen osv. Exempelvis kommer säsongsspel gällande vilket lag som kommer att vinna t.ex. NHL att referera till vinnare av Stanley Cup.

21) Erbjudanden som gäller en eller flera personers/lags prestationer i förhållande till varandra under en viss tid/tävling, kommer endast att avgöras baserat på de angivna deltagarnas resultat, utan beaktande av andra deltagare i samma tävling/evenemang.

22) Om inte annat anges specifikt, kommer inga erbjudanden som refererar till en enstaka spelares prestation i en viss nationell liga (t.ex. totalt antal mål av spelare X i liga Y) eller "head to head" spelerbjudanden som involverar två spelares prestationer i en nationell liga, att beakta dessa händelser under eventuella slutspel/nedflyttningsspel/eftersäsong, eller andra matcher eller serier av matcher som äger rum efter den ordinarie säsongen.

23) Erbjudanden som relaterar till antalet gånger/händelser som skett/uppnåtts av ett visst lag, antingen en enda match i en viss nationell liga (t.ex. totalt antal mål gjorda av lag X), eller "head to head"-spelerbjudanden som involverar två lags prestationer i nationella ligor (t.ex. flest straffminuter i liga X - lag Y jämfört med lag Z), eller en kumulativ ligaprestation (t.ex. lag som får flest gula kort i liga X) kommer, om inte annat anges, inte att beakta dessa händelser om de sker under eventuella slutspel/nedflyttningsspel/eftersäsong eller andra matcher eller serier av matcher som äger rum efter den ordinarie säsongen.

24) För spel gällande erbjudanden som refererar till en enstaka spelares prestation i en viss nationell liga (t.ex. totalt antal mål av spelare X i liga Y) eller "head to head" spelerbjudanden som involverar två spelares prestationer i en nationell ligas, försåvitt ett utfall inte redan har uppnåtts, kommer spel att ogiltigförklaras om någon av följande händelser sker för någon tillhörande deltagare: (i) inte är del av matchdagens laguppställning för den klubb/det lag hen är berättigad till vid tidpunkten för spelets ingående i 50 % eller mer av de kvarstående tillämplig matcherna av någon orsak, (ii) inte deltar i åtminstone ytterligare en match efter det att spelet har ingåtts, (iii) får samma totalsumma som en annan spelare, försåvitt ett oavgjort

alternativ inte har erbjudits. Andra sportspecifika villkor kan komma att tillämpas, se respektive sports avsnitt.

25) Spelerbjudanden gällande en enstaka spelares prestation i ett visst evenemang (t.ex. totalt antal mål gjorda av spelare X i en internationell turnering) eller "head to head"-spelerbjudanden som involverar två spelares prestation i specifika evenemang kommer om något av följande skulle inträffa för någon av deltagarna i urvalslistan att betraktas som ogiltiga: (i) deltar inte alls i evenemanget; (ii) deltar inte i åtminstone en ytterligare match efter det att spelet har utförts, (iii) uppnår samma antal som den andra deltagaren, försåvitt ett oavgjort alternativ inte har erbjudits.

26) ATG kan under vissa specifika evenemang komma att besluta sig för att erbjuda spel gällande ett begränsat urval av deltagare och kan också inkludera spelalternativ som "vilken som helst annan", "övriga deltagare" eller liknande. Detta alternativ inkluderar alla icke angivna deltagare utom dem som specifikt anges som tillgängliga.

27) Erbjudanden som specifikt refererar till en eller flera deltagares prestation i ett visst evenemang (t.ex. spelare X jämfört med övriga deltagare) ska betraktas som ogiltiga om den/de angivna deltagaren/deltagarna inte deltar i tävlingen.

28) Alla typer av kvalificeringar före huvudevenemanget betraktas som en giltig del av tävlingen. Därför kan en deltagare som elimineras i kvalificeringsstadiet anses förlora mot någon som är förkvalificerad eller är framgångsrik i kvalificeringsdelen.

29) Spelerbjudanden som ursprungligen kräver att deltagaren/deltagarna tävlar i två eller flera stadier/deltävlingar för att flyttas upp till följande skede/omgång av en tävling, kommer att förbli giltiga oavsett uppskjutning/flyttning av de faktiska matchdatumen, förutsatt att matchen/matcherna i fråga faktiskt äger rum inom ramen för tävlingen.

30) Ett spel gällande "kvalificering" som ursprungligen endast kräver ett stadium/en deltävling för att flyttas upp till följande skede/omgång i en tävling (inklusive alla eventuella förlängningar/tilläggsmatcher, t.ex. omspel) kommer att förklaras som ogiltigt om matchen i fråga inte avgörs inom 12 timmar efter den förmodade starttiden.

31) Spel förblir giltiga om plats eller underlag ändras, försåvitt den specifika sportens regler inte anger annat eller om evenemanget flyttas till sin normala hemmaplan för ett av de inblandade lagen. Som en allmän princip gäller att benämningarna ‘Hemmalag’ (värd) och ‘Bortalag’ (gäst) bestäms av styrorganisationens officiella lista över spelscheman och inte i den ordning som lagen visas på spelts gränssnitt. Dessutom kommer spel på neutral plan att kvarstå som giltiga oavsett hur lagen uppträder i spelvisningen eller om neutral plan anges uttryckligen. Benämningarna hemmalag/bortalag påverkar inte sport eller evenemang där platsen inte tillhandahåller någon materiell fördel, såsom, men ej begränsat till, tennis, UFC-evenemang eller MMA-kamper. PÅ motsvarande sätt betraktas evenemang som hålls på förutbestämda platser, exempelvis NCAA Final Four eller Super Bowl, som neutrala även om en av deltagarna/lagen spelar på en plats som bedöms som en potentiell hemmaplan, såsom, men ej begränsat till, om Super Bowl hålls i Los Angeles och en av deltagarna hör hemma i denna stad.

32) Information som hänvisar till lagens kön, åldersgrupp och ungdomslag, liksom olika definitioner av reservlag (t.ex. B- och C-lag) ska behandlas som tilläggsinformation. Inkluderandet av (eller frånvaron av) och riktigheten hos sådan information kommer inte att betraktas som tillräcklig orsak för ogiltigförklaring av erbjudandena som relaterar till matchen/evenemanget, förutsatt att detta inte medför en uppenbar inkonsekvens för de erbjudna oddsen.

33) Även om ATG vidtar alla nödvändiga försiktighetsåtgärder för att garantera en så korrekt återgivning som möjligt av alla komponenter som är involverade i ett spelerbjudande, kan man anta att vissa benämningar kan återges på ett annorlunda sätt på grund av andra tolkningar vid översättning till andra språk. Sådana språkliga diskrepanser kommer inte att betraktas som tillräcklig orsak för ogiltigförklaring av erbjudandena som relaterar till matchen/evenemanget, om detta inte medför osäkerhet hos andra deltagare. Detsamma gäller för benämningar som hänvisar till evenemang, lagnamn, sponsorsnamn osv.

34) Vid spel där det refereras till tidsramar, bör dessa tolkas på följande sätt: "inom de första 30 minuterna" kommer att inkludera allt som händer fram till och med 0 timmar 29 minuter och 59 sekunder; "mellan 10 och 20 minuter" kommer att inkludera allt som händer från 10 minuter och 0 sekunder till 19 minuter och 59 sekunder.

35) Om inte annat angivits antingen i anslutning till spelerbjudandet eller i sportspecifika regler krävs för spel som refererar till evenemang/matcher som inkluderar decimaler (t.ex. 88,5 minuter eller X,5 omgångar) att hela heltalet hos den angivna perioden slutförs för att spel ska betraktas som vunna. Exempel: ett spel gällande Över/Under 88,5 minuter i en tennismatch kommer att avgöras som "över" endast om minst 89 hela minuter slutförs.

36) ATG bekräftar att vissa spel kan kräva avrundning uppåt av procenttal, enheter eller andra kriterier som avgör spelet. Om detta skulle vara fallet förbehåller ATG sig rätten att justera och göra ett avgörande i enlighet med detta.

37) Eventuella referenser till mål gjorda av specifika spelare kommer om inte annat anges inte att räknas om de definieras som självmål (i eget mål).

38) Alla referenser till förbund, nationella eller liknande, kommer att definieras av styrande organisation.

39) Eventuella medaljer som vinns av ett lag/en nation vid en tävling, kommer att räknas som en (1) enda medalj, oavsett antalet medlemmar i laget.

40) Erbjudanden som refererar till individuella spelares prestationer under en särskild period/turnering (exempelvis: totala antalet mål gjorda av spelare X under VM) eller jämförelsen av två individuella spelare under en säsong (exempelvis: vilken av spelare X eller Y kommer att göra flest mål under säsongen) erfordrar att alla angivna individer ska vara aktiva deltagare i åtminstone en match tillämplig på erbjudandet efter spelets acceptans för att spelet ska vara giltigt.

41) Erbjudande om huruvida vissa personer kommer att inneha en viss befattning/titel/jobb ett visst datum (t.ex. minister X är fortfarande minister per datum Y, spelare/manager är fortfarande kvar hos lag Z per datum Z) gäller om personen i fråga innehar (eller utnämns till) den angivna befattningen/rollen under hela tiden från tidpunkten då spelet läggs till angiven sluttid. Om personen av något skäl lämnar befattningen före angiven sluttid avgörs spelet som att händelsen inte inträffat. Detta gäller även i de fall personen utnämns/skriver på igen för samma befattning/titel/roll och även om personen på angiven sluttid innehar samma befattning/titel/jobb som spelet gäller. Avgörande av spel tar även hänsyn till spelare som skriver på som lån.

42) Alla spel som refererar till ”slagning” av rekord kräver att den angivna händelsen uppfylls helt. Att tangera rekordet kommer inte att betraktas som att ha uppfyllt prestationen. Endast de angivna händelserna kommer att betraktas för avgörande ändamål.

# C. Regler och begränsningar för spel på sporter

## 1. Olympiska spel och mästerskap

1) Alla spel är giltiga förutsatt att evenemanget äger rum och avgörs under mästerskapet och det år det refererar till, oavsett om platsen ändras.

2) Den tidigare paragrafen gäller för erbjudanden som rimligtvis uppfyller följande kriterier:
a. spelet refererar till evenemang som planeras för finalfasen av evenemang som utgör en del av OS, världsmästerskap eller kontinentala tävlingar;
b. finalfasen för evenemanget är tidsbegränsad.

## 2. Amerikansk fotboll

1) Om inte annat anges avgörs alla spel gällande amerikansk fotboll baserat på resultatet efter så kallad förlängning (övertid).

2) Alla erbjudanden på ”match” kommer endast att betraktas som giltiga om det återstår mindre än 5 min av schemalagt spel i fjärde kvarten/andra halvlek, det som är tillämpligt. Undantag kommer att göras för dem vars där resultatet har beslutats före avbrottet och omöjligt kan ändras oavsett framtida evenemang, som kommer att avgöras enligt det beslutade resultatet.

3) I NCAA-matcher, om speltiden i någon/några kvart(ar) förkortas genom ömsesidigt avtal med motståndarlagets huvudtränare och domare, kan detta inte räknas som skäl till att ogiltigförklara några spel. Alla spelerbjudanden avgörs som normala baserade på det officiella resultatet vid matchens slut.

4) Erbjudanden som refererar till enskilda spelares prestationer i en enskild match (exempelvis: Antalet passningsyards som kastats av Spelare X) eller jämförelsen av prestationerna från två enskilda spelare under matchens gång (exempelvis: Vem av Spelare X eller spelare Y kommer att kasta flest passningsyards), kräver att alla de angivna individerna deltar i åtminstone ett ytterligare spel i matchen efter att spelet har godkänts för att spelen ska kvarstå.

5) Försåvitt det inte anges specifikt i eller underförstås av erbjudandets natur, kommer avgörandet av säsongspel att baseras på ställningar, definitioner och regler för att avgöra oavgjorda ställningar enligt NFL.com, eller den officiella webbplatsen för tävlingen (det som är tillämpligt).

6) Försåvitt annat inte anges ska en typisk schemalagd vecka/omgång betraktas som att hända från torsdag till påföljande onsdag, enligt lokal stadiontid. Alla evenemang/erbjudanden som inte slutförs inom den ovannämnda tidsramen kommer att ogiltigförklaras, förutom de erbjudanden vars resultat redan har bestämts och inte möjligen kan förändras oavsett framtida evenemang, och som kommer att avgöras i enlighet med det beslutade resultatet. Spel som refererar till evenemang som har förflyttats inom samma vecka/omgång kommer att kvarstå försåvitt sagda evenemang spelas inom ovannämnda tidsram.

7) Spelerbjudanden om matchdag/vecka är möjligheter att spela på prestationer och resultat för ett förutbestämt urval av händelser för lag och/eller enskilda spelare i en samling av matcher/evenemang på en specifik vecka/runda/dag/matchdag (exempelvis: Totalt antal poäng i matcher från en specifik Conference, laget med högsta/lägsta poäng, spelarmarknader för antalet yards)- Alla tillämpliga matcher/evenemang (inklusive eventuella omläggningar för matchstart inom den tidigare nämnda tidsramen) måste slutföras och valideras på den specifika veckan/rundan/dagen/matchdagen för att spelen ska vara giltiga, utom för resultat som fastställts före avbrottet och där resultatet omöjligt kan ändras oavsett framtida evenemang. Dessa kommer att avgöras enligt det fastställda resultatet. Dessutom kräver erbjudanden som refererar till angivna spelares prestationer att alla de angivna spelarna deltar i åtminstone ett ytterligare spel i matchen efter att spelet har godkänts för att spelen ska kvarstå.

8) Säsongsspel, oavsett om de inkluderar resultat som uppnåtts under slutspel eller ej, såväl som erbjudanden som refererar till vissa lags eller spelares prestationer kommer att kvarstå som giltiga även vid spelaröverföringar, lagförflyttningar, namnförändringar, säsongslängd eller förändringar i slutspelsformat som sker någon gång under säsongen.

9) Erbjudanden som refererar till enskilda spelares prestationer (exempelvis: Totalt antal passningsyards from Spelare X under Slutspelet) eller vid jämförelsen av prestationerna från två enskilda spelare under en viss period/turnering/säsong (exempelvis: Vem av Spelare X eller Spelare Y kommer att göra flest touchdowns under den ordinarie säsongen), erfordrar att alla angivna individer måste vara aktiva deltagare i åtminstone en match tillämplig för erbjudandet efter att spelet har accepterats för att spelet ska kvarstå.

10) Spel på dubbelt resultat (dvs. att förutsäga resultatet i halvtid kombinerat med resultatet i slutet av den fjärde kvarten) kommer inte att ta hänsyn till eventuellt resultat som härrör från förlängning.

11) Marknader för första/nästa attack avgörs baserade på första/nästa attack från spelstart (scrimmage) (såsom tillämpligt), förutom straff (penalties). För avgörande ändamål kommer misslyckade (incomplete)/brutna (intercepted) passningar att betraktas som passningsspel (pass play). Fummel vid utbyten med runningback kommer att betraktas som springspel (run play).

12) Avgörande av erbjudanden som refererar till ”Offensiva yards” baseras på nettoantalet yards, inklusive eventuellt förlorade yards på grund av tackling av quarterbacken. En sådan beräkning utförs genom att addera relevanta passnings- och mottagningsyards samt subtrahera antalet förlorade yards på grund av tackling av quarterbacken från totalen.

13) Erbjudanden som refererar till om något lag gör poäng ett specificerat antal konsekutiva gånger kommer att betrakta poäng som har åstadkommits under eventuell förlängning, men exkluderar eventuella PAT:s (poäng efter touchdown eller konverteringar av 2 poäng).

14) Erbjudanden för ”Lag som tar första/nästa timeout” kommer inte att beakta för avgörande ändamål någon timeout som har förlorats genom någon annan åtgärd eller misslyckade utmaningar, tränarutmaningar och/eller skador.

15) Avgörande av alla bestraffningserbjudanden kommer att baseras på att bestraffningen accepteras. Nekade bestraffningar räknas inte.

16) Spel som refererar till resultatet av en viss attack (drive) kommer att avgöras som ogiltigt vid ofullständig attack. I de fall när Lag A har bollen och fumlar så att bollen återtas av Lag B som i sin tur fumlar den tillbaka till Lag A, kommer utgången att avgöras som omvänt bollinnehav (turnover). Omvänt bollinnehav efter misslyckat fjärde försök (failed 4th Down attempt)

kommer också att betraktas som omvänt bollinnehav. Om en punt fumlas av det mottagande laget och återtas av det avsparkande laget kommer spelet att avgöras som punt.

17) Erbjudanden om huruvida ett första försök kommer att lyckas (1st Down) hänvisar endast till att det lag som för närvarande har bollen uppnår detta resultat. Marknaden avgörs som "JA" om en ny uppsättning av försök lyckas genom antingen spel (run), passning (inklusive fall med touchdown som resultat) eller ett straff som medför automatiskt första försök. Självmål (safety) eller sparkmål (field goal) (oavsett om sparkmålet resulterar i poäng eller inte), fummel (fumbles) eller någon annan förändring i bollinnehav kommer att avgöras som "NEJ". Något försök som spelas om på grund av icke-automatiska straff kommer inte att betraktas för avgörande ändamål, försåvitt den inte sker när det fattas 5 yards eller mindre.

18) Avgöranden av vilket lag som kommer att få flest passnings- (passing) / spring- (rushing) yards kommer att baseras på bruttoantalet yards, inklusive eventuella negativa yards vid rusning.

19) För avgörande ändamål kommer spel på spelare som utför touchdown att erfordra att den angivna spelaren tillhör den aktiva laguppställningen i matchen. Satsningar på spelare som inte är med på den aktiva laguppställningen kommer att återbetalas. I fall med passningar till touchdown (passing touchdowns) kommer endast spelaren som tar emot passningen att betraktas som den som utför touchdown.

20) Erbjudanden om spel på spelare och andra statistikbaserade erbjudanden kommer att avgöras enligt de officiella matchrapporter som publiceras efter matchen av den styrande organisationen.

21) Försåvitt annat inte anges i samband med spelerbjudandet kommer spel på resultat som relaterar till andra halvlek endast ta hänsyn till poäng och händelser som förtecknas/uppnås under den angivna tidsramen och kommer inte att betrakta poäng och händelser som förtecknas/uppnås under en eventuell förlängning.

22) Erbjudanden som hänförs till utförande tacklingar kommer att avgöras endast enligt tacklingar som utförts vid ordinarie defensiva spel. Det bestäms i den slutliga försvarsstatistiken i den officiella matchboken.

23) Marknader för "Attack som överskrider X.yardslinjen" kommer att avgöras i enlighet med den plats som bollen befinner sig vid i slutet på attacken. Om attacken resulterar i ett sparkmål är den slutliga yardlinjen attackens scrimmage-linje för sparkmålsförsöket. Om attacken avslutas med fummel är den slutliga yardlinjen den yardlinje där fumlet skedde. Om attacken avslutas med brytning (interception) är den slutliga yardlinjen attackens scrimmage-linje för under vilken brytningen utförs.

24) För erbjudanden om första/sista touchdown avgörs spel baserat på den spelare som gör första eller sista touchdown i matchen, om det är tillämpligt.

    Om ingen touchdown görs under matchen kommer insatser på valet "Ingen touchdown" att avgöras som vinnare och all andra spel att avgöras som förlorare.

    För avgörande ändamål räknas endast touchdowns. Alla andra poängberäkningsmetoder (inklusive sparkmål, safeties, defensiva tvåpoängsomvandlingar och poäng på icke touchdown) beaktas inte.

# 3. Friidrott

1) Om inte annat anges avgörs alla spel gällande friidrott baserat på resultatet efter tävlingens final. Om ingen av de angivna deltagarna deltar i finalstadiet, kommer alla spel att annulleras om inte den styrande organisationen följer speciella procedurer för slutplacering. I sådana fall kommer dessa att betraktas som giltiga.

2) Alla spelerbjudanden kommer att avgöras baserat på det första officiella resultat som meddelas. Däremot kommer ATG att beakta och rätta/korrigera rättning i enlighet med eventuella ändringar av det officiella resultatet som meddelas inom 24 timmar efter att evenemanget ägt rum. För att en sådan eventualitet ska beaktas måste protesten kunna härledas till händelser som helt och hållet äger rum under evenemanget, så som övertramp, knuffar eller falskt överlämnande vid stafettlopp osv. Inga dopingfall kommer att beaktas. Det resultat som finns tillgängligt vid slutet av den förutnämnda 24-timmarsperioden kommer att betraktas som bindande oavsett senare protester, ändringar av officiella resultat osv.

3) Om en eller flera deltagare deltar i olika lopp under tävlingen, kommer alla head to head-erbjudanden mellan dem att betraktas som annullerade om inte åtminstone en av dem kvalificeras i ett senare skede av tävlingen.

4) En deltagare som diskvalificeras på grund av överträdelse vid starten (tjuvstart) kommer att anses ha deltagit i evenemanget.

# 4. Australisk fotboll

1) Om inget uttryckligen anges, om en match eller annan specificerad period (t.ex. 1:a halvlek, 3:e kvarten, etc.) slutar oavgjort kommer alla spel att avgöras enligt regeln som beskrivs i <*Avsnitt B, Paragraf 5.14*> . Om inget annat anges avgörs alla spelerbjudanden inklusive förlängning (om sådan spelas).
   Detta innefattar, men är inte begränsat till, “Match H2H (2-way)”, “Handikapp”, “Totala poäng” och alla spelerbjudanden om spelarprestationer. På spelmarknader när oavgjort erbjuds kommer spelet att avgöras vid slutet av ordinarie tid. De följande spelerbjudandena innefattar inte förlängning (om sådan spelas) och avgörs vid slutet av ordinarie tid:

2) Marginaler
   Halvtids-/fulltidsdubbel
   Ledare i varje kvart
   ”Wire to Wire”

3) För alla erbjudanden som refererar till enskilda spelares prestationer i en enskild match (exempelvis: spelare som gör första målet) kommer insatserna att betalas tillbaka, om spelaren inte finns med bland de inledande 23. För alla erbjudanden som jämför två spelare (head to head matchups) kommer insatserna att betalas tillbaka om endera av spelarna inte finns med bland de inledande 23. Dessutom, endast för något milstolpespelarerbjudande (exempelvis: Spelare med X disposals/mål/behinds/tackles/marks), kommer insatserna att betalas tillbaka om “Tidsandelen i % på plan” är mindre än 40 % i enlighet med det officiella matchresultatet, för så vitt inte sådana erbjudanden redan har avgjorts, i vilka fall milstolpeserbjudandena kommer att avgöras på motsvarande sätt.

4) Första målgörare i match/första kvart - spel ogiltigförklaras för spelare som inte är med bland de startande 23. Spel på Första målgörare i matchen kräver inte att mål görs i första kvarten. Skulle inget mål göras i den angivna perioden räknas alla spel som ogiltiga, försåvitt det inte finns ett erbjudande för ”inget mål”.

5) Första målgörare i andra, tredje eller fjärde kvarten - Alla spel kvarstår, oberoende av spelarens deltagande (eller icke-deltagande) i den angivna kvarten och i matchen. Skulle inget mål göras i den angivna kvarten avgörs alla spel som ogiltiga.

6) ”Wire-to-Wire”-spel hänförs till vilket lag (om något) som leder matchen i slutet av varje kvart.

7) Skulle några omspel/extra matcher krävas för att bestämma någon position i klassificeringen, ligavinnare, etc. kommer resultaten som härrör från dessa omspel/extra matcher att användas för avgörande av de aktuella spelen.

8) För matchspel på en Grand Final är spel specifika för den kommande matchen som ska spelas eller den aktuella matchen när det gäller live betting. Spel kommer inte att föras över till något omspel och en ny marknad skapas för eventuella efterföljande matcher.

9) Vid avgörande av erbjudanden som relaterar till prestationer av två eller flera individer/lag över en fastställd tidsram/tävling kommer etapperna för eliminering inom ”finalen” att beaktas vid avgörandet. Skulle två lag elimineras i samma etapp kommer laget som slutade högst på AFL-stegen vid slutet av den ordinarie säsongen att anses ha uppnått en bättre position.

10) Alla spel kvarstår, oavsett byte av spelplats.

11) Erbjudanden som refererar till enskilda spelares prestationer (exempelvis: totalt antal poäng som görs av Spelare X under slutspelet) eller jämförande prestationer av två enskilda spelare under en viss period/turnering/säsong (exempelvis: vilken av Spelare X eller Spelare Y kommer att göra flest poäng under den ordinarie säsongen), erfordrar att alla angivna individer måste vara aktiva deltagare i åtminstone en match tillämplig för erbjudandet efter att spelet har accepterats, för att spelet ska kvarstå.

12) För alla erbjudanden om tidpunkt för mål (exempelvis: tidpunkt för första målet) inräknas inte tidsavbrott. Alla spel avgörs i enlighet med matchens tidslinje på den officiella AFL-webbplatsen (inga tidsavbrott, löpande tid inberäknas, klockan räknar uppåt).

13) För alla erbjudanden om kvart med högsta målgörande kommer utfallet “samma antal” att avgöras för alla två (eller flera) kvartar som är lika höga.

14) För alla säsongserbjudanden som avgörs efter avslutad ordinarie säsong används den officiella stegplaceringen som bestämmande faktor (dvs. procentandel bestämmer delade placeringar).
    På samma sätt, för erbjudandet “lag med flest förluster”, i händelse att två eller lag registreras för samma antal förluster kommer vinnaren att bedömas som det lag som har den lägsta stegplaceringen ((dvs. procentandel bestämmer delade placeringar).

# 5. Drönarracing

1) Spel avgörs i enlighet med publicering av realtidslopp och klassificering såsom visat på TV/allmänt flöde vid tidpunkten för prispallen eller i slutet på heatet/semifinalen/finalen/nivån (det som är tillämpligt).
Om information nödvändig för att kunna avgöra erbjudandet saknas/inte visas och/eller är ofullständig kommer den första officiella information på den officiella webbplatsen att vara bindande, oavsett efterföljande uppflyttningar, degraderingar, överklaganden och/eller påföljder efter den session/nivå som spelet hänförs till har avslutats.
I händelse av uppgivna/ofullständiga evenemang kommer alla erbjudanden vars utfall redan har bestämts innan spelet avbröts, och ingen ytterligare fortsättning på spelet skulle kunna generera ett annorlunda utfall, att bedömas som giltiga och avgöras på motsvarande sätt.

2) Evenemang som förkortas på grund av väderlek eller andra situationer men som bedöms officiella av den styrande organisationen kommer att avgöras på motsvarande sätt, oavsett eventuella förändringar som sagda organisation kan komma att utföra på grund av den ofullständiga nivån.

3) Om en/ett heat/semifinal/final/nivå startas om från början kommer spel att kvarstå och avgöras i enlighet med resultat som meddelas åter omstarten, förutom de spel vars utfall redan har bestämts.

4) För avgörande ändamål betraktas en pilot som har deltagit i ett heat att ha deltagit i semifinalen/finalen/nivån.

5) Vid spel på "Head to Head" måste alla angivna piloter delta i åtminstone ett heat för att spel ska kvarstå, oavsett om en pilot lyckas få en officiell tid

6) Vid spel på "Outright" eller "Place" kommer inga återbetalningar att tillämpas för de piloter som inte deltar av någon anledning i den/det heat/semifinal/final/nivå som erbjudandet hänförs till.

## 6. Baseboll

1) Om inte annat anges bestäms spel på baseboll på basis av resultatet efter en eventuell extra innings och oberoende av antalet extra innings som har spelats, enligt förklaring från respektive organiserande förbund. I händelse av oavgjort efter eventuella extra omgångar kommer spel på matchen att avgöras som ogiltiga.

2) Om en match startar och avbryts på grund av vädret eller någon annan orsak och den sedan fortsätter inom de närmaste 48 timmarna efter den ursprungliga starttidpunkten och nästa schemalagda officiella match för alla deltagande lag bibehålls, kommer spelen fortsätta att gälla och avgöras enligt det eventuellt, slutliga officiella resultatet. I annat fall kommer de avbrottsregler som definieras i <Avsnitt B, Paragraf 5.5> att tillämpas. Alla spelerbjudande för vilka ett resultat redan har avgjorts innan avbrottet, och resultatet inte skulle kunna förändras av något fortsatt spel, att avgöras enligt det avgjorda resultatet.

3) I händelse av en förkortad eller avbruten match kommer spel på "Match" (så kallad Moneyline) att avgöras enligt reglerna från respektive styrorganisation. "Spread", "Över/Under", "Udda/Jämnt" och alla andra marknader, inklusive marknader för spelarprestationer, men undantaget Moneyline, kräver att alla schemalagda omgångar avslutas, eller åtminstone 8,5 omgångar avslutas om hemmalaget har ledningen, för att spel ska kvarstå. Detta tillämpas på alla erbjudanden förutom de resultat som har avgjorts innan avbrottet och som inte skulle kunna ändras oavsett framtida händelser. Dessa kommer att avgöras i enlighet med det avgjorda resultatet. För NCAA kommer undantag att göras för matcher som förkortas genom ömsesidigt avtal mellan båda lagens huvudtränare och

domaren eller några ”barmhärtighetsregler” som kommer i spel så som stipuleras av den relevanta styrorganisationen. I den händelse att ”barmhärtighetsregler” inkallas kommer alla spel att kvarstå och avgöras i enlighet med resultaten och statistiken vid den tidpunkt som ”barmhärtighetsregeln” kallas in.

4) Med undantag för de erbjudanden där starten/deltagandet av angiven(na) kastaren är specifikt nödvändigt för att marknaden ska bedömas som giltig, (exempelvis: angiven kastare Moneyline), vemhelst som är utvald som startande kastare av ettdera laget har ingen betydelse för hur erbjudanden avgörs.

5) Beträffande avgöranden anses spel gällande "första halvan" hänsyfta på resultatet från de första fem omgångarna. Alla fem omgångar måste slutföras för att spelen ska gälla, utom vid resultat som fastställts före avbrottet och där resultatet omöjligt kan ändras oavsett framtida evenemang. Sådana fall kommer att avgöras enligt det fastställda resultatet. För matcher som spelas enligt ett schemalagt, förkortat format, kommer de första halva innings att förkortas på motsvarande sätt, exempelvis spel på "första hälften” i en match med sju omgångar hänvisar till utfall som hänförs till de första fyra omgångarna.

6) För ”Live Betting”-erbjudanden som refererar till enskilda spelares prestationer i en enskild match (exempelvis: antalet hits av Spelare X) eller jämförelsen av prestationerna från två enskilda spelare under matchens gång (exempelvis: vem av Spelare X eller spelare Y kommer att ha flest hits), kräver att alla de angivna individerna deltar i åtminstone ett ytterligare spel i matchen efter att spelet har godkänts för att spelen ska kvarstå.
Alla ”Pre-Match”-marknader som omfattar slagmän erfordrar att spelaren ska vara angiven i den inledande laguppställningen och uppträda vid slagplattan åtminstone en gång.
De som omfattar kastare erfordrar att spelaren påbörjar matchen och kastar åtminstone ett kast för att spel ska kvarstå. Erbjudanden som hänförs till presentationer från en eller flera spelare under en given match erfordrar att alla angivna spelare är med i inledande laguppställningen för att spel ska kvarstå.

7) Försåvitt det inte anges specifikt i eller underförstås av erbjudandets natur, kommer avgörandet av säsongspel att baseras på ställningar, definitioner och regler för att avgöra oavgjorda ställningar enligt MLB.com, eller den officiella webbplatsen för tävlingen (det som är tillämpligt). Om inte annat anges omfattar ackumulerade summor av sådana spel eventuella förlängningar (exempelvis extra omgångar).
Spel på “Head to Head” och Över/Under som omfattar presentationerna från en eller flera spelaren i turneringen betraktas som giltiga under förutsättning att alla angivna spelare deltar i turneringen någon gång för att spel ska kvarstå.

8) Erbjudanden som refererar till enskilda spelares prestationer (exempelvis: totalt antal runs utförda av Spelare X under slutspelet) eller jämförande prestationer av två enskilda spelare under en viss period/turnering/säsong (exempelvis: vilken av Spelare X eller Spelare Y kommer att slå flest hits under den ordinarie säsongen), erfordrar att alla angivna individer måste vara aktiva deltagare i åtminstone en match tillämplig för erbjudandet efter att spelet har accepterats för att spelet ska kvarstå.

9) Säsongsspel, oavsett om de inkluderar resultat som uppnåtts under slutspel eller ej, såväl som erbjudanden som refererar till vissa lags eller spelares prestationer kommer att kvarstå som giltiga även vid spelaröverföringar, lagförflyttningar, namnförändringar, säsongslängd eller förändringar i slutspelsformat som sker någon gång under säsongen.

10) Spel på resultat från en viss period (exempelvis omgång X) eller händelser som skett under en tidsbegränsad period erfordrar att den angivna perioden ska slutföras med undantag för de erbjudanden som innefattar ett resultat som redan har bestämts innan ett eventuellt avbrott och/eller en eventuell fortsättning av matchen inte möjligtvis kan resultera i en utgång som

är olik sagda erbjuden, kommer att avgöras enligt resultatet som föreligger vid avbrottet. För avgörande ändamål kommer varje omgång (inklusive eventuella extra omgångar) som inte erfordrar att hemmalaget slår ytterligare, eller överhuvudtaget, att betraktas som att ha avslutats på ett naturligt sätt och alla spel som refererar till denna inning (exempelvis: resultatet av omgång X, handikapp (spread) för omgång X, Över/Under (totala) antalet runs eller hits i omgång X) kommer att kvarstå med undantag av de som specifikt refererar till en enda prestation av hemmalaget i den specificerade omgången (exempelvis: Över/Under (totala) antalet runs som utförts av hemmalaget i omgång X) kommer att avgöras som ogiltiga om hemmalaget inte slår alls under den angivna omgången.

11) Erbjudanden som jämför eller förtecknar resultat och händelser som har uppnåtts/utförts av lagen eller spelare som deltar i olika matcher där de inte möts (exempel: lag som gör flest runs i sin respektive match) erfordrar att alla tillämpliga matcher har slutförts enligt reglerna från den styrande organisationen för att spelen ska kvarstå, utom för resultat som fastställts före avbrottet och där resultatet omöjligt kan ändras oavsett framtida evenemang. Dessa kommer att avgöras enligt det fastställda resultatet. I de fall där inget oavgjort resultat har tillhandahållits för vadslagning kommer spelen att avgöras som ogiltiga om båda de angivna lagen uppnår/utför samma antal.

12) Resultat av serievinnare avgörs i enlighet med vilket lag som vinner flest matcher i matchserien (inklusive eventuella ”doubleheaders”) som börjar på det angivna datumet. Spel ogiltigförklaras om lagen vinner samma antal matcher. Om någon match omplaneras till ett datum som ligger bortom seriens ursprungliga datum kommer spel att ogiltigförklaras, för så vitt resultatet av en sådan match inte skulle kunna förändra serievinnaren.

## 7. Basketboll

1) Alla matchspel för basketboll avgörs om inte annat anges baserat på resultatet efter en potentiell förlängning, om inte annat anges. För matcher som slutar oavgjort och ingen förlängning spelas kommer erbjudandet ”Matchodds” att ogiltigförklaras.

2) Spel som hänförs till matchresultatet (även kallat “Moneyline”) från oavgjorda situationer som avgörs genom åtminstone två inbördes möten har erbjudandet “Inklusive förlängning” ogiltigförklarat om matchen slutar oavgjort och inget ytterligare spel sker i denna specifika match. Övriga marknader (totaler, handikapp osv.) kommer att avgöras på normalt sätt baserat på resultatet vid matchens slut.

3) I oavgjorda matcher med flera delar, kommer alla poäng som samlas in under en övertidsperiod att räknas in beträffande det slutliga avgörandet för matchen i fråga.

4) För erbjudanden som refererar till enskilda spelares prestationer i en enskild match (exempelvis: antalet poäng som görs av Spelare X) eller jämförelsen av prestationerna från två enskilda spelare under matchens gång (exempelvis: vem av Spelare X eller spelare Y kommer att ta flest returer), kräver att alla de angivna individerna deltar i åtminstone en ytterligare sekund i matchen efter att spelet har godkänts för att spelen ska kvarstå.

5) Alla spel som refererar till sammanlagda resultat i turneringar (t.ex. poäng, returer, assistanser osv.) kommer att avgöras baserat på officiell statistik från den styrande organisationen. Sammanlagda siffror från sådana spel kommer om inte annat anges att inkludera eventuella förlängningar.

6) Alla erbjudanden på matcher i NBA och NCAA kommer endast att betraktas som giltiga om det återstår mindre än 5 minuters spel i fjärde kvarten/andra halvlek, det som är tillämpligt. Undantag kommer att göras för dem vars där resultatet har beslutats före avbrottet och

omöjligt kan ändras oavsett framtida evenemang, som kommer att avgöras enligt det beslutade resultatet.

7) Säsongsspel, oavsett om de inkluderar resultat som uppnåtts under slutspel eller ej, såväl som erbjudanden som refererar till vissa lags eller spelares prestationer kommer att kvarstå som giltiga även vid spelaröverföringar, lagförflyttningar, namnförändringar, säsongslängd eller förändringar i slutspelsformat som sker någon gång under säsongen.

8) Erbjudanden som refererar till enskilda spelares prestationer (exempelvis: Totalt antal poäng som görs av Spelare X under slutspelet) eller jämförande prestationer av två enskilda spelare under en viss period/turnering/säsong (exempelvis: Vem av Spelare X eller spelare Y kommer att ta flest returer under den ordinarie säsongen), kräver att alla de angivna individerna måste vara aktiva deltagare i åtminstone ytterligare en match tillämpligt för erbjudandet efter att spelet har accepterats för att spelen ska kvarstå.

9) Spel på dubbelt resultat (dvs. att förutsäga resultatet i halvtid kombinerat med resultatet i slutet av den fjärde kvarten) kommer inte att ta hänsyn till eventuellt resultat som härrör från förlängning.

10) Försåvitt annat inte anges i samband med spelerbjudandet kommer spel på resultat som relaterar till andra halvlek endast ta hänsyn till poäng och händelser som förtecknas/uppnås under den angivna tidsramen och kommer inte att betrakta poäng och händelser som förtecknas/uppnås under en eventuell förlängning.]

11) För avgörande ändamål betraktas att en ”dubbel-dubbel” har skett om en spelare registrerar 10 eller fler i åtminstone två av dessa kategorier i en enkel match (inklusive under eventuell förlängning): Gjorda antal poäng, alla vunna returer, poänggivande passningar, bollstölder och/eller blockerade skott. En ”trippel-dubbel” betraktas ha skett om en spelare registrerar 10 eller fler i åtminstone tre av de ovannämnda kategorierna i en enkel match (inklusive under eventuell förlängning).

12) För 3 x 3 basketboll:
Erbjudanden om “Över/Under” och "Handikapp" för icke avslutade matcher i vilka resultatet redan har bestämts innan spelet avbröts och/eller en eventuell fortsättning av spelet inte möjligtvis skulle kunna generera ett annorlunda resultat för sagda erbjudanden, avgörs baserat på resultatet som uppnåtts innan avbrottet. För att beräkna dessa avgöranden kommer det minsta antalet händelser, som skulle behövas för att föra erbjudandet till sitt naturliga slutförande, att läggas till vid behov beroende på matchformatet. Om denna beräkning skulle generera en situation där inga möjliga förändringar skulle kunna påverka resultatet av erbjudandet kommer det att avgöras som sådant. Se exempel i <Avsnitt C, Paragraf 27.3> för referens.

# 8. Beachvolleyboll

1) En match/ett erbjudande måste slutföras inom turneringens ramverk för att spelen ska gälla oberoende av ändringar i schema, förutsättningar osv.

2) Matchspelserbjudanden baseras på generella principer om avancemang i turneringar eller turneringsvinster beroende på i vilket skede matchen går. Laget som går vidare till nästa

omgång eller vinner turneringen anses vinnare i spelet oberoende av matchens varaktighet, tillbakadragande, diskvalificeringar, etc. Dessa spel kräver att minst ett set ska färdigspelas för att gälla.

3) "Över/Under"-erbjudanden på icke slutförda matcher/turneringar där resultatet redan är avgjort före avbrottet och/eller någon fortsättning av spelet omöjligen kan förändra resultatet för sagda erbjudanden avgörs spelet enligt resultatet som föreligger vid avbrottet. För beräkning av dessa avgöranden krävs att det minimala antal händelser som skulle krävas för att spelet skulle få sin naturliga upplösning läggs till vid behov beroende på antal set som matchen är avsedd att spelas. Skulle beräkningen leda till en situation där inga möjliga förändringar kan påverka resultatet för erbjudandet avgörs spelet så. Se exempel i <Avsnitt C, Paragraf 27.3> för referens.

4) "Handikapp"-spel kräver att alla planerade set spelas för att spelen ska gälla med undantag i händelse av att resultatet redan är klart före avbrottet och/eller någon fortsättning av spelet omöjligen kan förändra resultatet för sagda erbjudanden avgörs spelet enligt resultatet som föreligger vid avbrottet. Se exempel i <Avsnitt C, Paragraf 27.3> för referens.

5) Alla "Rätt resultat", "Udda/jämn" och de erbjudanden som gäller vinnare av en specifik period i matchen (t.ex. lag att vinna första set) kräver att motsvarande del av matchen slutförs.

# 9. Boxning

1) Alla erbjudanden kommer att avgöras omedelbart enligt det officiella resultatet från relevant styrande organisation efter meddelande från ringdomaren i slutet av matchen. Inga förändringar som görs till det officiella resultatet efter det först har annonserats kommer att beaktas förutom de vilka den officiella organisationen utför för att korrigera klara fall av mänskliga fel som gjorts av ringspeakern..

2) Beträffande avgörande kommer matchen att bedömas som slutförd vid slutet av föregående rond i fall matchen av någon anledning avbryts mellan ronderna, t.ex. tillbakadragande före början av en rond, diskvalificering, underlåtenhet att reagera på gong-gongen.
För alla erbjudanden om “Att gå hela vägen”, för att de ska avgöras som Ja måste det officiellt schemalagda antalet ronder slutföras helt. I händelse av ett tekniskt beslut innan kamp har avslutats kommer alla spel där “vinst på beslut” erbjuds att avgöras som “vinst på beslut”. Erbjudanden så som “alternativ vinstrond”, “alternativ grupp av vinstronder” och “totala ronder” kommer att ogiltigförklaras, försåvitt resultatet redan har bestämts.

3) Erbjudanden för matcher som förklaras som "no contest" eller "technical draw" (innan slutförandet av fyra hela ronder) kommer att förklaras annullerade, utom vid resultat som fastställts före beslutet och där resultatet omöjligt kan ändras oavsett framtida evenemang. Sådana fall kommer att avgöras enligt det fastställda resultatet.

4) De följande beskrivningarna ska betraktas som tillämpliga utgångar för olika scenarier:
· “Slut”: En vinst genom KO (knockout), TKO (teknisk knockout), DQ (diskvalifikation), uppgivande, ‘kasta in handduken’ från någon kämpes hörna eller något domaringripande som förklarar endera av kämparna som ensam vinnare av matchen;

· “Poäng/beslut”: Alla vinster som baseras på domarnas protokoll;

· “Enhälligt beslut”: Ett beslut där alla domare förklarar samma kämpe som vinnare;

· “Majoritetsbeslut”:

Ett beslut där majoriteten av domarna förklarar samma kämpe som vinnare medan minoriteten av domarna förklarar matchen som oavgjord;

· “Delat beslut”: Ett beslut där majoriteten av domarna förklarar en viss kämpe som vinnare medan minoriteten av domarna förklarar den andre kämpen som vinnare;

· “Majoritetsoavgjort”: Ett beslut där majoriteten av domarna förklarar matchen som oavgjord medan minoriteten av domarna förklarar en av kämparna som vinnare;

· “Delat oavgjort”: Ett beslut där alla domarnas protokoll förklarar ett annorlunda resultat av matchen och där ingen utgång dominerar över de andra.

5) Om antalet ronder i en match ändras av någon orsak mellan tidpunkten för spelets acceptans och den faktiska matchen, kommer erbjudanden som specifikt refererar till ronder, så som "rondspel", "vinnande rondgrupp", “alternativ vinnande rond”, “alternativ vinnande rondgrupp” och "att gå hela vägen” att ogiltigförklaras.

6) Beträffande avgörande refererar spel gällande ronder eller rondgrupper på att en boxare vinner genom KO (knockout), TKO (teknisk knockout) eller diskvalificering under ronden eller rondgruppen i fråga.

7) Spel på rond/matchs varaktighet gäller den faktiska tid som går i ronden/matchen, om tillämpligt, beroende på planerad varaktighet för rond/match. Exempelvis ett spel på Över 4,5 totala ronder i en boxningsmatch avgörs som Över så snart en och en halv minut (1 minut 30 sekunder) har gått av femte ronden.

8) Alla bekräftade matcher måste ha slutförts innan kl. 23:59 lokal tid den påföljande dagen för att spelen ska kvarstå. Alla ändringar av matchplats kommer inte att betraktas som giltiga skäl för att ogiltigförklara spelen.

9) För erbjudanden där ett oavgjort resultat är möjligt men odds inte har erbjudits för en sådan utgång kommer spelen att avgöras som ogiltiga om det officiella resultatet förklaras som sådant. För avgörande ändamål av matcher, vars resultat förklaras som antingen majoritetsavgjort eller delat oavgjort, kommer resultatet att betraktas som oavgjort och erbjudandena kommer att avgöras i enlighet med det.

10) Avgöranden som baseras på statistikbaserade erbjudanden såsom ”Boxare X som kommer att slås ned” eller liknande kommer avgöras som baserade på resultatet som förklaras av domaren.

# 10. Cricket

## a. Allmänna cricketregler

1) I fall där inga odds har erbjudits för oavgjort och matchen/spelerbjudandet slutar oavgjort kommer spel att avgöras enligt regeln för dött lopp, så som anges i <Avsnitt B, Paragraf 5.14>. I tävlingar där andra medel används för att bestämma en vinnare efter oavgjort (exempelvis: ”Bowl out” eller ”Super over”) kommer erbjudandena att avgöras på grundval av resultatet efter att sådana förlängningar är avslutade. Det enda undantaget till denna regel är för spel

på matchodds i test-/förstaklass-/3-, 4- eller 5-dagsmatcher där ett eventuellt oavgjort resultat (där båda lagen har slutfört två 'innings vardera' och har samma antal poäng) kommer att ogiltigförklara spelet.

2) För spel på "Total Runs Over X" (Över/Under & Udda/Jämnt) är 'extras' och 'penalty runs' (enligt matchprotokollet) inkluderade för avgörande ändamål. Spel ogiltigförklaras om en 'over' inte slutförs, försåvitt inte ett resultat redan har beslutats eller om denna 'over' har nått sitt 'naturliga slutförande' (t.ex. slut på 'innings'/förklaring). Marknaden refererar endast till angivna 'overs' (exempelvis "5:e over" refererar till den femte 'over', dvs. den 'over' som följer direkt på den fjärde).

3) För spel på "Total Runs Delivery X" (Över/Under & Udda/Jämnt) är 'extras' (men inte 'penalty runs') enligt matchprotokollet inkluderade för avgörande ändamål. 'Deliveries' räknas från början av en 'over' och ytterligare 'deliveries' (som resulterar från 'extras') kommer att räknas konsekutivt och separat (t.ex. om 'delivery' 1 är 'wide', kommer nästa boll att betraktas som 'delivery' 2).

4) För spel på "Boundary Over X" (Ja/Nej) kommer alla fall när bollen slår i eller passerar gränsen oavsett om bollen härrör från slaget att bedömas som gräns. Detta inkluderar 'wides', 'byes', 'leg byes' och 'overthrows' (t.ex. alla fall där en boll i spel slår i eller passerar gränsen ska avgöras som JA för denna 'over'). 4 'runs' som är "all run" mellan grindar ska inte räknas som gräns. Spel ogiltigförklaras om en 'over' inte slutförs, försåvitt inte ett resultat redan har beslutats eller om denna 'over' har nått sitt 'naturliga slutförande' (t.ex. slut på 'innings'/förklaring). Marknaden refererar endast till angivna 'overs' (exempelvis "5:e over" refererar till den femte 'over', dvs. den 'over' som följer direkt på den fjärde).

5) För spel på "Wicket Over X" (Ja/Nej) måste en 'over' vara helt slutförd för att spelen ska kvarstå, försåvitt inte en grind redan har fallit eller denna 'innings' har nått sitt naturliga slut (t.ex. 'innings end' eller förklaring)..

6) För spel på "Total Wides" (Över/Under) kommer avgörande att baseras på antalet 'runs' som givit poäng från 'wides' och inte antalet 'wides' som har kastats. Exempelvis, om en 'single wide delivery' når gränsen ska den räknas som 5 'total wides'.

7) För spel på "Method of Dismissal" kommer spel att ogiltigförklaras om endera spelaren drar sig ur på grund av skada eller någon annan orsak, innan grinden faller eller det inte finns fler grindar.

8) För spel på "Most Run Outs" kommer avgörande att baseras på det slående laget inte fältlaget. (Exempelvis, 'run outs' räknas för det lag vars spelare är utslagen).

9) För spel på "udda/jämnt" måste en boll kastas för att spelen ska kvarstå.

10) För alla spel som innefattar 'ducks' är en 'duck' definierad som en spelare som ersätts efter att ha åstadkommit noll 'runs'. Alla spelare som inte ersätts på grund av noll 'runs' betraktas inte som 'ducks'.

11) För spel på alla "4-poängare" inklusive men inte begränsat till det totala antalet 4-poängare, flest 4-poängare & spelares totala antal 4-poängare; kommer eventuella 'all run' 4-poängare inte att räknas mot summan. 'Over-throws' som uppnår gränsen och utdelas till slagmannen kommer att räknas. "No-balls" som når gränsen från slaget och tilldelas slagmannen räknas. "Leg-byes" och "byes" som når gränsen inkluderas inte. "Wides" som når gränsen inkluderas inte.

12) ’Penalty runs’ som utdelats kommer att räknas mot ’overs’, ’interval’ och ’innings’ för avgörande ändamål, i enlighet med matchprotokollet. Om ’penalty runs’ inte utdelas till en viss ’over’ kommer de endast att räknas mot ’innings runs’.
13) Erbjudanden som kombinerar ett antal händelser med en specifik spelare/ett specifikt lag under en match/ett evenemang kräver att alla konnotationer som härrör till sagda erbjudande uppfylls helt och otvivelaktigt. Om en eller flera delar av erbjudandet slutar oavgjort kommer spel att avgöras som FÖRLORAT.

## b. Cricket Regler för Spelare

1) Spel på "Top Run Scorer" och "Top Wicket Taker" (inklusive alla varianter av hemmalag, bortalag, första ’innings’ och andra ’innings’) som läggs på någon spelare som inte ingår i startelvan och som inte kommer in i matchen som ’Impact Player’ eller ersättare vid ’batting/bowling’ kommer att ogiltigförklaras. Spel på spelare som är utvalda men inte varken slår eller spelar på fältet kommer att avgöras som förlorare.

I händelse av oavgjort kommer reglerna om dött lopp såsom förklaras i <*Avsnitt B, Paragraf 5.14*> att tillämpas.

a) För alla matcher med begränsat antal ’overs’, erfordrar spel att åtminstone 20 ’overs’ ska kastas per innings av en endagsmatch, försåvitt inte ett lag är helt utslaget eller matchen är avslutad, eller åtminstone 5 ’overs’ ska kastas per innings av en Twenty 20-match, T10- eller Hundred-match, försåvitt inte ett lag är helt utslaget eller matchen är avslutad.

b) För alla test- och 4-/5-dagsmatcher, erfordrar spel att 50 ’overs’ ska avslutas för att spel ska kvarstå, försåvitt inte innings har nått sitt naturliga slut (inklusive ‘Förklarad innings’).

c) Alla spel på “Top Wicket Taker” ska avgöras enbart på antalet grindar som har tagits oavsett antalet runs som har utförts.

d) Alla spel på “Top Wicket Taker” kommer att ogiltigförklaras om ingen grind tas av någon kastare i denna innings.

e) Denna regel exkluderar alla turnerings- eller seriemarknader enligt vad som anges i <*Avsnitt C, Paragraf 10.b.5*>.

2) Spel på “matchens lirare/matchens hjälte” som lagts på någon spelare som inte finns med i startelvan och som inte kommer in i matchen som ’Impact Player’ eller ersättare vid ’batting/bowling’ kommer att ogiltigförklaras. Spel på spelare som är utvalda men varken slår eller bowlar kommer att avgöras som förlorare. I händelse av oavgjort och inget pris för oavgjort erbjöds, kommer reglerna för dött lopp som förklaras i <Avsnitt B, Paragraf 5.14> att tillämpas.

3) Spel på “Next Batter Out” kommer att ogiltigförklaras om antingen spelare drar sig ur på grund av skada eller någon annan orsak innan grinden faller eller det inte finns några ytterligare grindar. De båda angivna slagmännen måste slå vid fallet för nominerad grind för att spelen ska kvarstå.

4) Inbördes möten med “Most Runs” (2-way & 3-way) erfordrar att båda/alla spelarna når slaglinjen när en boll kastas, men det är inte nödvändigt att de möter bollen eller att de citerade spelarna har slagit tillsammans. I andra fall kommer spelen att ogiltigförklaras. I händelse av oavgjort och inget pris för oavgjort erbjöds, kommer reglerna för dött lopp som förklaras i <Avsnitt B, Paragraf 5.14> att tillämpas.

5) Inbördes möten med “Most Wickets” (2-way & 3-way) erfordrar att båda/alla spelarna bowlar åtminstone 1 boll för att spelen ska kvarstå. I händelse av oavgjort och inget pris för oavgjort

erbjöds, kommer reglerna för dött lopp som förklaras i <Avsnitt B, Paragraf 5.14> att tillämpas.

6) Spel på "spelarprestation" som lagts på någon spelare som inte finns med i startelvan och som inte kommer in i matchen som 'Impact Player' eller ersättare vid 'batting/bowling' kommer att ogiltigförklaras. Avgöranden baseras på följande poängbaserade system:
   - 1 poäng per 'run' som vinns (endast slagmän);
   - 10 poäng per uppnådd 'catch' (endast 'fielder' eller 'wicket keeper');
   - 20 poäng per grind (endast 'bowler');
   - 25 poäng per 'stumping' (endast 'wicket keeper').

   Dessutom, för alla matcher med begränsade 'overs', kommer alla spel att ogiltigförklaras om antalet 'overs' minskas på grund av vädret (eller någon annan orsak) från angivet standardantal 'overs' i en Twenty 20-match eller någon annan match med begränsat antal av 'overs'. Om utgången av sådana erbjudanden redan har beslutats före avbrottet och inget vidare spel skulle kunna förändra utgången av sådana spel kommer dessa att avgöras i enlighet med det.

7) Spel på "Player to take 5 or more Wickets/Player's Total Wickets/Player to take a wicket" som läggs på någon spelare som inte ingår i startelvan och som inte kommer in i matchen som 'Impact Player' eller ersättare vid 'batting/bowling' kommer att ogiltigförklaras. Spel kommer också att ogiltigförklaras om en spelare inte bowlar en boll.

8) Spel på "Player to take make a Duck" (Ja/Nej) erfordrar att spelaren når slaglinjen när en boll kastas, men inte nödvändigtvis står framför en boll.

9) "För spel på "Player to score Fastest 50/Century" kommer avgörande att baseras på det minsta antalet bollar som använts för att uppstå milstolpen (antingen 50 'runs' eller 100 'runs'). I händelse av oavgjort och inget pris för oavgjort erbjöds, kommer reglerna för dött lopp som förklaras i <Avsnitt B, Paragraf 5.14> att tillämpas.

10) Spel på "Player's Total Runs/Player's Total 4s/Player's Total 6s/Player to Score at least X Runs" (Över/Under) erfordrar att spelaren når slaglinjen när en boll kastas, men inte nödvändigtvis står framför en boll. I de fall där slagmannens innings avslutas på grund av vädret eller dåligt ljus kommer alla resultat som inte har bestämts att ogiltigförklaras. Ett resultat bedöms som beslutat om en slagman har passerat det totala antalet 'runs' för vilket spelet accepterades, har avfärdats eller en 'innings' har avslutats/deklarerats. Exempelvis, om en slagmans poäng är 50 'Not-Out' när match eller 'innings' avslutas på grund av dåligt ljus eller regn, kommer alla spel på 50.5 'runs' att ogiltigförklaras försåvitt matchen inte har uppnått sitt naturliga slut. Dock kommer alla spel på över 49.5 'runs' att betraktas som vinnare medan spel på under 49.5 'runs' att avgöras som förlorare. Om en slagman drar sig ur på grund av skada eller någon annan orsak ska hans resultat i slutet på hans lags innings betraktas som resultatet för det spelet. Dessutom, för alla matcher med begränsade 'overs', kommer alla spel att ogiltigförklaras om antalet 'overs' minskas på grund av vädret (eller någon annan orsak) från det angivet standardantal 'overs' i en Twenty 20-match eller någon annan match med begränsat antal av 'overs'. Om utgången av sådana erbjudanden redan har beslutats före avbrottet och inget vidare spel skulle kunna förändra utgången av sådana spel kommer

dessa att avstämmas i enlighet med det.

11) Spel på “Spelare som gör 50/halvsekel” (Ja/Nej) erfordrar att spelaren når slaglinjen när en boll kastas, men inte nödvändigtvis står framför en boll. En spelare bedöms som att ha gjort 50 poäng eller ett ’halvsekel’ om hans resultat är 50 eller fler ’runs’ oavsett om han uppnår ett ’sekel’ eller mer. I de fall när en slagmans innings avslutas på grund av väder eller dåligt ljus kommer alla spel vars resultat inte har bestämts att ogiltigförklaras, försåvitt inte matchen har uppnått sitt naturliga slut. Om en slagman drar sig ur på grund av skada eller någon annan orsak ska hans resultat i slutet på hans lags innings betraktas som resultatet för det spelet.
Dessutom, för alla matcher med begränsade ’overs’, om regnavbrott (eller någon annan fördröjning) resulterar i att antalet ’overs’ minskas från det ursprungligen schemalagda antalet vid tidpunkten för att spelet accepterades, kommer alla vilande spel (på spelare som gör 50) att ogiltigförklaras under förutsättning att minskningen är 10 % eller mer av dem som har schemalagts. Om minskningen är mindre än 10 % av schemalagda overs vid tidpunkten när spelet ingicks, kommer spelet att kvarstå. Om ett lags innings är 10 ’overs’ eller mindre, kommer alla minskningar av ’overs’ att annullera spelet. Om utgången av sådana erbjudanden redan har beslutats före avbrottet och inget vidare spel skulle kunna förändra utgången av sådana spel kommer dessa att avstämmas i enlighet med det. För spel ’in-play’ i alla matcher med begränsade ’overs’ efter att spelet har utförts kommer att ogiltigförklaras om resultatet av sådana erbjudanden inte redan har beslutats innan avbrottet och ingen ytterligare fortsättning skulle kunna ändra resultatet av sådana spel.

12) Spel på “Spelare som gör 100/sekel/200/två sekel” (Ja/Nej) erfordrar att spelaren når slaglinjen när en boll kastas, men inte nödvändigtvis står framför en boll. En spelare bedöms som att ha gjort 100 poäng eller ett ’sekel’ om hans resultat är 100 eller fler ’runs’ oavsett om han uppnår ett ’dubbelsekel’ eller mer. På liknande sätt bedöms en spelare att ha gjort 200 poäng eller ett ’dubbelsekel’ om hans resultat är 200 eller fler ’runs’. I de fall där slagmannens innings avslutas på grund av vädret eller dåligt ljus kommer alla resultat som inte har bestämts att ogiltigförklaras. Om en slagman drar sig ur på grund av skada eller någon annan orsak ska hans resultat i slutet på hans lags innings betraktas som resultatet för det spelet. Dessutom, för alla matcher med begränsade ’overs’, om regnavbrott (eller någon annan fördröjning) resulterar i att antalet ’overs’ minskas från det ursprungligen schemalagda antalet vid tidpunkten för att spelet accepterades, kommer alla vilande spel (på spelare som gör 100/200) att ogiltigförklaras under förutsättning att minskningen är 10 % eller mer av dem som har schemalagts. Om minskningen är mindre än 10 % av schemalagda ’overs’ vid tidpunkten när spelet ingicks, kommer spelet att kvarstå. Om ett lags innings är 10 ’overs’ eller mindre, kommer alla minskningar av ’overs’ att annullera spelet. Om utgången av sådana erbjudanden redan har beslutats före avbrottet och inget vidare spel skulle kunna förändra utgången av sådana spel kommer dessa att avstämmas i enlighet med det. För spel ’in-play’ i alla matcher med begränsade ’overs’ efter att spelet har utförts kommer att ogiltigförklaras om resultatet av sådana erbjudanden inte redan har beslutats innan avbrottet och ingen ytterligare fortsättning skulle kunna ändra resultatet av sådana spel.

13) Spel på “Batter’s Strike Rate” (Över/Under) kräver att spelare når slaglinjen och vänder sig mot bollen. I de fall där slagmannens innings avslutas på grund av vädret eller dåligt ljus kommer alla resultat som inte har bestämts att ogiltigförklaras. Ett resultat bedöms som avgjort om en slagman är ”dismissed” eller en innings avslutas/en deklaration görs. Om en slagman drar sig ur på grund av skada eller någon annan orsak ska hans resultat i slutet på

hans lags innings betraktas som resultatet för det spelet.
Dessutom, för alla matcher med begränsade 'overs', kommer alla spel att ogiltigförklaras om regnavbrott (eller något annat skäl) resulterar i att antalet 'overs' minskas från det ursprungligen schemalagda antalet i en Twenty 20 match eller någon annan match med begränsade 'overs'.
Om utgången av sådana erbjudanden redan har beslutats före avbrottet och inget vidare spel skulle kunna förändra utgången av sådana spel kommer dessa att avgöras i enlighet med det.

## c. Cricket med begränsade 'overs'

1) Om en match flyttas till en 'reservdag', kommer alla spel fortfarande att vara giltiga om matchen påbörjas inom 48 h från den ursprungligen schemalagda starttiden.

2) Spel på matchodds (inbördes möte) betalas enligt det officiella resultatet. I händelse av oavgjort kommer reglerna för dött lopp som förklaras i <Avsnitt B, Paragraf 5.14> att tillämpas, försåvitt en påföljande metod för avgörande inte anges för att bestämma vinnaren (t.ex. 'super over' eller 'bowl-off'), i vilket utgången avgörs enligt resultatet av denna metod. Om matchen förklaras som 'no-result' kommer alla vilande spel att ogiltigförklaras.

3) Om någon 'Super Over' eller avgörande metod erfordras, kommer eventuella 'runs', 'wickets' eller annan 'stat' som sker i denna 'super Over'/avgörande metod inte att räknas för någon spelmarknad (förutom matchresultat), inklusive spelerbjudanden på spelare och lagsummor (t.ex. 'top batsman'/bowlare, 'player runs', 'total 6's', 'to take at least X wickets'). Denna regel tillämpas inte på specifika spelerbjudanden som refererar till 'super overs' (t.ex. 'Super Over Total Runs').

4) För spel på "matchhandikapp/vinstmarginal" kommer avgörandet att bero på om det vinnande laget slår som etta eller tvåa. Om laget som slår som etta vinner kommer 'runs handicap' att används för avgörande. Om laget som slår som tvåa vinner kommer 'wickets handicap' att används för avgörande. Alla spel kommer att ogiltigförklaras om antalet 'overs' minskas på grund av vädret (eller någon annan orsak) från det angivet standardantal 'overs' i en Twenty 20-match eller någon annan match med begränsat antal av 'overs'.

5) För "Highest 1st 6/15 Overs" kommer alla spel att ogiltigförklaras om antalet 'overs' i match minskas på grund av vädret (eller någon annan orsak) från det schemalagda antalet 'overs' vid tidpunkten när spelet accepterades (oavsett standard eller redan minskat). Om utgången av sådana erbjudanden redan har beslutats före avbrottet och inget vidare spel skulle kunna förändra utgången av sådana spel kommer dessa att avstämmas i enlighet med det. I händelse av oavgjort och inget pris för oavgjort erbjöds, kommer reglerna för dött lopp som förklaras i <Avsnitt B, Paragraf 5.14> att tillämpas.

6) För spel på "Highest Total 1st X Overs" kommer att ogiltigförklaras om regnavbrott (eller någon annan fördröjning) resulterar i att antalet 'overs' minskas från det ursprungligen schemalagda antalet vid tidpunkten för att spelet godkändes. Om utgången av sådana erbjudanden redan har beslutats före avbrottet och inget vidare spel skulle kunna förändra utgången av sådana spel kommer dessa att avgöras i enlighet med det.

7) "Highest Opening Partnership" erfordrar att båda sidorna slutför sina öppningspartnerskap med undantag för sådana situationer när en utgång redan har beslutats. Ett öppningspartnerskap betraktas ha påbörjats så snart som den första bollen kastas i ett lags 'innings' och pågår till fallet av den första grinden eller, om ingen första grind faller, denna

’innings’ når sitt naturliga slut. I händelse av oavgjort och inget pris för oavgjort erbjöds, kommer reglerna för dött lopp som förklaras i <Avsnitt B, Paragraf 5.14> att tillämpas. Dessutom kommer alla spel (på högsta öppningspartnerskap) att förklaras som ogiltiga om antalet ’overs’ i matchen minskas på grund av vädret (eller någon annan orsak) från det schemalagda antalet ’overs’ vid tidpunkten när spelet ingicks (oavsett om det var normalt eller redan minskat). Om utgången av sådana erbjudanden redan har beslutats före avbrottet och inget vidare spel skulle kunna förändra utgången av sådana spel kommer dessa att avgöras i enlighet med det.

8) För spel på “Fall of Next Wicket” & “Opening Partnership” (Över/Under), om någon slagman drar sig ur på grund av skada eller någon annan orsak innan ett resultat har bestämts kommer alla spel att ogiltigförklaras; spel som ingåtts efter den första bollen för det nya partnerskapet kommer att kvarstå. Ett resultat bedöms som beslutat om det totala partnerskapet har passerat det totala antalet “runs” för vilket spelet accepterades. Om ett lag uppnår sitt mål kommer summan som har uppnåtts av det slående laget att bli resultatet på marknaden. Om ett partnerskap avbryts på grund av vädret kommer alla spel att kvarstå om det inte blir något ytterligare spel i matchen. I sådana fall kommer spel för vilka ett resultat inte har bestämts att ogiltigförklaras. Vad gäller talet för en ’over’ när nästa grind faller, så kommer en eventuellt erbjuden halva att referera till heltalet för denna ’over’ och inte det specifika antalet bollar som har kastats i varje ’over’ (exempelvis över/under 5.5 refererar till antingen ‘någon ’delivery’ i över 5 & tidigare’ eller ‘någon ’delivery’ i över 6 & senare’). Dessutom kommer alla spel (på F.O.W.) att förklaras som ogiltiga om antalet ’overs’ i matchen minskas på grund av vädret (eller någon annan orsak) från det schemalagda antalet ’overs’ vid tidpunkten när spelet ingicks (oavsett om det var normalt eller redan minskat). Om utgången av sådana erbjudanden redan har beslutats före avbrottet och inget vidare spel skulle kunna förändra utgången av sådana spel kommer dessa att avgöras i enlighet med det.

9) För spel på “Total Match Runs – Innings X” (Över/Under) (t.ex. totala antalet ’runs’ för ett lag), kommer alla spel att ogiltigförklaras om antalet ’overs’ i en minskas på grund av vädret (eller någon annan orsak) från det schemalagda antalet vid tidpunkten för att spelet godkändes (oavsett standard eller redan minskat). Om utgången av sådana erbjudanden redan har beslutats före avbrottet och inget vidare spel skulle kunna förändra utgången av sådana spel kommer dessa att avgöras i enlighet med det. För att undvika tvivel: Alla spel som har lagts efter det att antalet ”overs” har minskats kommer att kvarstå, försåvitt det inte sker ännu en minskning.

10) För spel på “Total Runs – Innings X, Overs X-X” (Över/Under) (t.ex. totalt antal ’runs’ – hemmalag, ’overs’ 1-15) kommer alla spel att ogiltigförklaras om antalet ’overs’ i en minskas på grund av vädret (eller någon annan orsak) från det schemalagda antalet vid tidpunkten för att spelet accepterades (oavsett standard eller redan minskat). Om utgången av sådana erbjudanden redan har beslutats före avbrottet och inget vidare spel skulle kunna förändra utgången av sådana spel kommer dessa att avgöras i enlighet med det. För att undvika tvivel: Alla spel som har lagts efter det att antalet ”overs” har minskats kommer att kvarstå, försåvitt det inte sker ännu en minskning.

11) För spel på “Total antal 4-poängare/6-poängare/Boundaries/Wickets” (Över/Under) kommer alla spel att förklaras som ogiltiga om antalet ’overs’ i matchen minskas på grund av vädret (eller någon annan orsak) från det schemalagda antalet ’overs i matchen vid tidpunkten när spelet ingicks (oavsett om det var normalt eller redan minskat). Om utgången av sådana erbjudanden redan har beslutats före avbrottet och inget vidare spel skulle kunna förändra utgången av sådana spel kommer dessa att avgöras i enlighet med det. ”Leg-byes”

och ”byes” som når/passerar gränsen räknas inte in i det totala antalet 4-poängare/6-poängare. ”Overthrows” som tilldelas slagmannen räknas. "Wides” som når gränsen inkluderas inte. ”No-balls” som når gränsen från slaget och tilldelas slagmannen räknas.

12) För spel på “Most Fours/Sixes/Wides/Run-outs/Boundaries/Ducks/Extras”, om regnavbrott (eller någon annan fördröjning) resulterar i att antalet ’overs’ minskas från det ursprungligen schemalagda antalet vid tidpunkten för att spelet accepterades, kommer alla vilande spel (flest 'X’) att ogiltigförklaras under förutsättning att minskningen är 10 % eller mer av dem som har schemalagts. Om minskningen är mindre än 10 % av schemalagda ’overs’ vid tidpunkten när spelet ingicks, kommer spelet att kvarstå. Om ett lags innings är 10 ’overs’ eller mindre, kommer alla minskningar av overs att annullera spel på (flest ‘X’). Om utgången av sådana erbjudanden redan har beslutats före avbrottet och inget vidare spel skulle kunna förändra utgången av sådana spel kommer dessa att avgöras i enlighet med det. ”Leg-byes” och ”byes” som når/passerar gränsen räknas inte in i det totala antalet 4-poängare/6-poängare. I händelse av oavgjort och inget pris för oavgjort erbjöds, kommer reglerna för dött lopp som förklaras i <Avsnitt B, Paragraf 5.14> att tillämpas.

13) För spel på “Total antal 4-poängare/6-poängare/Boundaries/Wickets” (Över/Under) kommer alla spel att förklaras som ogiltiga om antalet ’overs’ i matchen minskas på grund av vädret (eller någon annan orsak) från det schemalagda antalet ’overs i matchen vid tidpunkten när spelet ingicks (oavsett om det var normalt eller redan minskat). Om utgången av sådana erbjudanden redan har beslutats före avbrottet och inget vidare spel skulle kunna förändra utgången av sådana spel kommer dessa att avgöras i enlighet med det. För wides och extras kommer avgörandet att inkludera antal gjorda runs från wides och inte endast antalet wides som har kastats.

14) För spel på “Highest Individual Score”, kommer alla spel att ogiltigförklaras om antalet ’overs’ i match minskas på grund av vädret (eller någon annan orsak) från det angivet standardantal ’overs’ i en Twenty 20-match eller någon annan match med begränsat antal av ’overs’. Om utgången av sådana erbjudanden redan har beslutats före avbrottet och inget vidare spel skulle kunna förändra utgången av sådana spel kommer dessa att avgöras i enlighet med det.

15) För spel på “Team of Top Run Scorer”, om regnavbrott (eller någon annan fördröjning) resulterar i att antalet ’overs’ minskas från det ursprungligen schemalagda antalet vid tidpunkten för att spelet accepterades, kommer alla vilande spel (på laget med spelaren med flest runs) att ogiltigförklaras under förutsättning att minskningen är 10 % eller mer av dem som har schemalagts. Om minskningen är mindre än 10 % av schemalagda overs vid tidpunkten när spelet ingicks, kommer spelet att kvarstå. Om ett lags innings är 10 ’overs’ eller mindre, kommer alla minskningar av ’overs’ att annullera spelet. Om utgången av sådana erbjudanden redan har beslutats före avbrottet och inget vidare spel skulle kunna förändra utgången av sådana spel kommer dessa att avgöras i enlighet med det. I händelse av oavgjort och inget pris för oavgjort erbjöds, kommer reglerna för dött lopp som förklaras i <Avsnitt B, Paragraf 5.14> att tillämpas.

16) För spel på “Fifty/Century in Match” (Ja/Nej), om regnavbrott (eller någon annan fördröjning) resulterar i att antalet ’overs’ minskas från det ursprungligen schemalagda antalet vid tidpunkten för att spelet accepterades, kommer alla vilande spel (på 50/100 runs i matchen) att ogiltigförklaras under förutsättning att minskningen är 10 % eller mer av dem som har schemalagts. Om minskningen är mindre än 10 % av schemalagda ’overs’ vid tidpunkten när spelet ingicks, kommer spelet att kvarstå. Om ett lags innings är 10 ’overs’ eller mindre, kommer alla minskningar av overs att annullera spel på 50-Poängare/100-

poängare. Om utgången av sådana erbjudanden redan har beslutats före avbrottet och inget vidare spel skulle kunna förändra utgången av sådana spel kommer dessa att avgöras i enlighet med det.

17) För "Highest Total Runs in an Over/Maximum Runs in an Over" (Över/Under) kommer spel att avgöras för det största antalet 'runs' (inklusive 'extras') som registrerats i någon 'over' av en 'innings' i matchen. Alla spel kommer att ogiltigförklaras om antalet "overs" minskas på grund av vädret (eller någon annan orsak) från det schemalagda antalet "overs" vid tidpunkten som spelet accepterades (oavsett standard eller redan minskat). Om utgången av sådana erbjudanden redan har beslutats före avbrottet och inget vidare spel skulle kunna förändra utgången av sådana spel kommer dessa att avgöras i enlighet med det.

## d. Testmatcher/First Class-matcher/3-, 4- eller 5-dagsmatcher

1) Om en match är officiellt avbruten (t.ex. på grund av dåliga planförhållanden) blir alla obestämda spel ogiltigförklarade.

2) För spel på "matchodds" i test-/förstaklass-/3-, 4- eller 5-dagsmatcher, i händelse av oavgjort (där båda lagen har slutfört två 'innings' vardera och har samma poäng) kommer spelen att ogiltigförklaras och insatserna att återbetalas. I Test- och First Class-matcher avgörs matchvinnaren enligt vad som bestäms av tävlingens officiella styrande organisation. Om den förklarar att matchen har slutat oavgjort kommer endast spel på oavgjort att vinna på 3-vägs matchoddsmarknaden, medan spel på att ettdera laget vinner matchen kommer att förloras.

3) För spel på "oavgjort inget spel", i händelse av oavgjort kommer spelen att ogiltigförklaras och insatserna att återbetalas.

4) För spel på "dubbelchans", i händelse av oavgjort där båda lagen har slutfört två innings vardera och har fått exakt samma antal runs kommer spel att ogiltigförklaras och därigenom återbetalas

5) För spel på "flest poäng" kommer erbjudandena att avgöras baserade på vem som har tilldelats flest poäng för matchen (t.ex. Sheffield Shield). I händelse av oavgjort och inget pris för oavgjort erbjöds, kommer reglerna för dött lopp som förklaras i <Avsnitt B, Paragraf 5.14> att tillämpas.

6) Spel på "Highest Opening Partnership" erfordrar att båda sidorna slutför sina öppningspartnerskap med undantag för sådana situationer när en utgång redan har beslutats. Försåvitt annat inte anges refererar "Highest Opening Partnership" endast till den första 'innings' för vartdera laget. I händelse av oavgjort och inget pris för oavgjort erbjöds, kommer reglerna för dött lopp som förklaras i <Avsnitt B, Paragraf 5.14> att tillämpas.

7) I spel som gäller "Fall of Next Wicket" och "Opening Partnership" (Över/Under), om någon slagman drar sig ur på grund av skada eller någon ann orsak innan ett resultat har bestämts kommer alla spel att ogiltigförklaras. Ett resultat bedöms som beslutat om det totala antalet innings har passerat det totala antalet 'runs' för vilket spelet accepterades. Om ett lag deklarerar eller uppnår sitt mål kommer summan som har uppnåtts av det slående laget att bli resultatet på marknaden. Om ett partnerskap avbryts på grund av vädret kommer alla spel att kvarstå om det inte blir något ytterligare spel i matchen. I sådana fall kommer spel för vilka ett resultat inte har bestämts att ogiltigförklaras. 'Extras' och 'penalty runs' som har utdelats innan en grind föll eller under partnerskapet, i enlighet med matchprotokollet, kommer att räknas.
Vad gäller talet för en 'over' när nästa grind faller, så kommer en eventuellt erbjuden halva

att referera till heltalet för denna 'over' och inte det specifika antalet bollar som har kastats i varje 'over' (exempelvis över/under 5.5 refererar till antingen 'någon 'delivery' i över 5 & tidigare' eller 'någon 'delivery' i över 6 & senare').

8) För spel på "Total Runs - Innings X" (Över/Under) (t.ex. totala antalet 'runs' för ett lag) kommer de att ogiltigförklaras om 50 'overs' inte har kastats, försåvitt inte denna 'innings' uppnår sitt naturliga avslut eller deklareras. Om en innings deklareras vid någon tidpunkt kommer avgörandet att ske på den förklarade summan. 'Extras' och 'penalty runs' som tilldelas under 'innings', i enlighet med matchprotokollet, kommer att räknas..
9) Spel på "Session Runs" erfordrar att 20 'overs' kastas under sessionen för att spel ska kvarstå. Spelen avgörs med antalet 'runs' under sessionen oavsett vilket lag som tar poäng i dessa 'runs'. 'Extras' och 'penalty runs' som tilldelas under sessionen, i enlighet med matchprotokollet, kommer att räknas.

10) Spel på "Session Wickets" erfordrar att 20 'overs' kastas under sessionen för att spel ska kvarstå. Spelen avgörs med antalet 'wickets' under sessionen oavsett vilket lag som förlorar dem.

11) För alla spel som innefattar "Session" kommer följande definition av sessioner att tillämpas på dagsmatcher.

    - Dag X, session 1 (Från matchstart till lunch)
    - Dag X, session 2 (Efter lunch till eftermiddagste)
    - Dag X, session 3 (Efter eftermiddagste till matchen slutar för dagen)

    De följande definitionerna av varje session kommer att tillämpas på dags-/kvällsmatcher.

    - Dag X, session 1 (Från matchstart till eftermiddagste)
    - Dag X, session 2 (Efter eftermiddagste till middag)
    - Dag X, session 3 (Efter middagste till matchen slutar för dagen)

12) För spel på "Test Match Finish", om en match slutar oavgjort kommer vinnaren att bedömas som 'Dag 5, Session 3'. Om en match är officiellt avbruten (t.ex. på grund av dåliga planförhållanden) blir alla spel ogiltigförklarade.

13) För spel på "Team to Lead after First Innings" erfordras det att båda har lagen har kastat ut eller deklarerat sin första 'innings' för att spelen ska kvarstå. I händelse av oavgjort och inget pris för oavgjort erbjöds, kommer reglerna för dött lopp som förklaras i <Avsnitt B, Paragraf 5.14> att tillämpas.

14) Erbjudanden på "First Innings Century" erfordrar att 50 'overs' har kastats, försåvitt inte ett resultat redan har bestämts eller denna 'innings' har nått sitt naturliga slut (inklusive deklarerade 'innings').

15) För spel på "Fifty/Century/Double Century in match" i antingen test- eller förstaklassmatcher, kommer de att ogiltigförklaras i dragna matcher där antalet 'overs' är mindre än 200, försåvitt inte ett resultat redan har beslutats.

16) För spel på "Fifty/Century/Double Century in match" i 'Home/Away 1st Innings' i antingen test- eller förstaklassmatcher, kommer de att ogiltigförklaras försåvitt inte 'innings' uppnår

sitt naturliga avslut (inklusive 'deklarerad innings') eller ett resultat redan har beslutats.

17) För spel på "Fifty/Century/Double Century in match" i respektive första innings i antingen test- eller förstaklassmatcher, kommer de att ogiltigförklaras försåvitt inte båda 'innings' uppnår sina naturliga avslut (inklusive 'deklarerad innings') eller ett resultat redan har beslutats.

18) För spel på "Fifty/Century/Double Century in match" i 'Home/Away 2nd Innings' i antingen test- eller förstaklassmatcher, kommer de att ogiltigförklaras om antalet 'overs' är mindre än 50, försåvitt inte ett resultat redan har beslutats.

19) Spel på "Lag med spelaren som gör flest runs" avgörs för mest antal 'runs' i antingen första eller andra innings av ettdera laget, dvs. laget med spelaren som åstadkommer högst antal 'runs' i matchen oberoende av det kompletta matchresultatet. Spel kommer att ogiltigförklaras i oavgjorda matcher där antalet kastade 'overs' är mindre än 200. I händelse av oavgjort och inget pris för oavgjort erbjöds, kommer reglerna för dött lopp som förklaras i <Avsnitt B, Paragraf 5.14> att tillämpas.

## e. Serie-/Turneringsspel

1) Om inget odds erbjuds för oavgjort i spel på "Serievinnare" och serien är oavgjord, kommer alla spel att ogiltigförklaras, försåvitt en regel för dött lopp inte har specificerats (såsom förklaras i <*Avsnitt B, Paragraf 5.14*>).

2) Om en turnering inte slutförs men vinnare förklaras av den styrande organisationen kommer spel att betalas för de(n) förklarade vinnaren(na). Reglerna för dött lopp såsom förklaras i <*Avsnitt B, Paragraf 5.14*> kan komma att tillämpas. Om ingen vinnare förklaras kommer alla spel att ogiltigförklaras.

3) Alla spel på turneringar innefattar finaler/slutspel, försåvitt annat inte anges.

4) För spel på "Series Score" (korrekt serieresultat), om, av någon orsak, antalet matcher i en serie ändras och det inte speglar det antal som förutsågs i erbjudandet kommer alla spel att ogiltigförklaras.

5) För spel på "Top Series Run Scorer/Wicket Taker" och "Top Tournament Batsman/Bowler", när matchen slutar kommer reglerna för dött lopp att tillämpas, enligt förklaring i <*Avsnitt B, Paragraf 5.14*>. Ingen återbetalning kommer att utföras för spelare som inte deltagit. Åtminstone en match måste slutföras i turneringen/serien för att spelen ska kvarstå.

6) Spel som refererar till prestationer från en viss spelare/visst lag i en serie/turnering kommer inte att ta hänsyn till någon statistisk som har ackumulerats från uppvärmningsmatcher.

7) För spel på "Series Handicap" kommer allt avgörande att ske för resultatet av 'series score' och inte de 'runs' som registrerats i serien. Om, av någon orsak, antalet matcher i en serie ändras kommer alla spel att ogiltigförklaras.

8) För spel på "To Win a Test in Series" och "Total Test Wins/Draws", om av någon anledning antalet matcher i en serie ändras kommer alla spel att ogiltigförklaras med undantag för de

situationer där en utgång redan har bestämts.

## 11. Curling

1) Avgörande av alla spel som refererar till curling kommer om inte annat specifikt anges att baseras på resultatet efter eventuella extra omgångar.

## 12. Cykelsport (tävlingsbana och väg) och Cykelcross

1) Avgörande av erbjudanden kommer att baseras på cyklist/lag som uppnår bästa placering i slutet av etappen/evenemanget.

2) Den avgörande faktorn beträffande rättning av spel kommer att vara bäst placering i det specifika evenemanget enligt vad som anges av den officiella organisationen vid podiepresentationen, oavsett eventuella efterföljande diskvalificeringar, ändringar av det officiella resultatet osv.

3) Alla spel gällande "head to head" och "över/under" som gäller en eller flera cyklisters prestation under en/ett evenemang/etapp betraktas som giltiga, förutsatt att alla angivna cyklister startar evenemanget/etappen i fråga och att åtminstone en av dem slutför evenemanget/etappen i fråga.

4) Spel som refererar till resultatet efter att evenemanget slutförts kräver att det specifika evenemanget helt och hållet slutförs annars kommer spelen att ogiltigförklaras om inte resultat redan fastställts. Om det totala antalet etapper i ett lopp inte slutförs helt, eller om organisatören bestämmer sig för att ta bort resultat från vissa etapper för att beräkna det officiella resultatet kommer spel att gälla förutsatt att antalet borttagna etapper inte överstiger 25 % av det i förväg beslutade antalet etapper (undantag för prologen) vid tävlingens början.

5) Alla spel kommer att gälla förutsatt att evenemanget, eller den relativa etapp som spelet gäller, slutförs inom samma år om inte andra överenskommelser har gjorts.

6) Spel på prestationer i vissa etapper gäller oberoende av ändringar av rutten som organisatören anser nödvändiga att överväga och verkställa inför etappen. Undantag till detta är de fall om en etapp med en viss karaktär (t.ex. bergsetapp) ändras av organisatören, före etappens start, till en etapp med annan karaktär (t.ex. tempolopp eller landsvägslopp). I sådana fall kommer spel som lagts före tillkännagivandet av förändringen att ogiltigförklaras.

7) Om annat ej anges, för ett spel på lag/cyklist prestation (som totalt antal etappvinster för lag/cyklist under Tour X) eller "Head to Head"-spel med erbjudanden som involverar två cyklisters/lags prestationer i specifika evenemang kommer händelser i evenemangen inte att räknas i resultatet om de har någon av följande beteckningar: prolog, lagtempolopp.

# 13. Fotboll

1) Första/Nästa målskytt - spelet gäller att en specifik spelare gör det angivna målet inom den tillämpliga tidsramen, eller är första/nästa målskytt för sitt lag (t.ex. "Första mål för lag X"). Spel kommer att ogiltigförklaras för spelare som inte deltar i matchen eller som kommer in på plan efter att det angivna målet har gjorts. Självmål räknas inte för detta spelerbjudande. Om målet som spelerbjudandet refererar till anses vara självmål, kommer nästa spelare som gör mål som inte är självmål och stämmer med spelerbjudandets parametrar räknas som vinnande resultat. Om inga mål (eller ytterligare mål om tillämpligt) görs som inte är självmål och stämmer med spelerbjudandets parametrar avgörs alla spel som förlorade, försåvitt inte ett tillämpligt alternativ har angivits inom erbjudandet.

2) Sista målskytt - spelet gäller att en specifik spelare gör matchens sista mål, antingen inom en specifik tidsperiod av evenemanget (t.ex. "Sista mål i matchen" eller "Sista mål i första halvlek") eller att vara sista målskytt för sitt lag (t.ex. "Sista målskytt – lag X"). Spel kommer att ogiltigförklaras för spelare som inte deltar i matchen över huvud taget. I alla andra fall förblir spel giltiga oberoende av tidpunkt för utbyte/inbyte av spelaren. Självmål räknas inte för avgörande av detta spelerbjudande. Om målet som spelerbjudandet refererar till anses vara självmål, kommer föregående spelare som gör mål som inte är självmål och stämmer med spelerbjudandets parametrar räknas som vinnande resultat. Om inga mål (eller tidigare mål om tillämpligt) görs som inte är självmål och stämmer med spelerbjudandets parametrar avgörs alla spel som förlorade.

3) "Scorecast" och "Matchcast" avser när det går att spela samtidigt på en viss händelse (t.ex. första målskytt) i kombination med en annan i samma eller ett relaterat evenemang (t.ex. rätt resultat i matchen). Om spelerbjudandet gäller Första målskytt eller Sista målskytt gäller villkor i <*Avsnitt C, Paragraf 13.1*> och <*Avsnitt C, Paragraf 13.2*>, om tillämpliga. Spel kommer att ogiltigförklaras för spelare som inte deltar i matchen över huvud taget. I alla andra fall förblir spel giltiga oberoende av tidpunkt för utbyte/inbyte av spelaren. Självmål räkas inte för avgörande av detta erbjudande.

4) Om inte annat specificerats, eller indikerats i samband med spelerbjudandet, erfordrar alla spel som gjorts före matchstart som relaterar till om viss(a) spelare lyckas göra ett antal mål att de(n) angivna spelaren(na) spelar från matchstart för att spelet ska vara giltigt. Liknande typer av vad som utförs efter den relevanta matchen har börjat kommer att avgöras som ogiltigt om de(n) angivna spelaren(na) inte deltar mer i matchen, av någon orsak, efter det att vadet har accepterats. Självmål kommer aldrig att räknas som mål för någon vald spelare.

5) För spel som relaterar till gula/röda kort, varningspoäng osv kommer endast kort som visas för spelare som vid tidpunkten är på planen att vara giltiga för rättning. Kort, disciplinära åtgärder, avstängningar för någon som vid tillfället för sanktionen inte är eller inte borde vara aktivt spelande på planen, liksom disciplinära åtgärder som sker efter att spelet officiellt har slutförts kommer inte att beaktas.

6) Försåvitt annat inte anges eller indikeras i samband med spelerbjudandet, erfordrar att alla disciplinärt relaterade spel som görs innan matchstart att de(n) enskilda (t.ex. gult kort, rött kort, antalet fouls) att de(n) angivna spelaren(na) spelar från början av matchen för att de ska vara giltiga. Liknande typer av vad som utförs efter den relevanta matchen har börjat kommer att avgöras som ogiltigt om de(n) angivna spelaren(na) inte deltar mer i matchen, av någon orsak, efter det att vadet har accepterats.

7) För erbjudanden som refererar till enskilda spelares prestationer i en enskild match (exempelvis: antalet mål som görs av Spelare X) eller jämförelsen av prestationerna från tåå spelare under matchens gång (exempelvis: vem av Spelare X eller spelare Y kommer att göra flest mål), kräver att alla de angivna individerna spelar från början av matchen för att spelen ska kvarstå.

8) Erbjudanden som refererar till enskilda spelares prestationer (exempelvis: antalet mål gjorda av Spelare X under VM) eller jämförelsen av prestationerna från två enskilda spelare under en viss period/turnering/säsong (exempelvis: vem av Spelare X eller spelare Y kommer att göra flest mål), erfordrar att alla angivna individer måste vara aktiva deltagare i åtminstone en match tillämplig för erbjudandet efter att spelet har accepterats för att spelet ska kvarstå.

9) Alla spel som refererar till sammanlagda resultat i turneringar (t.ex. mål, hörnor, kort straff osv.) kommer att avgöras baserat på officiell statistik från den styrande organisationen. Sammanlagda siffror från sådana spel kommer om inte annat anges att inkludera eventuella förlängningar (t.ex. extratid), men inte straffsparksläggningar.

10) Om inte annat specifikt har angivits, kommer alla spel som refererar till att ett visst lag vinner ett antal/urval av troféer under samma säsong, att baseras på det specifika lagets prestation i följande tävlingar: nationell liga, tydlig motsvarighet till FA Cup och League Cup samt Champions League, Europa League eller Copa Libertadores. Andra troféer (t.ex. nationella och europeiska Super Cup, Club World Cup) räknas inte.

11) "Nationell dubbel" betraktas som lagets seger i tydlig motsvarighet i respektive nationell liga och FA Cup.

12) För avgörande ändamål, kommer satsningar som hänvisar till antalet kort som visas av domaren att räknas enligt följande:

- Gult kort = 1
- Rött kort = 2
- Ett gult kort och ett rött kort = 3
- Två gula kort och ett rött kort = 3

Maximalt antal kort för en spelare är 3 kort. Endast kort som visas för spelare som för närvarande är berättigade enligt C.14.5 kommer att beaktas.

13) Spel på om en viss spelare lyckas göra mål från en viss del på planen (t.ex. från utanför straffområdet) avgörs baserat på bollens position vid tidpunkten för spelarens tillslag på bollen, oberoende av riktningsändringar som kan ske av bollbanan efter tillslaget. För tydlighetens skull tillhör linjerna som markerar ett områdes gräns det område som de markerar, dvs om ett tillslag sker med bollen i luften ovanför, eller i beröring av, nämnda linje anses inte skottet kommit från utanför straffområdet.

14) Spel på om en viss spelare eller ett visst lag ska pricka överliggaren, stolpen eller någon annan del på ställningen som markerar målområdet (dvs. ”trävirket”) avgörs endast såsom uppfyllt om en sådan prestation inte resulterar direkt i att ett mål tilldöms exakt efter att bollen träffar en del av målställningen. Dessutom, skott som träffar trävirket endast som ett resultat av en uppenbar avledning från en försvarsspelare kommer inte att betraktas som en lyckosam händelse. Avgörandet kommer endast att beakta skott som riktats mot

målställningen som försvaras av motståndarna i de(n) förtecknade spelarens(nas) lag. Om en spelare skjuter ett skott som träffar det mål som hens lag försvarar kommer det inte att betraktas som en uppfylld prestation.

15) Under vissa evenemang kan ATG besluta att erbjuda spel med ett minskat urval deltagare (t.ex. någon icke namngiven spelare i lag X) eller en enstaka deltagare som representerar hela laget (t.ex. någon spelare i lag X). Vad gäller avgörande i båda fallen anses alla icke namngivna spelare som startande (och avgörs som sådan) inklusive avbytare oberoende av om de deltar i matchen eller inte.

16) Spel på prestationer av spelare som startat matchen som avbytare kommer att ogiltigförklaras vare sig spelaren är namngiven i startelvan eller inte deltar alls i matchen.

17) Vid erbjudanden såsom Nästa spelarhändelse (Målgörare, Assistans, Spelare som får ett kort osv.) och Matchens lirare kommer spel att ogiltigförklaras om den utvalda spelaren inte deltar alls i matchen eller inte har haft någon möjlighet att utföra något under den angivna tidsramen.

18) Spel på “Spelare som slår en målgivande passning” eller “Nästa målgivande passning” för ett särskilt mål kommer att avgöras som ogiltigt om den styrande organisationen förklarar att det specifika målet skedde utan målgivande passning, ett självmål och/eller inga fler mål görs i matchen under den angivna tidsramen. .

19) Spel som hänför sig till mål på straffsparkar och/eller resultat kommer att avgöras enligt om resultatet tillkom på matchplanen och enligt reglerna för det specifika scenariot samt i frågan om avgörande straffsparksläggning att den förblir gällande oavsett formatet som den styrande organisationen valt för den avgörande straffsparksläggningen. Spel kvarstår om straffsparken beordras att slås om och avgörandet kommer att ske beroende på resultatet av den straffspark som slogs om.

    Som en allmän princip, reglering baseras på konceptet att om inte straffsparken resulterar i ett godkänt mål (med följande reglering), ska den första person / objekt / plats (det som är tillämpligt) som bollen först träffar betraktas som det vinnande resultatet, oavsett om bollen träffar någon annan person / objekt i sin bana efter en tidigare avledning. De följande exemplen har förberetts som en allmän riktlinje för avgörande:

    ”Mål" är det vinnande resultatet i de följande scenarierna för en lyckad straffsparksläggning:

    · Alla straffsparkar som resulterar i mål utan att bollen har avletts.

    · Målvakten tar på bollen men den hamnar i målet;

    · Bollen tar i trävirket innan den hamnar i målet.

    ”Räddning" är det vinnande resultatet i de följande scenarierna för en misslyckad straffsparksläggning:

    · Målvakten omdirigerar bollen till utanför målet;

    · Målvakten omdirigerar bollen i stolpe/överliggare.

”Trävirke" är det vinnande resultatet i de följande scenarierna för en misslyckad straffsparksläggning:

· Bollen tar i trävirket innan den rörs/räddas av målvakten;

· Bollen tar i trävirket och hamnar sedan utanför målställningen.

”Någon annan miss" är det vinnande resultatet om bollen, utan att ha avletts av vare sig målvakt eller trävirke, hamnar utanför målställningen:

Om, i en avgörande straffsparksläggning, bollen först träffar trävirket, sedan träffar målvakten och hamnar i målet; en sådan straffspark kommer att betraktas som mål om denna situation uppträder under den del av matchen som inte är en avgörande straffsparksläggning, men straffsparksläggaren kommer att betraktas som om han missade chansen att göra mål och "träffa trävirket" kommer att betraktas som det vinnande resultatet.

20) Alla beslut som fattas av en videoassisterande domare (VAR) som ej överensstämmer med det ursprungliga resultatet som har sanktionerats av domarna på planen (inklusive icke-beslut såsom att låta spelet fortsätta innan videogranskning sker), och som därför förändrar resultatet för att alla spel som har ingåtts i tidsintervallet mellan ursprungsincidentens faktiska händelse och domarens slutgiltiga beslut om händelsen ska bedömas som ogiltiga, för så vitt det specifika spelerbjudandet inte påverkas av användningen av VAR eller har redan räknats in i det odds som erbjudits vid tiden för spelets godkännande. Avgörande av alla andra orelaterade spelerbjudanden, inklusive de som bestäms av något spel mellan tidpunkten för ursprungsincidenten och beslutet som följer på VAR-granskningen och som inte påverkas/förändras av VAR-beslutet, kvarstår.

För resultatändamål ska VAR-granskningar och de beslut som härrör från sådana granskningar, betraktas som ha ägt rum vid tidpunkten för ursprungsincidenten, för vilken VAR slutligen skulle ha använts om spelet inte hade avbrutits omedelbart. ATG förbehåller sig rätten, att i enlighet med <Avsnitt A, Paragraf 6.2>, att omvända tidigare avgjorda erbjudanden i de fall där avgörandet blir felaktigt som en följd av domarens slutliga beslut, försåvitt detta beslut tas och publiceras innan matchen är avslutad och/eller det förtecknade tidsintervallet.

För att undvika alla tvivel betraktar ATG att VAR har använts om det förstås från domarens gester (exempelvis handgester eller att ha stoppat matchen för att granska incidenten själv) och / eller användningen av VAR bekräftas av matchrapporten som publiceras av den officiella organisationen. I de fall som det är oklart om VAR har använts på grund av avsaknad av TV-täckning och / eller motsägelsefulla rapporter, kommer ATG att reglera spelen baserat på uppgifter inhämtade från flödesleverantörer och allmänt ansedda källor baserat på grundval av eget kapital.

21) För avgörande ändamål, marknader som hänvisar till lag som kommer att visas Nästa kort (varning) och/eller “Totalt antal kort” betraktas alltid ett Rött kort som två tillfällen för att ett kort kommer att visas och regleras i enlighet med det. De följande exemplen har förberetts som en allmän riktlinje för avgörande:

• Första visade kort i en match är ett direkt Rött kort. Det drabbade laget avgörs som vinnande val för erbjudandena: Kort nummer 1 och nummer 2;

• Första visade kort i en match är ett Gult kort följt av ett rakt Rött kort till samma spelare utan att ett andra gult kort visas. Det drabbade laget avgörs som vinnande val för erbjudandena: Kort nummer 1, nummer 2 och nummer 3;

• Första visade kort i en match är ett Gult kort följt av ett andra Gult kort med ett påföljande Rött kort till samma spelare. Det drabbade laget avgörs som vinnande val för erbjudandena: Kort nummer 1, nummer 2 och nummer 3;

22) Marknader som härrör till en viss spelare som kommer att vara den nästa att få ett kort (varning) förstås som och regleras som ordningen i vilken varje individuell spelare varnas/utvisas av domaren. Vilken kortfärg som visas av domaren har ingen betydelse vid avgörandet av detta erbjudande och det avgörandet kriteriet är alltid den ordning i vilken den individuella spelaren har förts in i domarens bok. För avgörande ändamål är det möjligt att en individuell spelare anges två gånger som "Nästa varnade spelare" eftersom dubbla varningar kan uppstå vid olika spelavbrott. Om två eller fler spelare varnas vid samma spelavbrott kommer spel på detta erbjudande att avgöras som ogiltiga.

23) Varje hänvisning till "Frisparkar", både uppträdande som ett enkelt resultat och en händelse, kommer också att betrakta tillfällen med domslut om offside samt alla andra brott, förutom de som bestraffas med straffspark.

# 14. Golf

1) Alla spel kommer att betraktas som giltiga så länge turneringen eller den relaterade rundan som spelet refererar till spelas inom samma sportsäsong och inom tre (3) månader från senast planerat datum (räknas i banans lokala tid), såsom kungörs av den styrande organisationen, oavsett eventuella uppskjutningar, utom i fall där annat har avtalats.

2) Alla spel som refererar till prestation under turnering, såsom, men inte begränsat till, vinnare, plats, "Each way", vinnare förutom X, gruppspel, bästa slutplacering för land, individs slutplacering osv., kommer att betraktas som giltiga så länge som det minsta antalet hål, tillämpligt för erbjudandet, enligt den styrande organisationen regler (t.ex. 36 hål för sanktionerade händelser på DP World Tour och 54 hål för sanktionerade händelser på PGA-touren), har spelats av de berättigade spelarna och ett officiellt resultat har förklarats av den sanktionerande organisationen. Skulle ett turneringsformat ändras så att det innehåller färre rundor/hål än de ursprungligen planerade kommer alla spel som accepterats på erbjudanden efter det sista slaget på den sista slutförda rundan att ogiltigförklaras.

3) Spelerbjudanden som redan har avgjorts betraktas som giltiga spel även om 36 hål inte spelats och/eller ett officiellt resultat inte har meddelats av organisationen.

4) Alla resultat från officiellt sanktionerade slutspel kommer endast att räknas vid avgörandet av turneringserbjudandena. Försåvitt annat inte anges kommer erbjudanden som refererar till prestationer inom en viss runda inte att ta hänsyn till resultat från slutspel.

5) Spel gällande spelare som startar i turneringen men som frivilligt drar sig ur eller diskvalificeras, kommer att avgöras som förlorade spel, utom om resultatet av erbjudandet som spelet refererar till redan beslutats.

6) Alla spel gällande deltagare som inte deltar överhuvudtaget kommer att återbetalas.

7) I "outright" spel gällande vinnare som inkluderar ett begränsat urval av deltagare, så som bästa nation, gruppspel, bäst inbördes av sex spelare osv., det skulle hända att alla spelare som anges i erbjudandet misslyckas att kvalificera sig till huvudtävlingen kommer den spelare

som var bäst placerad när kvalet slutar att dömas som vinnare. Reglerna för dött lopp, så som anges i <Avsnitt B, Paragraf 5.14> kommer att tillämpas utom i de fall där ett slutspel har bestämt en bättre slutplacering, om tillämpligt.

8) Alla spelerbjudanden gällande "head to head" kräver att alla deltagare påbörjar evenemanget/rundan som spelet refererar till.
9) I spel gällande "head to head" med endast två spelare, kommer spel att ogiltigförklaras om båda deltagarna delar samma slutplacering och inget alternativ för oavgjort har erbjudits. I spel gällande "head to head" med tre spelare, om två eller flera deltagare skulle dela samma slutplacering, kommer insatserna att divideras i enlighet med *<Avsnitt B, Paragraf 5.14>*.

10) Avgörande av spelerbjudanden gällande "head to head" och som involverar prestationen hos två eller flera spelare (t.ex. bästa slutplacering i en turnering) kommer att baseras på bästa slutplacering/lägsta poäng (enligt vad som är tillämpligt) som uppnås i det evenemang/den runda som spelet relaterar till.

11) Alla referenser till kvalificering/icke-kvalificering till huvudtävlingen kräver en officiell kvalificering/icke-kvalificering huvudtävlingen från organisatörerna för att spelet ska vara giltigt. I fall med turneringar där spelarna elimineras under mer än en fas, kommer avgörandet att baseras på om spelaren har kvalificerat sig till huvudtävlingen eller inte efter den första kvalificeringsomgången till huvudtävlingen.

12) Diskvalificering/avbrott av en spelare före kvalificeringen till huvudtävlingen kommer att resultera i att spelaren anses ha missat kvalificeringen till huvudtävlingen. Diskvalificering/avbrott efter kvalificeringen till huvudtävlingen kommer inte att vara relevant när det gäller det ursprungliga avgörandet av erbjudanden gällande kvalificering till huvudtävlingen.

13) I spel gällande "head to head" som baseras på bästa slutplacering i turneringen, där en av spelarna inte kvalificerar sig till huvudtävlingen, kommer den andra spelaren att räknas som vinnare. Om ingen av deltagarna kvalificerar sig till huvudtävlingen kommer spelaren med lägsta antal slag vid kvalificeringen till huvudtävlingen att betraktas som vinnare. Om ingen av spelarna kvalificerar sig till huvudtävlingen och de har samma antal slag, kommer spelet att annulleras. En spelare som diskvalificeras efter kvalificeringsomgången till huvudtävlingen, kommer att anses ha vunnit över en spelare som inte kvalificerat sig till huvudtävlingen.

14) Alla referenser till "major" kommer att baseras på turneringen för säsongen i fråga och som PGA tillägnar sagda definition, oavsett ort, datum och andra förändringar.

15) Om spelet stoppas efter att en runda har påbörjats och den styrande organisationen beslutar att annullera alla handlingar som refererar till den rundan och startar om från noll eller avbryter helt sagda runda, kommer alla spel som lagts efter starten för den rundan för ”Tournament outright”, marknaden för ledaren efter rundan och marknaden för att missa/klara kvalet att ogiltigförklaras.

16) För erbjudanden som refererar till att en viss deltagare placerar sig inom ett speciellt intervall (exempelvis: Bästa 5/10/20/40) under en turnering kommer valet av turneringar eller någon särskild placering att avgöras enligt reglerna för “dött lopp”, så som anges i <Avsnitt B, Paragraf 5.14>, om deltagaren delar den specifika placeringen.

17) Erbjudanden som relaterar till att en viss deltagare befinner sig i en specifik position på ledartavlan vid en viss tidpunkt (exempelvis: Ledare vid slutet på Runda X) kommer att avgöras i enlighet med resultatet vid slutet av den angivna ronden/tidsramen. Reglerna om dött lopp, så som anges i <Avsnitt B, Paragraf 5.14>, tillämpas vid delade placeringar.

18) I turneringar där “modified Stable ford scoring” används kommer spel att avgöras enligt antalet gjorda poäng och inte antalet utförda slag. Angivna spelare måste slutföra åtminstone ett hål för att spel ska kvarstå, annars kommer de att ogiltigförklaras.

19) Avgörande av erbjudanden om “Action-betting” och liknande, inklusive, men inte begränsade till, “Fairways/greens i regelbundet antal slag/bunkers/vattenhinder”, kommer att ske på den exakta plats som bollen döms ha kommit att stanna. Spel kommer att avgöras enligt den officiella webbplatsen för den relevanta touren/evenemanget och kommer inga uppgifter för sådan avgörande att publiceras, kommer TV-bilder att användas för att avgöra utgången. De följande beskrivningarna och reglerna för avgörande tillhandahålls för erbjudanden för “Action-betting”:

· Fairway på regelbundet antal slag – Spel som refererar till att en spelares utslag på ett hål med par 4 eller par 5 bedöms som att bollen har stannat på den klippta delen av gräset som kallas för “fairway”;
· Green på regelbundet antal slag – Spel som refererar till att spelarens slag för att närma sig hålet bedöms som att bollen har stannat på den klippta delen av gräset som kallas för “green” på det regelbundna antalet slag, vilket underförstås enligt följande:
Regelbundet antal slag för hål med par 3: 1 slag
Regelbundet antal slag för hål med par 4: 2 slag
Regelbundet antal slag för hål med par 5: 3 slag
· Vattenhinder på hålet – Spel som refererar till att spelarens slag bedöms som att bollen har stannat inuti ett vattenhinder eller bortom den röda gränslinjen för ett vattenhinder och därmed inuti hindret.
· Bunker på hålet – Spel som refererar till att spelarens slag bedöms som att bollen har stannat inuti en sandbunker. Om det erfordras att spelaren måste stå i en sandbunker för att slå ett slag utanför sandbunkern kommer detta INTE att bedömas som om bollen har stannat inuti en sandbunker.
· Närmast flaggan vid regelbundet antal slag – Spel som refererar till den Spelare som hamnar närmast flaggan i sitt regelbundna slag. Bollen måste stanna på “green” för att det ska räknas. Om båda spelarna misslyckas att hamna på “green” med ett regelbundet antal slag kommer spelen att ogiltigförklaras.
Regelbundet antal slag för hål med par 3: 1 slag
Regelbundet antal slag för hål med par 4: 2 slag
Regelbundet antal slag för hål med par 5: 3 slag

20) Reglerna för “dött lopp”, så som anges i <Avsnitt B, Paragraf 5.14>, kommer att tillämpas på erbjudanden med “Vinner förutom X/namngiven(na) spelare” om 2 eller fler deltagare delar tillämpliga placeringar. Spelen ogiltigförklaras om de nämnda spelarna inte deltar i tävlingen.

21) Spel på “Vinstmarginal” erfordrar att åtminstone 36 hål av tävlingen spelas för att spel ska kvarstå.

2) I erbjudanden för “Straight Forecast” måste de utvalda deltagarna slutföra turneringen på första och andra plats, i den ordning de har angivits. Reglerna för dött lopp, så som anges i <Avsnitt B, Paragraf 5.14>, kommer att tillämpas vid oavgjort. Båda de angivna spelarna måste slå ut åtminstone ytterligare en gång efter det att spelet har accepterats för att det ska kvarstå.

3) Spel på “Vinnande resultat” erfordrar att alla schemalagda hålen i turneringen har slutförts. En eventuell minskning av antalet hål kommer att ogiltigförklara erbjudandet.

4) Spel på “Hole in One under turneringen” erfordrar att åtminstone 36 hål av tävlingen spelas för att spelen ska kvarstå försåvitt inte utgången redan har bestämts och i sådana fall kommer att avgöras i enlighet med det. Spel på “Hole in One Runda X” erfordrar att hela

rundan måste slutföras av alla spelare för att spelen ska kvarstå försåvitt inte utgången redan har bestämts och i sådana fall kommer att avgöras i enlighet med det.

5) Spel som refererar till att en spelare "leder från början till slut" erfordrar att den angivna individen är högst på ledartavlan (inklusive eventuella oavgjorda placeringar) vid slutet på alla schemalagda rundor av turneringen. En eventuell minskning av antalet schemalagda hål/rundor kommer att ogiltigförklara spelen.

6) "Vinnaren slår birdie/par/bogey på 72:a hålet" refererar till den slutliga vinnarens prestation på hål 18 i runda 4. Spelen kommer att ogiltigförklaras om det sker en minskning av antalet schemalagda hål/rundor under turneringen. I de fall som används "Shotgun Start" i runda 4 kommer spelen att ogiltigförklaras.

7) "Vinnaren kommer att spela i finalrundans gruppering" refererar till huruvida den slutliga vinnaren kommer att härröra från de 2-bolls- eller 3-bollspar som har schemalagts att slå ut som sist enligt utslagstidpunkterna som har publicerats av den officiella organisationen.

8) För säsongsspel om spelare som vinner på ett angivet tourschema under ett angivet kalenderår.

   · Spelare måste spela minst 10 evenemang på denna tour för att spel ska kvarstå, annars ogiltigförklaras de.
   · Endast individuella evenemang räknas, inga lagevenemang.

   Ska hamna bland de 5, 10 eller 20 bästa i individuella eller ALLA majors under ett angivet kalenderår. Reglerna om dött lopp, så som anges i <Avsnitt B, Paragraf 5.14>, tillämpas vid delade placeringar.

# 15. Handboll

1) För erbjudanden som refererar till enskilda spelares prestationer i en enskild match (exempelvis: antalet poäng som görs av Spelare X) eller jämförelsen av prestationerna från två enskilda spelare under matchens gång (exempelvis: vem av Spelare X eller spelare Y som kommer att ta flest poäng), kräver att alla de angivna individerna tar en aktiv del i den tillämpliga matchen för att spelen ska kvarstå.

2) Alla spel som refererar till sammanlagda resultat i turneringar kommer att avgöras baserat på officiell statistik från den styrande organisationen. Sammanlagda siffror från sådana spel kommer om inte annat anges att inkludera eventuella förlängningar (t.ex. tilläggstid), men inte straffskott.

3) Avgörande av spel gällande spelare i en specifik match baseras på resultat efter slutet av andra halvleken (ordinarie tid) om inte annat angivits.

4) Erbjudanden som refererar till enskilda spelares prestationer (exempelvis: antalet mål gjorda av Spelare X under VM) eller jämförelsen av prestationerna från två enskilda spelare under en viss period/turnering/säsong (exempelvis: vem av Spelare X eller spelare Y kommer att göra flest mål under den ordinarie säsongen), erfordrar att alla angivna individer måste vara aktiva deltagare i åtminstone en match tillämplig för erbjudandet efter att spelet har accepterats för att spelet ska kvarstå. .

## 16. Trav och galopp

1) För stora evenemang i hästkapplöpningskalendern kan marknader Ante-Post erbjudas. För att ett spel ska betraktas som gjort i Ante-Post ska det läggas innan den sista förklaringsetappen. Spel bedöms som “all-in, run or not”, varför spel på non-runners inte kommer att ogiltigförklaras.

2) Spel gällande "head to head" där åtminstone en häst slutför kapplöpningen rättas baserat på det officiellt meddelade resultatet från den styrande organisationen.

3) Ett spel gällande head to head där ingen av hästarna får ett officiellt resultat kommer att förklaras som annullerat.

4) Ett spel gällande head to head där båda hästarna registreras med samma officiella tid, kommer att rättas baserat på vilken häst som i resultatet noteras som vinnare över den andra hästen; om det inte går att avgöra vilken häst som vunnit över den andra enligt resultatet, kommer spelet att förklaras som annullerat.

5) Ett spel på Head-to-Head (Inbördes placering mellan två deltagare) och/eller Triple Head (inbördes placering mellan tre deltagare) förklaras ogiltigt i den händelse att:
   a. Alla deltagande hästar misslyckas att slutföra loppet; och/eller
   b. Ingen av de deltagande hästarna tilldelas någon prissumma. ’Prissumma’ förstås som penningskalan som utdelas beroende på deltagarens prestanda i det angivna loppet. For avgörande ändamål ska belopp som tilldelas deltagare av någon annan orsak förutom deras klassificering (exempelvis deltagande/framträdande) inte betraktas som 'prissumma'.

6) I fall av tryckfel gällande information som, men inte begränsat till, lopp- och startnummer, loppets namn, samt metod eller distans för start, kommer spelet fortfarande att betraktas som giltigt, förutsatt att alla angivna hästar deltar i samma lopp under samma evenemang.

7) Alla spel gäller det angivna loppet. Om loppet inte kommer att köras/slutföras på utsatt datum kommer alla spel som lagts efter 00.00 CET utsatt dag att ogiltigförklaras. Spel lagda före 00.00 CET utsatt dag gäller förutsatt att loppet körs under utsatt år.

## 17. Ishockey

1) Lag-/matchmarknader som inte hänförs till en specifik tidsram (exempelvis period 1, ordinarie tid osv.) innefattar också utfallen som härrör från eventuell förlängning och avgörande straffläggning för att avgöra utfallet. Det lag som vinner under förlängning/avgörande straffläggning kommer endast att krediteras för att ha gjort ett mål, oavsett antalet mål som gjorts under sådan förlängning/avgörande straffläggning.

2) För erbjudanden som refererar till enskilda spelares prestationer i en enskild match (exempelvis: antalet mål som görs av Spelare X) eller jämförelsen av prestationerna från två enskilda spelare under matchens gång (exempelvis: vem av Spelare X eller spelare Y kommer att göra flest mål), kräver att alla de angivna individerna är aktiva deltagare (tillbringar tid på isen, om det inte omnämns av den lämpliga organisationen kommer avgörandet att ske om spelaren ingår i laguppställningen) i den tillämpliga matchen för att spelen ska kvarstå.
   Liknande speltyper som utförs efter att den berörda matchen har påbörjats kommer att avgöras som ogiltiga om någon/några av de förtecknade spelarna inte ingår i laguppställningen av något skäl, efter det att spelet har godkänts.

3) Avgörande av spel gällande spelar- och lagmarknader (Mål, Målgörande passning, Poäng, Straffminuter, Skott på mål osv.) avgörs baserat på officiell statistik från den styrande organisationen. Om inte annat anges kommer sådana spel att avgörs inklusive eventuella förlängningar, men inte avgörande straffslagsläggning.

4) Första/senaste målgörare - Spelet hänvisar till att en specifik spelare utför det förtecknade målet inom den tillämpbara tidsramen eller blir den första målgöraren för sitt lag (t.ex. "Första målgörare – lag X)". Spel ogiltigförklaras för spelare som inte deltar i matchen eller som kommer in på rinken efter det att det förtecknade målet till vilket spelet härrör redan har gjorts. I händelse att inget mål görs (eller inga ytterligare mål, om så är tillämpligt) och spelerbjudandets parametrar inte uppfylls kommer alla spel att bedömas som förlorade, försåvitt inget tillämpbart alternativ finns i erbjudandet.

5) Alla erbjudanden om matcher i NHL och NCAA kommer endast att betraktas som giltiga om det återstår mindre än 5 min av schemalagt spel i den tredje perioden. Undantag kommer att göras för dem där resultatet har beslutats före avbrottet och omöjligt kan ändras oavsett framtida evenemang, som kommer att avgöras enligt det beslutade resultatet.

6) Försåvitt det inte anges specifikt i eller underförstås av erbjudandets natur, kommer avgörandet av säsongspel att baseras på ställningar, definitioner och regler för att avgöra oavgjorda ställningar enligt den officiella webbplatsen för tävlingen (det som är tillämpligt).

7) Säsongsspel, oavsett om de inkluderar resultat som uppnåtts under slutspel eller ej, såväl som erbjudanden som refererar till vissa lags eller spelares prestationer kommer att kvarstå som giltiga även vid spelaröverföringar, lagförflyttningar eller namnförändringar någon gång under säsongen.

8) Erbjudanden som refererar till enskilda spelares prestationer (exempelvis: antalet mål gjorda av Spelare X under slutspelet) eller vid jämförelsen av prestationerna från två enskilda spelare under en viss period/turnering/säsong (exempelvis: vilken av Spelare X eller Spelare Y kommer att göra flest poäng under den ordinarie säsongen), erfordrar att alla angivna individer måste vara aktiva deltagare i åtminstone en match tillämplig för erbjudandet efter att spelet har accepterats för att spelet ska kvarstå. Om det inte föreligger några data om spelarens tid på isen bedöms hen ha varit aktiv i matchen om hen ingår i det/den officiella matchprogrammet/-rapporten.

9) Erbjudanden om spel på spelare och andra statistikbaserade erbjudanden kommer att avgöras enligt de officiella matchrapporter som publiceras efter matchen av den styrande organisationen.

## 18. Motorsport

1) Detta avsnitt gäller för alla sporter relaterade till motortävlingar, så som: Formel 1, A1 GP, CART, Indy Car, NASCAR, Circuit Racing, Touring Cars, DTM, Enduro, Rally, Rallycross, Motorcykel, Superbike.

2) Med undantag för NASCAR, avgörs spel enligt publicering av live tider och placeringar på TV vid tidpunkten för podiepresentation eller i slutet av omgången/tävlingen/evenemanget (enligt vad som är tillämpligt). Om den information som krävs för avgörande av erbjudandet skulle saknas/inte skulle visas och/eller vara ofullständig, kommer den första officiella informationen på den officiella webbplatsen att anses som bindande, oavsett efterföljande

uppflyttningar, nedflyttningar, överklaganden och/eller straff som äger rum efter att omgången/tävlingen som spelet refererar till har avslutats. För spel på NASCAR kommer alla marknader att avgöras baserat på det icke-officiella resultatet som först lämnas av NASCAR. Eventuella påföljande bestraffningar, diskvalifikationer eller överklaganden, inklusive den officiella inspektionen efter loppet kommer inte att påverka avgörandet.

3) Evenemang som förkortas på grund av väderförhållanden eller andra omständigheter, men som betraktas som officiella av den styrande organisationen, kommer att avgöras i enlighet med detta, oavsett eventuella förändringar som dessa organisationer kan komma att genomföra på grund av att tävlingen inte slutförts.

4) Om ett evenemang/en tävling/en omgång/ett varv/ett lopp startas om från början, kommer spelen att vara giltiga och kommer att rättas enligt resultatet som meddelas efter omstarten, utom vid spel där resultatet redan har fastställts.

5) Spel avgörs genom evenemang som relaterar till det angivna avsnittet i spelerbjudandet, inklusive, men inte begränsat till, "träning", "kvalificering", "sprint shootout", "sprint" och "lopp".

6) I spel gällande "Head to Head" måste alla angivna deltagare delta i omgången som spelet refererar till för att spelet ska vara giltigt, oavsett om en förare lyckas få en officiell tid. Ett undantag görs för spel på “Head to Head” som utförs i träningsevenemang i vilken ingen av de förtecknade deltagarna registreras för en officiell varvtid. I sådana fall kommer de påverkade spelen att ogiltigförklaras.

7) Avgörande av eventuella erbjudanden som refererar till "avslutad tävling" kommer att baseras på de officiella regler som instiftats av den styrande organisationen.

8) Ett spel gällande "Head to Head" där ingen av förarna slutför tävlingen, kommer att avgöras på basen av flest slutförda varv. I fall där deltagarna inte slutför tävlingen och registreras med samma antal varv, kommer spelet att förklaras som annullerat, utom i Rally, där åtminstone en av de angivna deltagarna måste slutföra evenemanget för att spelet inte ska förklaras som annullerat.

9) Tidsstraff meddelade av den styrande organisationen under kvalificeringsomgång(ar) kommer att räknas. Inga andra grid demotion/promotion kommer att beaktas.

10) Om en förtecknad förare bedöms att inte ha startat (DNS) i officiellt publicerade rankningar för avsnittet kommer spel på sådan förare att ogiltigförklaras.

11) Avgörande av säsongsmarknaderna kommer att beakta placering som meddelats direkt efter att säsongens sista tävling avslutats, inklusive eventuella beslut som fattas av den styrande organisationen under säsongen, förutsatt att sådant beslut meddelats före säsongens sista tävling. Eventuella beslut (även efter överklagande) som fattas efter att den sista förutbestämda tävlingen avslutats är irrelevanta.

12) Alla spel som refererar till lagprestationer kvarstår oavsett om förare byts ut.

13) För NASCAR och IndyCar, kvarstår spel oavsett ändringar av kalender/plats/bana, så länge tävlingen/evenemanget äger rum inom samma år/säsong, oavsett eventuella uppskjutande, kalenderordningar osv, utom beträffande spel som placerats efter kl. 00:00 CET på måndagen två veckor innan då tävlingen/evenemanget är inplanerat, vilka kommer att återbetalas om tävlingen/evenemanget/omgången som erbjudandet refererar till inte äger rum inom sju dagar efter det datum som var inplanerat vid tillfället då spelet placerades.

14) Spel som refererar till specifika lagprestationer under tävlingen, kräver att det ursprungligen fastställda antalet fordon från varje lag påbörjar tävlingen för att spelen ska vara giltiga, annars kommer de att förklaras som annullerade (t.ex. måste två bilar från varje lag starta tävlingen i Formel 1).

15) Avgörande av spel som inkluderar "Safety Car" tar inte hänsyn till de tillfällen där det faktiska loppet startar bakom "Safety Car".

16) Avgörande av spelerbjudande gällande första förare/bil att bryta baseras på det varv som föraren anses ha brutit loppet. Om två eller flera förare bryter under samma varv avgörs loppet enligt *<Avsnitt B, Paragraf 5.14>.*

17) Vad gäller Första förare / Nästa förare att ge upp under loppet inberäknar endast resultat orsakade efter den officiella starten på loppet. Alla uppgivande/uteslutningar innan loppets faktiska start (inklusive de som sker under uppvärmningsvarvet) betraktas inte för regleringsändamål.

18) I NASCAR-kval avgörs vinnaren baserat på endast kvalificeringsavsnittet. Eventuella påföljande straff (t.ex. bilar mot slutet) eller alternativa metoder för att bestämma startordningen tillämpas inte på denna marknad. Om avsnittet inställs på grund av väderförhållanden eller av någon annan orsak kommer alla spel att ogiltigförklaras. En förare bedöms ha deltagit i kvalificeringen om ett straff utdelas innan kvalificeringen, vilket förhindrar hens faktiska deltagande i kvalificeringen.

## 19. Netball

1) Om inte annat anges kommer avgörande av spel att baseras på resultatet efter den så kallade extra- (tilläggs-) tiden.

2) “Margin Betting”- och “Half/Time Full Time”-erbjudanden fastställs vid utfallet i slutet av 80 minuters spel.

3) En match måste slutföras för att spelen ska gälla, utom vid resultat som fastställts före avbrottet och där resultatet omöjligt kan ändras oavsett framtida evenemang.

4) För erbjudanden som refererar till enskilda spelares prestationer i en enskild match (exempelvis: antalet poäng som görs av Spelare X) eller jämförelsen av prestationerna från två enskilda spelare under matchens gång (exempelvis: vem av Spelare X eller spelare Y kommer att ta flest poäng), kräver att alla de angivna individerna deltar i åtminstone ett ytterligare spel i matchen efter att spelet har godkänts för att spelen ska kvarstå.

5) Erbjudanden som refererar till enskilda spelares prestationer under en viss period (exempelvis: antalet poäng som görs av Spelare X under den ordinarie säsongen) eller jämförelsen av prestationerna från två enskilda spelare under säsongens förlopp (exempelvis: vem av Spelare X eller spelare Y kommer att ta flest poäng under den ordinarie säsongen), kräver att alla de angivna individerna är aktiva deltagare i åtminstone ytterligare en tillämplig match för att spelen ska kvarstå.

## 20. Boboll (finsk baseboll)

1) Alla spel gällande boboll avgörs baserat på resultatet efter de två första perioderna. Eventuella resultat från förlängningsperioder (t.ex. Supervuoropari) kommer, om inte annat anges, inte att beaktas.

## 21. Rugby League

1) Om inte annat anges är avgörande av spel på Rugby League fastställda på basis av resultatet efter den så kallade extra- (tilläggs-) tiden eller på Golden Point-regeln, beroende på vilket som gäller.

2) "Margin Betting"- och "Half/Time Full Time"-erbjudanden avgörs enligt resultatet i slutet av 80 minuters spel.

3) Vissa tävlingar/evenemang kan ha erbjudanden som är relevanta för en viss period/match som kan sluta med oavgjort, antingen i slutet av de normala 80 minuternas spel eller efter att den eventuella extra- (över-) tiden har spelats. I sådana fall avgörs spel utifrån "Dead Heat"-regeln, så som anges i <Avsnitt B, Paragraf 5.14>.

4) Try Scorers (First/Last/Anytime/Team) – Alla spel inkluderar eventuell extra- (över-) tid. Insatser på spelare som inte kommer in på planen kommer att betalas tillbaka.

5) Om inte annat anges kommer erbjudanden som refererar till enskilda spelares prestationer under en enskild match (exempelvis: Totalt antal tries som görs av Spelare X) eller jämförelsen av prestationerna från två enskilda spelare under matchen (exempelvis: Vem av Spelare X eller spelare Y kommer att göra flest tries), kräver att alla de angivna individerna delar från början på den tillämpliga matchen för att spelen ska kvarstå. Dessutom, för alla spel på spelarmilstolpe (exempelvis: Spelare som gör X eller fler tries/poäng) som utförs endast i NRL-matcher, kommer insatserna att återbetalas om spelaren anges bland de slutliga, startande 13 och inte spelar officiellt mer än 30 minuter i matchen. Om resultatet av sådana erbjudande redan har avgjorts kommer dessa erbjudanden att avgöras på motsvarande sätt.

6) Erbjudanden som refererar till enskilda spelares prestationer (exempelvis: Totalt antal tries som görs av Spelare X under Världscupen) eller jämförelsen av prestationerna från två enskilda spelare under en viss period/turnering/säsong (exempelvis: Vem av Spelare X eller spelare Y kommer att göra flest tries under den ordinarie säsongen), kräver att alla de angivna individerna är aktiva deltagare i åtminstone ytterligare en match som är tillämplig för erbjudandet för att spelen ska kvarstå. Spel som utförs efter eventuella nyheter som skulle kunna minska antalet "fixtures" som någon förtecknad spelare tillgänglig för under tävlingen (exempelvis: personskada/värvning/värvningsnyhet), och som därvid ändrar oddset (inklusive endast teoretiskt) till fördel för något visst resultat, utan att oddset har ändrats till att avspegla spelets aktuella tillstånd, kommer att ogiltigförklaras. Avgörande av liknande spel kommer att baseras på resultatet efter eventuell förlängning, försåvitt inte annat anges.

7) Alla spel kvarstår, oavsett byte av spelplats.

## 22. Rugby Union

1) Om inget annat anges kommer alla spel på matchen och lagens prestationer, etc. att fastställas i enlighet med resultatet i slutet av andra halvlek (efter 80 minuters spel).

2) Vissa tävlingar/evenemang kan ha erbjudanden som är relevanta för en viss period/match som kan sluta med oavgjort, antingen i slutet av de normala 80 minuternas spel eller efter att den eventuella extra- (över-) tiden har spelats. I sådana fall bestäms spel utifrån ”Dead Heat”-regeln, så som anges i <Avsnitt B, Paragraf 5.14>.

3) Försök (Första/sista/när som helst/lag) – Alla spel inkluderar övertid och förlängning. Alla spel på spelare som ingår bland de inledande 15 är giltiga oavsett om spelaren deltar i matchen eller inte. Spel på spelare som inte ingår bland de inledande 15 kommer att återbetalas. I händelse av att inget försök resulterar i poäng under matchen kommer inga spel att återbetalas Strafförsök räknas inte. För spel på erbjudanden om “First Try Scorer”, om ett straffförsök resulterar i poäng först kommer spelaren för nästa strafförsök att avses. För spel på erbjudanden om “Last Try Scorer”, om ett straffförsök är det sista som resulterar i poäng kommer spelaren för sista icke-strafförsök att avses.

4) Om inte annat anges kommer erbjudanden som refererar till enskilda spelares prestationer under en enskild match (exempelvis: totalt antal tries som görs av Spelare X) eller jämförelsen av prestationerna från två enskilda spelare under matchen (exempelvis: vem av Spelare X eller spelare Y kommer att göra flest tries), kräver att alla de angivna individerna delar från början på den tillämpliga matchen för att spelen ska kvarstå.

5) Erbjudanden som refererar till enskilda spelares prestationer under en viss period (exempelvis: antalet poäng som görs av Spelare X under den ordinarie säsongen) eller jämförelsen av prestationerna från två enskilda spelare under säsongens förlopp (exempelvis: vem av Spelare X eller spelare Y kommer att ta flest poäng under den ordinarie säsongen), kräver att alla de angivna individerna är aktiva deltagare i åtminstone ytterligare en tillämplig match för att spelen ska kvarstå. Avgörande av liknande spel kommer att baseras på resultatet efter eventuell förlängning, försåvitt inte annat anges.

6) Alla spel kvarstår, oavsett byte av spelplats.

## 23. Lacrosse

1) Ett tvåpoängsmål räknas som två mål.

2) “Totalt antal mål” hänförs till summan av slutresultatet.

3) För spelarerbjudanden är antalet mål gjorda av spelaren lika med skillnaden mellan antal poäng och antal målgivande passningar.

4) Inga återbetalningar på vinstodds.

5) Alla matcher måste spela hela 60 minuter för att spel ska vara giltiga.

6) Förlängning ingår för vadslagningsändamål om det inte finns någon linje för oavgjort.

## 24. Speedway

1) Alla erbjudanden kommer att rättas baserat på det officiella resultat som meddelas av den styrande organisationen vid slutet av det sista inplanerade loppet. Inga efterföljande

uppflyttningar, nedflyttningar, överklaganden och/eller straff som äger rum efter att evenemanget som spelet refererar till har avslutats kommer att beaktas.

2) Spel gällande "match" mellan två lag/förare rättas enligt det officiella resultatet, oavsett antalet slutförda lopp.

3) Erbjudanden gällande "över/under" vid oavslutade matcher/evenemang, där resultatet redan avgjorts före avbrottet och/eller där fortsatt spel inte skulle kunna medföra ett annorlunda resultat för sagda erbjudanden, kommer att rättas baserat på det resultat som uppnåtts vid tiden för avbrottet. För beräkning av dessa avgöranden, kommer minimum antal händelser som skulle behövas för att erbjudandet ska få ett resultat att läggas till efter behov, beroende på antal omgångar som är inplanerade för matchen. Om denna beräkning skulle skapa en situation där inga möjliga utbyten skulle kunna påverka resultatet för erbjudandet, kommer erbjudandet att rättas enligt detta. Se exempel i <Avsnitt C, Paragraf 27.3> för referens.

4) Erbjudanden gällande "handicap" kräver att alla inplanerade lopp slutförs för att spelen ska vara giltiga, utom vid evenemang där resultatet redan avgjorts före avbrottet och/eller där vidare fortsättning av spelet inte skulle kunna ge ett annat resultat för sagda erbjudande, vilket då kommer att rättas enligt detta. Se exempel i <Avsnitt C, Paragraf 27.3> för referens.

5) Alla spel gällande "head to head" och "över/under" som involverar en eller flera förares prestation under ett evenemang/lopp betraktas som giltiga förutsatt att alla angivna förare deltar i åtminstone ett lopp.

6) Spel som refererar till ett specifikt lopp kräver att det specifika loppet slutförs och att alla angivna deltagare deltar i loppet i fråga för att spelen ska vara giltiga.

## 25. Surfing

1) Alla spel kvarstår, oberoende av senareläggning, byte av lokaler, etc., under förutsättning att evenemanget hålls inom den officiella väntetiden som deklarerats av den styrande organisationen.

2) ”Matchups” som refererar till prestationer av en eller flera surfare anses giltiga under förutsättning att alla angivna surfare startar i det angivna heatet/evenemanget.

3) Vissa tävlingar/evenemang kan ha erbjudanden som är relevanta för prestationer i ett evenemang där två eller flera angivna surfare elimineras i samma fas. I sådana fall bestäms spel utifrån ”Dead Heat”-regeln, så som anges i <Avsnitt B, Paragraf 5.14>. Om en sådan bestämmelse finns kommer den att anges i samband med spelerbjudandet.

## 26. Simning

1) Om inte annat anges avgörs alla spel gällande simning baserat på resultatet efter tävlingens final. Om ingen av de angivna deltagarna deltar i finalstadiet, kommer alla spel att annulleras om inte den styrande organisationen följer speciella procedurer för slutplacering. I sådana fall kommer dessa att betraktas som giltiga.

2) Alla spelerbjudanden kommer att avgöras baserat på det första officiella resultat som meddelas. Däremot kommer ATG att beakta och rätta/korrigera rättning i enlighet med

eventuella ändringar av det officiella resultatet som meddelas inom 24 timmar efter att evenemanget ägt rum. För att en sådan eventualitet ska beaktas måste protesten kunna härledas till händelser som helt och hållet äger rum under evenemanget, så som övertramp, knuffar eller falskt överlämnande vid stafettlopp osv. Inga dopingfall kommer att beaktas. Det resultat som finns tillgängligt vid slutet av den förutnämnda 24-timmarsperioden kommer att betraktas som bindande oavsett senare protester, ändringar av officiella resultat osv.

3) Om två eller flera deltagare deltar i olika lopp under tävlingen, kommer alla head to head-erbjudanden mellan dem att betraktas som annullerade om inte åtminstone en av dem kvalificeras i ett senare skede av tävlingen.

4) En deltagare som diskvalificeras på grund av överträdelse vid starten (tjuvstart) kommer att anses ha deltagit i evenemanget.

## 27. Tennis och racketsporter (badminton, bordtennis, jai-alai, padel, pickleball och squash)

1) Om inte annat anges, kommer alla spel att förbli giltiga så länge matchen/erbjudandet äger rum inom turneringen, oavsett eventuella ändringar (före eller under matchen) beträffande förhållanden (inomhus/utomhus) och/eller spelunderlag.

2) Spelerbjudanden gällande "match" baseras på den allmänna principen framsteg inom turneringen eller vinst av turneringen, beroende på vilken fas av tävlingen som matchen refererar till. Spelare/lag som går vidare till nästa omgång eller som vinner turneringen ska betraktas som vinnare i spelet, oavsett avbrott, diskvalificeringar osv. Dessa spel kräver att åtminstone ett set slutförs för att spelet ska vara giltigt..

3) Erbjudanden gällande "total" och "handikapp" vid oavslutade matcher, där resultatet redan avgjorts före avbrottet och/eller där fortsatt spel inte skulle kunna medföra ett annorlunda resultat för sagda erbjudanden, kommer att rättas baserat på det resultat som uppnåtts vid tiden för avbrottet. För beräkning av dessa avgöranden, kommer ett minimum av antal händelser om matcherna hade slutförts utan avbrott att läggas till efter behov, beroende på antalet set som är inplanerade för matchen. Om denna beräkning skulle skapa en situation där inga möjliga utbyten skulle kunna påverka resultatet för erbjudandet, kommer erbjudandet att rättas enligt detta. Följande exempel kan användas vid beaktandet:

- Exempel 1 - Över/Under: Ett avbrott sker i en match som inplanerats med tre set, med ställningen 7-6, 4-4. Erbjudandena: "Totalt games i set 2 - 9,5" (eller linjer som understiger detta antal) och "totalt spelade games i match - 22,5" (eller linjer som understiger detta antal) kommer att avgöras med "över"-spel som vinnare och "under"-spel som förlorare. Spel på "lines" som överstiger detta kommer att förklaras ogiltiga.
- Exempel 2 - Handikapp: Ett avbrott sker i början av det tredje setet i en match som inplanerats med fem set, vid ställningen 1-1. Spel på +2,5 set kommer att avgöras som vinnare och spel på -2,5 set kommer att avgöras som förlorare. Erbjudanden på "lines" som understiger detta kommer att ogiltigförklaras.

- Exempel 3 – En match i bäst av fem set slutar med att spelare A ger upp vid ställningen 6-2, 3-6, 1-4: Om spelare A hade vunnit alla återstående game (om matchen hade fortsatt utan avbrott), skulle resultatet ha blivit 6-2, 3-6, 6-4, 6-0, vilket utgör en marginal på 9 game. Dock är detta inte den högsta möjliga marginalen eftersom matchen också kunde

ha slutat 6-2, 3-6, 6-7, 6-0, 6-0, vilket utgör en marginal på 12 game. Därför kommer alla spel på åtminstone -12,5 att avgöras som förlorare och alla spel på högst -11,5 att avgöras som ogiltiga.

4) Alla spel på "rätt resultat" (dvs. set-spel och game-spel), "udda/jämn" och erbjudanden som refererar till vinnaren av en viss period i matchen (t.ex. "vilken spelare kommer att vinna första set)" och "set 2 - game 6: vinnare" kräver att den relevanta delen av matchen slutförs.

5) Alla typer av erbjudanden som inte specificeras ovan, kräver att åtminstone ett set slutförs för att spelet ska vara giltigt, utom vid erbjudanden där resultatet redan avgjorts före spelet avbröts och där fortsatt spel inte skulle kunna medföra ett annat resultat.

6) Vid dubbelmatch kommer alla spel att ogiltigförklaras om någon av de angivna spelarna byts ut.

7) Alla referenser till "grand slam" kommer att baseras på turneringen för säsongen i fråga och som ITF tillägnar sagda definition, oavsett ort, datum och andra förändringar.

8) Spel på dubbelmatcher i etappen där alla möter alla i finalerna av Davis Cup, Billie Jean King Cup och ATP Cup kommer alltid att kvarstå, även om resultatet in matchen är 2-0. För alla andra matcher i Davis Cup, Billie Jean King Cup och ATP Cup kommer dubbelmatcherna att ogiltigförklaras om matchen redan har avgjorts.

9) Resultat som uppnåtts i "Pro Set" är enbart giltiga för följande erbjudanden: "Match", "Set Handicap", "Set Betting" och "Total Sets". Alla andra typer av erbjudanden ogiltigförklaras med undantag av erbjudanden där resultat redan är avgjorda. Om en match spelas i ett format eller antal set som är annorlunda än vad som avsågs när marknaden publicerades, kommer ATG att ogiltigförklara de marknader som tillämpas på X, Y och Z, försåvitt det nödvändiga antalet händelser inte redan har uppnåtts oavsett förändringen i formatet eller antalet set.

10) Som en allmän regel betraktas "tie-breaks” alltid som endast ett game, oavsett antalet poäng som behövs för vinst eller det format som används för "tie-break". De följande situationerna i "tie-break” kommer att avgöras som följer:

• "Match tie-break": Spelas vanligtvis istället för avgörande set om båda spelarna har vunnit samma antal set. För avgörande ändamål betraktas det som ett fullt set såväl som ett game och behandlas i enlighet med det. Dock kommer det inte att betraktas som ett "tie-break” för avgörandet av de relevanta erbjudandena;
• "Tiebreak vid 6-6 i ett set, först till 7 poäng": För avgörande ändamål betraktas det som ett game och behandlas i enlighet med det, såväl som ett "tie-break” för avgörandet av de relevanta erbjudandena;
• "Tiebreak vid 6-6 i ett set, först till 10 poäng": För avgörande ändamål betraktas det som ett game och behandlas i enlighet med det, såväl som ett "tie-break” för avgörandet av de relevanta erbjudandena;
• "Tiebreak vid 12-12 i ett set, först till 7 poäng": För avgörande ändamål betraktas det som ett game och behandlas i enlighet med det, såväl som ett "tie-break” för avgörandet av de relevanta erbjudandena;• "Tiebreak vid 3-3 i ett set, först till 7 poäng" (så kallat snabbt 4-format): För avgörande ändamål betraktas det som ett game och behandlas i enlighet med det, såväl som ett "tie-break” för avgörandet av de relevanta erbjudandena;
• "Tiebreak till 10": En match som består endast av ett "tie-break” där den vinnande

deltagaren är den första att uppnå 10 poäng och leda med en marginal på 2. Den betraktas både som ett "tie-break" och en full match för avgörandet av de relevanta erbjudandena.

Om någon match innehåller ett format på tie-break som inte anges ovan kommer erbjudanden att avgöras i enlighet med de definitioner som görs av ITF, eller i dess frånvaro, den närmaste principen i förhållande till ovanstående exempel.

11) Alla spel gällande vinst/plats och "Each way" som refererar till turneringsvinnaren och som läggs mellan tidpunkten för den första publiceringen av huvudlottningen av den styrande organisationen och starten för tävlingen kommer att återbetalas om den angivna deltagaren inte deltar alls i turneringen. Undantag kommer att göras för eventuella deltagare som fortfarande är inblandade i kvaletapperna eftersom de kommer att betraktas som aktiva deltagare.

12) Spel på säsongsrelaterade prestationer (exempelvis "antalet Grand Slam-titlar" eller "hamnar bland de 20 bästa JA/NEJ") kommer att ogiltigförklaras om spelaren inte deltar i minst fem evenemang med tilldelning av rankingpoäng under säsongen.

# 28. Volleyboll

1) Alla poäng som tilldelas under så kallade "golden set" räknas inte för avgörande av erbjudanden relaterade till matchen i fråga, med undantag av spel relaterade till avancemang i turneringar och turneringstotaler.

2) För erbjudanden som refererar till enskilda spelares prestationer i en enskild match (exempelvis: Antalet poäng som görs av Spelare X) eller jämförelsen av prestationerna från två enskilda spelare under matchens gång (exempelvis: vem av Spelare X eller spelare Y som kommer att ta flest poäng), kräver att alla de angivna individerna tar en aktiv del i den tillämpliga matchen för att spelen ska kvarstå.

3) Erbjudanden gällande "över/under" och "handikapp" vid oavslutade matcher, där resultatet redan avgjorts före avbrottet och/eller där fortsatt spel inte skulle kunna medföra ett annorlunda resultat för sagda erbjudanden, kommer att avgöras baserat på det resultat som uppnåtts vid tiden för avbrottet. För beräkning av dessa avgöranden, kommer minimum antal händelser som skulle behövas för att erbjudandet ska få ett resultat att läggas till efter behov, beroende på antal omgångar som är inplanerade för matchen. Om denna beräkning skulle skapa en situation där inga möjliga utbyten skulle kunna påverka resultatet för erbjudandet, kommer erbjudandet att avgöras enligt detta. Se exempel i <Avsnitt C, Paragraf 27.3> för referens.

4) Alla erbjudanden gällande "rätt resultat", "udda/jämnt" och erbjudanden som refererar till vinnaren av en viss period/tidsperiod i en match (exempelvis . "Vilket lag vinner första set?" och "set 2 - först till 15 poäng" kräver att den relevanta delen av matchen slutförs.

5) Alla typer av erbjudanden som inte specificeras ovan, kräver att åtminstone ett set slutförs för att spelet ska vara giltigt, utom vid erbjudanden där resultatet redan avgjorts före spelet avbröts och där fortsatt spel inte skulle kunna medföra ett annat resultat.

6) Erbjudanden som hänförs till individuella spelarprestationer (exempelvis: totalt antal poäng gjorda av spelare X under VM) eller som jämför prestationer mellan två individuella spelare

under en viss period/turnering/säsong (exempelvis: vem av spelare X och spelare Y gör flest poäng under den ordinarie säsongen) erfordrar att alla angivna individer är aktiva deltagare i åtminstone en match som är tillämplig för erbjudandet efter att ha spelet har godkänts, för att spelet ska kvarstå.

## 29. Vintersporter

1) Detta avsnitt gäller för följande sporter: Alpin skidåkning, backhoppning, bobsleigh, fristil, hastighetsåkning på skridskor, kortbana på skridskor, längdskidor, nordisk kombination, skeleton, skidskytte och snowboard.

2) Resultat från en tävling kommer att betraktas som giltigt om tävlingen förklaras som giltig för relevant kategori av den styrande organisationen för sporten i fråga. Detta gäller för evenemang som förkortas, t.ex. endast består av ett lopp/hopp i stället för två, eller ett evenemang som flyttas till annan plats.

3) Vid avbrutna/ofullständiga evenemang, kommer alla de erbjudanden där resultat redan fastställts före avbrottet och där ett fortsatt spel inte skulle kunna medföra ett annat avgörande att betraktas som giltiga och kommer att avgöras enligt detta.

4) Alla erbjudanden kommer att betraktas som annullerade om det ursprungliga/angivna formatet för ett evenemang ändras helt och hållet, t.ex. backens höjd vid backhoppning, stil vid längdskidåkning osv.

5) Erbjudanden relaterade till specifika vintersportevenemang (undantaget exempelvis spel som gäller totalställningar, olympiska, världs- och kontinentala tävlingar), erbjuds med uttalat förmodande att det specifika evenemanget är nästkommande evenemang i den specifika sporten/grenen. Om det specifika evenemanget av någon anledning flyttas och ett exakt likadant evenemang för sporten/grenen hålls på samma plats med början inom 72 timmar kommer spel att gälla för nästa planerade evenemang i sporten/grenen. Så om exempelvis två separata lopp i samma sport/gren planerats till fredag och lördag och fredagstävlingen flyttas till lördag eller söndag kommer spel på fredagstävlingen att avgöras som nästa planerade evenemang, i detta fall lördagstävlingen. I de fall då enbart ett evenemang är planerat för sporten/grenen och starttiden flyttas mindre än 72 timmar kommer spel att gälla och avgöras enligt detta. Om inget evenemang med samma förutsättningar inträffar under 72-timmarsperioden efter det ursprungligen planerade evenemanget kommer spel att ogiltigförklaras.

6) Vid "Head to Head" mellan två eller tre deltagare måste minst en av deltagarna slutföra avslutande lopp/etapp/hopp i erbjudandet för att spelet ska gälla. Sådant villkor gäller inte för längdåkningens sprint-evenemang, evenemang som innehåller olika elimineringsetapper eller backhoppning. I sådana fall avgörs erbjudande enligt officiell resultatlista oberoende av om de angivna deltagarna slutfört det avslutande loppet/etappen/hoppet.

7) Alla spelerbjudanden avgörs baserade på det första officiella resultat som presenteras. Dock kommer ATG att ta hänsyn till och avgöra/åter avgöra på motsvarande sätt som följd av eventuella förändringar av det officiella resultat som meddelas inom 24 timmar efter att evenemanget har ägt rum. För att sådana eventualiteter ska beaktas måste protester var tillämpbara på händelser enbart under evenemanget, exempelvis en linjeöverträdelse, knuff eller felaktig växling vid stafett osv. Inga dopingfall kommer att beaktas. Det tillgängliga resultatet i slutet på tidigare nämnda 24 timmar kommer att bedömas som bindande oavsett eventuella ytterligare protester, förändringar av det officiella resultatet osv.

# 30. Övrigt (icke-sport/nyheter/special)

1) Villkoren som anges i det här avsnittet gäller alla erbjudanden som rimligen inte skulle kunna klassificeras under de olika sportkategorierna (t.ex. TV-program, politik, priser, skönhetstävlingar, underhållning och liknande). Där så är tillämpligt och om inte annat anges i detta avsnitt eller i erbjudandet, kommer avgörande av dessa erbjudanden att baseras på ATGs regler i *<Avsnitt B, Paragraf 5>*.

2) Om inte annat anges nedan eller i samband med spelerbjudandet, kommer alla spel som inordnas under detta avsnitt att vara giltiga tills ett resultat förklaras officiellt, oavsett eventuella förseningar i meddelande, extra röstningsomgångar osv. som kan behövas för att resultatet ska kunna meddelas.

3) Alla öppna erbjudanden som involverar deltagare som drar sig ur/utesluts ur TV-program (antingen frivilligt eller efter organisatörens beslut) kommer att rättas som förlust. Om samma deltagare skulle komma tillbaka till samma tävling vid ett senare tillfälle, kommer han/hon att betraktas som en ny medtävlare och därmed kommer tidigare spel att rättas som förluster.

4) Spel som refererar till avlägsnande av en deltagare är endast giltiga för nästa inplanerade avsnitt. Alla ändringar av metoder för utgallring, antal och/eller ordningsföljd för deltagare som elimineras under samma program, liksom eventuella andra faktorer som inte rimligen kan förutsägas, kommer att medföra att spel som refererar till "nästa uteslutning" eller "nästa eliminering" annulleras.

5) Om programmet skulle avbrytas före en officiell vinnare utsetts, kommer spelen att avgöras som oavgjorda (dvs. dött lopp, så som anges i <Avsnitt B, Paragraf 5.14>) mellan de tävlande som inte eliminerats. Spel på vinst/plats gällande tävlande som redan eliminerats kommer att avgöras som förlust.

6) a. Politiska marknader avgörs i enlighet med det bekräftade resultatet efter att det först publicerades av den regeringsorganisation som är ansvarig för att hålla valet, inom den specifika jurisdiktionen, på sin/sitt officiella webbplats/sociala medium.

   b. ATG förbehåller sig rätten att använda information som har samlats från ett samförstånd mellan erkända nationella programföretag för att avgöra marknader innan det officiella resultat som beskrivs i <Avsnitt C, Paragraf 30.6.a> kungörs och bekräftas. Varje offentlig eftergift av en motsatt utmanare kommer också att betraktas som skäl för att avgörande kan ske, i enlighet med <Avsnitt A, Paragraf 6.2>.

   c. Förändringar av förklarade eller publicerade officiella resultat som härrör från eventuella protester, dispyter, sub-judice resultat och/eller påföljande förändringar av det officiella resultatet efter att det har meddelats/bekräftats kommer inte att beaktas.

   d. Vid spel på ”Outright” eller ”Plats” kommer ingen återbetalning att ske för någon kandidat som inte deltar, drar sig ur och/eller inte förtecknas på valsedeln i något val oavsett orsak.

# 31.Mixed Martial Arts

1) Alla erbjudanden kommer att avgöras omedelbart enligt det officiella resultatet från relevant styrande organisation efter meddelande från ringdomaren i slutet av matchen. Inga förändringar som görs till

det officiella resultatet efter det först har annonserats kommer att beaktas förutom de vilka den officiella organisationen utför för att korrigera klara fall av mänskliga fel som gjorts av ringspeakern.

2) Försåvitt inte det är klart angivet att matcherna är obekräftade kommer spel endast att vara giltiga om matchen äger rum på det kort/datum för vilket den var annonserad oberoende av eventuell ändring av plats. Spel kommer att avgöras som ogiltiga om det finns något officiellt tillkännagivande från organisatören för ett uppskjutet datum, omplanering till ett annat kort eller förändring av kämpar även om sagda match kommer att äga rum såsom ursprungligen annonserats.

3) Med undantag för de fall som detaljeras i <Avsnitt C, Paragraf 31.4> kommer tillägg eller avlägsnande av titelbestämmelser (exempelvis: en match som ursprungligen annonserades som en match som inte gällde en titel ändras till en titelmatch) eller förändringar i viktklasser såväl som om en av/båda kämparna misslyckas att klara av den förutbestämda vikten, kommer inte att resultera i att erbjudandena ogiltigförklaras om matchen äger rum på kortet som den hade annonserats för.

4) Om antalet ronder i en match ändras av någon orsak mellan tidpunkten för spelets acceptans och den faktiska matchen, kommer erbjudanden som specifikt refererar till ronder, så som "rondspel", "vinnande rondgrupp", “alternativ vinnande rond”, “alternativ vinnande rondgrupp” “över/under", "segermetod” och "gå hela matchen” att ogiltigförklaras.

5) För avgörande ändamål, om matchen avbryts av någon orsak mellan ronder, t.ex. uppgivande innan ronden påbörjas, diskvalifikation eller underlåtande att reagera på klockan, kommer matchen att bedömas som att ha avslutats vid slutet av den tidigare ronden.
6) Erbjudanden på match som förklaras som "no contest” kommer att ogiltigförklaras, utom vid resultat som fastställts före beslutet och där resultatet omöjligt kan ändras eller i fall när sådant resultat erbjuds för speländamål. Sådana fall kommer att avgöras enligt det fastställda resultatet.

7) De följande beskrivningarna ska betraktas som tillämpliga utgångar för olika scenarier:

· “Slut”: En vinst genom KO (knockout), TKO (teknisk knockout), DQ (diskvalifikation), uppgivande, ‘kasta in handduken’ från någon kämpes hörna eller något domaringripande som förklarar endera av kämparna som ensam vinnare av matchen;
· “Poäng/beslut”: Alla vinster som baseras på domarnas protokoll;
· “Enhälligt beslut”: Ett beslut där alla domare förklarar samma kämpe som vinnare;
· “Majoritetsbeslut”: Ett beslut där majoriteten av domarna förklarar samma kämpe som vinnare medan minoriteten av domarna förklarar matchen som oavgjord;
· “Delat beslut”: Ett beslut där majoriteten av domarna förklarar en viss kämpe som vinnare medan minoriteten av domarna förklarar den andre kämpen som vinnare;
· “Majoritetsoavgjort”: Ett beslut där majoriteten av domarna förklarar matchen som oavgjord medan minoriteten av domarna förklarar en av kämparna som vinnare;
· “Delat oavgjort”:
Ett beslut där alla domarnas protokoll förklarar ett annorlunda resultat av matchen och där ingen utgång dominerar över de andra.
· “Endast slut”: Inget resultat (ogiltigt) om det inte finns något slut;
· “Endast beslut”: Inget resultat (ogiltigt) om det inte finns något beslut;
· “Endast uppgivande”: Inget resultat (ogiltigt) om det inte finns något uppgivande;
· “Endast knockout/teknisk knockout/diskvalifikation”: Inget resultat (ogiltigt) om det inte finns något slut med knockout/teknisk knockout/diskvalifikation;
· “Endast rond 1”: Inget resultat (ogiltigt) om det inte finns något slut i rond 1.

8) En kamp kommer endast att betraktas att ha gått "hela vägen" om ett poäng-/domarbeslut utdelas efter att den fullständiga varaktigheten av alla schemalagda har uppnåtts.

   Om ett beslut av domarna eller ringdomaren tilldelas innan den fullständiga varaktigheten av alla schemalagda har uppnåtts (tekniskt beslut), kommer erbjudanden på sådant som "alternativ rondvadslagning", "grupp av ronder" och "Över/Under"-erbjudanden att ogiltigförklaras, försåvitt resultatet inte redan har bestämts. För avgörande ändamål, vadslagning på ronder eller grupper av ronder hänförs till att en kämpe vinner på KO (knockout), TKO (teknisk knockout), diskvalificering eller uppgivande under denna rond eller grupp av ronder. I händelse av ett tekniskt beslut innan kamp har avslutats kommer alla spel att avgöras som "vinst på beslut".

9) För erbjudanden där ett oavgjort resultat är möjligt men odds inte har erbjudits för en sådan utgång kommer spelen att avgöras som ogiltiga om det officiella resultatet förklaras som sådant. För avgörande ändamål av matcher, vars resultat förklaras som antingen majoritetsavgjort eller delat oavgjort, kommer resultatet att betraktas som oavgjort och erbjudandena kommer att avgöras i enlighet med det.

10) Spel som refererar till varaktigheten av rond/match representerar den faktiska tiden som ronden/matchen har pågått, det är som är tillämpligt, beroende på den schemalagda varaktigheten av ronden/matchen. Exempelvis, ett spel på Över 4.5 totala ronder kommer att avgöras som Över när den femte ronden har pågått i två minuter och trettio sekunder.

11) Avgöranden som baseras på statistikbaserade erbjudanden såsom "kämpen som har flest nedslagningar" eller "kämpen som har flest betydande slag" kommer att avgöras som baserade på resultaten som publiceras av den styrande organisationen eller den erkänt officiella partnern för sådan statistik. Avgörande kommer att baseras i enlighet med den definition som den styrande organisationen har publicerat i sagda statistik. I de fall där båda kämparna förklaras ha uppnått samma resultat och en sådan utgång inte har varit tillgänglig som en möjlig utgång för speländamål kommer spel att ogiltigförklaras.

12) Marknader som jämför eller sammanställer olika matcher från samma kort såsom "Totalt antal KO/Tekniska KO på kortet" eller "Totalt antal matcher som slutar med beslut på kortet" kommer att indikera antalet matcher som erfordras äga rum på kortet eller ange det specifika avsnitt på kortet som spelet relaterar till. Spel kommer att kvarstå om någon tillämplig match kommer att annulleras men antalet matcher på kortet eller det tillämpliga specifika avsnittet fortsätter detsamma (exempelvis: ombokning, utbyte av kämpe eller underkort/preliminära matcher flyttas upp till huvudkortet). Om av någon orsak det angivna antalet matcher inte kommer att äga rum under kortet eller det specifika avsnittet på det för vilket spelet refererar till kommer spelet att ogiltigförklaras.

# 32. Snooker

1) En match/erbjudande måste slutföras inom turneringens ramverk för att spelen ska gälla oberoende av ändringar i schema osv.

2) Matchspelserbjudanden baseras på generella principer om avancemang i turneringar eller turneringsvinster beroende på i vilket skede matchen går. Spelaren som går vidare till nästa omgång eller vinner turneringen anses vinnare i spelet oberoende av matchens varaktighet, tillbakadragande, diskvalificeringar, etc. Dessa spel kräver att minst en "frame" ska färdigspelas för att gälla.

3) "Över/Under"-erbjudanden på icke slutförda matcher/turneringar där resultatet redan är avgjort före avbrottet och/eller någon fortsättning av spelet omöjligen kan förändra resultatet för sagda erbjudanden avgörs spelet enligt resultatet som föreligger vid avbrottet. För beräkning av dessa avgöranden krävs att det minimala antal händelser som skulle krävas för att spelet skulle få sin naturliga upplösning läggs till vid behov beroende på antal "frames" som matchen är avsedd att spelas. Skulle beräkningen leda till en situation där inga möjliga förändringar kan påverka resultatet för erbjudandet avgörs spelet som sådant. Se exempel i <Avsnitt C, Paragraf 27.3> för referens.

4) Handikappspel kräver att alla planerade set spelas för att spelen ska gälla med undantag i händelse av att resultatet redan är klart före avbrottet och/eller någon fortsättning av spelet omöjligen kan förändra resultatet för sagda erbjudanden avgörs spelet enligt resultatet som föreligger vid avbrottet. Se exempel i <Avsnitt C, Paragraf 27.3> för referens.

5) Alla "Rätt resultat", "Udda/jämn" och de erbjudanden som gäller vinnare av en specifik period i matchen (t.ex. "spelare som vinner första set" eller "spelare att först nå X frames") kräver att motsvarande del av matchen slutförs.

6) Alla typer av erbjudanden som inte specificerats ovan kräver att minst en "frame" slutförs för att spel ska gälla, med undantag för de som erbjuder resultat som redan är klart före avbrottet och fortsatt spel omöjligen kan förändra resultatet.

7) I händelse av ”re-rack” kommer alla spel på denna specifika ”frame” att kvarstå. Alla händelser som redan har bestämts innan ”re-rack” avgörs med undantag för spelerbjudanden om “Totala poäng – Frame” och “Båda spelare uppnår åtminstone 20 poäng – Frame”, i vilka fall endast de poäng som gjorts efter ”re-rack” kommer att beaktas vid avgörandet.
8) Erbjudanden som kombinerar en antal händelser med en/ett specifik(t) spelare/lag inom en match/ett evenemang kräver att alla konnotationer som hänförs till spelet måste förstås och överensstämmas med otvivelaktigt. Om en eller flera delar av erbjudandet resulterar i oavgjort kommer spelet att avgöras som FÖRLORAT.
9) Alla erbjudanden som hänförs till en “{x}+break” kommer att avgöras som JA för händelser med ett resultat på mer än och inklusive {x}. Exempelvis, erbjudandet “100+ Break in Frame 1” kommer att avgöras som JA om resultatet är exakt 100 i frame 1.

# 33. Dart

1) En match/erbjudande måste slutföras inom turneringens ramverk för att spelen ska gälla oberoende av ändringar i schema osv.

2) Matchspelserbjudanden baseras på generella principer om avancemang i turneringar eller turneringsvinster beroende på i vilket skede matchen går. Spelaren som går vidare till nästa omgång eller vinner turneringen anses vinnare i spelerbjudandet oberoende av matchens varaktighet, tillbakadragande, diskvalificeringar osv., under förutsättning att matchen verkligen påbörjas.

3) "Över/Under"-erbjudanden på icke slutförda matcher/turneringar där resultatet redan är avgjort före avbrottet och/eller någon fortsättning av spelet omöjligen kan förändra resultatet för sagda erbjudanden avgörs spelet enligt resultatet som föreligger vid avbrottet. För beräkning av dessa avgöranden krävs att det minimala antal händelser som skulle krävas för att spelet skulle få sin naturliga upplösning läggs till vid behov beroende på antal "legs" som matchen är avsedd att spelas.

Skulle beräkningen leda till en situation där inga möjliga förändringar kan påverka resultatet för erbjudandet avgörs spelet som sådant. Se exempel i <Avsnitt C, Paragraf 27.3> för referens.

4) Handikappspel kräver att alla planerade set spelas för att spelen ska gälla med undantag i händelse av att resultatet redan är klart före avbrottet och/eller någon fortsättning av spelet omöjligen kan förändra resultatet för sagda erbjudanden avgörs spelet enligt resultatet som föreligger vid avbrottet. Se exempel i <Avsnitt C, Paragraf 27.3> för referens.

5) Alla "Rätt resultat", "Udda/jämn" och de erbjudanden som gäller vinnare av en specifik period i matchen (t.ex. "spelare som vinner första set" eller "spelare att först nå X set") kräver att motsvarande del av matchen slutförs

6) Alla typer av erbjudanden som inte specificerats ovan kräver att minst ett set slutförs för att spel ska gälla, med undantag för de som erbjuder resultat som redan är klart före avbrottet och fortsatt spel omöjligen kan förändra resultatet.

7) Erbjudanden som kombinerar en antal händelser med en/ett specifik(t) spelare/lag inom en match/ett evenemang kräver att alla konnotationer som hänförs till spelet måste förstås och överensstämmas med otvivelaktigt. Om en eller flera delar av erbjudandet resulterar i oavgjort kommer spelet att avgöras som FÖRLORAT.

8) Alla erbjudanden som hänförs till en “{x}+checkout” kommer att avgöras som JA för händelser med ett resultat på åtminstone och inklusive {x}. Exempelvis, erbjudandet “100+Checkout – Leg 1” kommer att avgöras som JA om resultatet är exakt 100 i Leg 1.

# D. Kapplöpning

## 1. HÄSTKAPPLÖPNING

**i.** Alla spel styrs av Tattersalls regler för spel så som de återges på http://www.tattersallscommittee.co.uk/. Dessa regler gäller för betalning av spel om något skulle inträffa som inte omfattas av reglerna i detta avsnitt.

### 1. Allmänna regler

**a)** Termen 'bortom målstolpen' tillhör den sekvens i vilka hästarna slutför loppet och den händer innan bekräftelsen av det officiella resultatet från tävlingsdagens funktionärer.
**b)** Om inget annat anges kommer alla spel att slutligen avgöras baserade på de officiellt bekräftade resultaten från tävlingsdagens funktionärer, påföljande resultat bortom målstolpen och eventuella förfrågningar eller invändningar har beslutats om.
**c)** Om tävlingsdagens funktionärer korrigerar det officiella resultatet på grund av ett inledande fel eller någon annan orsak kommer avgörandet att baseras på det på det korrigerade resultatet. I de fall att det officiella resultatet korrigeras vid ett senare datum, på grund av diskvalificering eller någon annan orsak, kommer endast det officiella resultatet som bekräftades av tävlingsdagens funktionärer att beaktas vid avgörande.
**d)** När tävlingsdagens funktionärer bekräftar en häst som startande kommer avgörandet av alla spel att ske baserat på det officiella resultatet, om inget annat anges.
**e)** Om tävlingsdagens funktionärer förklarar att en häst deltar enbart for fickpengar i ett lopp, kommer spel på ett sådant val att ogiltigförklaras och ett avdrag enligt regel 4 kan komma att tillämpas på spel på andra hästar i loppet.
**f)** Kopplade hästar betraktas som separata enheter för speländamål.
**g)** Två prissättningsalternativ finns tillgängliga: att använda oddset vid tidpunkten när insatsen görs, vilket kallas 'fast odds' (FO), eller att välja 'startpriset' (SP). SP-odds bestäms av oddset när loppet på börjas, som har tillhandahållits oss från vår dataleverantör. Om något SP-odds inte ges kommer det slutliga oddset som finns tillgängligt för spel att fungera som ersättning. ”Tote” eller ”pari-mutuel dividends” betraktas inte för SP-ändamål. Avgörande av FO- och SP-spel kan bli föremål för justeringar på grund av dött lopp och avdrag enligt regel 4. Se regel D.1.4.
**h)** I den händelse att ett lopp ställs in eller skjuts upp efter att det slutliga startfältet har bekräftats, kommer alla spel att ogiltigförklaras, med undantag för de fall som anges i regel D.1.1.ia.
**i)** Ifall ett stort lopp eller möte skjuts upp, vilket kommer att bedömas efter vårt gottfinnande, behåller vi rätten att påstå att alla spel som har utförts efter de slutliga förklaringarna kommer att kvarstå som giltiga, under förutsättning att:
• Förklaringarna är stängda för nya spelare och
• tävlingsplatsen är oförändrad.
**j)** I händelse att loppet utförs på ett annat underlag än det som ursprungligen var

planerat, såsom ett byte från gräs- till grus-/allvädersbana eller vice versa, kommer spelet att kvarstå såvida inte särskilda villkor som anges i regel D.1.1.ia. uppfylls.
**k)** Om en tjuvstart eller något annat påbud gör att ett lopp måste utföras igen kommer alla spel att kvarstå som giltiga och avgöras baserat på resultaten i det nya loppet. Under förutsättning att det nya loppet utförs enligt regel D.1.1.ia.
**l)** Ett lopp definieras som 'walkover' om endast en (1) häst deltar i loppet. Om detta händer kommer alla spel att ogiltigförklaras, om inte annat anges.
**m)** I lopp där två eller flera hästar påbörja loppet men ingen lyckas slutföra det, kommer alla spel att betraktas som ogiltiga, om inte annat anges.
**n)** 'Icke angiven favorit' (fav) och 'Icke angiven andra favorit' (2fav) tilldelas det baserat på följande villkor:
• Hästen med lägsta SP-odds tilldelas som icke angiven favorit.
• I de fall där två eller flera hästar har samma, lägsta SP-odds, betraktas hästen med lägsta startnummer som icke angiven favorit.
• Hästen med näst lägsta SP-odds, eller näst lägsta startnummer i händelse av oavgjort med den icke angivna favoriten, betraktas som icke angiven andra favorit.
• Om en häst stryks men fortfarande hänförs till icke angiven favorit på grund av avsaknaden av en ny marknad, kommer den att avföras för avgörande ändamål.

**o)** I händelse att reserver kommer regel 4 att tillämpas på alla hästar, förutom om en reserv misslyckas att kvalificera sig för loppet. Om en reserv kommer in i loppet på grund av tillbakadragningar och sedan själv dras tillbaka tillämpas fortfarande regel 4.

## 2. Dubbelt resultat

**a)** I händelse att tävlingsdagens funktionärer reviderar ordningen för passeringen av målstolpen innan bekräftelsen av det officiella resultatet, kommer avgörandet att återspegla både den tidigare ordningen för passeringen av målstolpen och det officiella resultatet, med undantag som anges under följande omständigheter.
i) Loppet avgörs utanför Storbritannien, Irland och Sydafrika.
ii) Spel på följande marknader: "ante-post" (spel innan marknaden har öppnat)/framtida kapplöpning, "forecast" (prognos), "tricast" (de tre först placerad**e)**, "each-way your way" (spel på både vinst och placering), "to place" (att placera sig), spel utan "insure-bet/money-back" (försäkrat spel/pengar tillbak**a)**, matchspel, favoritspecialer, ackumulatorspecialer, jockeyspecialer, tränarspecialer eller någon annan special enligt vårt gottfinnande.
iii) Hästen och jockeyn har slutfört fel bana.
iv) Hästen bar fel vikt eller jockeyn misslyckades att väga in.
v) Loppen förklaras ogiltiga.
vi) Ett resultat fel av domaren eller dataleverantören innan det officiella resultatet.

## 3. Ante-Post (spel innan marknaden har öppnat)/framtida kapplöpning

**a)** För att ett spel ska betraktas som 'ante-post' eller 'framtida kapplöpning'(AP), måste spelet utföras innan bekräftelsen för det slutliga startfältet.
**b)** AP-spel kommer att ogiltigförklaras vid följande omständigheter:

i) Om förutsättningarna för loppet ändras;
ii) Om tävlingsplatsen ändras;
iii) Om en häst utesluts, vilket hänvisar till det förfarande i vilket en häst inte blir godkänns om ett lopp har för många deltagare.;
iv) Om en icke-deltagare deklareras på en marknad som är specifikt utmärkt 'non-runner money back' (NRMB).

**c)** I händelse av ett lopp körs om eller skjuts upp kommer alla AP-spel att kvarstå, under förutsättning att följande villkor uppfylls:
• Loppet körs inom 7 dagar från det ursprungligen schemalagda datumet.
• Villkoren för loppet förblir oförändrade.
• Platsen för loppet är oförändrad.
• Anmälningar till loppet öppnas inte åter.
**d)** Om ett lopp inställs, förklarat ogiltigt eller uppskjuts utan att uppfylla villkoren som anges i regel D.1.3.c kommer alla AP-spel att ogiltigförklaras.
**e)** I händelse att ett lopp inte sker såsom planerat, förbehåller vi oss rätten att lämna AP-marknaden utan avgörande, beroende på ytterligare information om omläggning av loppet inom den tidsram som anges av regel D.1.3.c.

**f)** Avdrag enligt regel 4 tillämpas inte på AP-marknader, men regler om dött lopp tillämpas enligt vad som anges i <Avsnitt B, Paragraf 5.14>.
**g)** Villkoren för 'each-way' på AP-marknader bestäms vid tidpunkten för spelets ingående och ska förbli oförändrade oavsett eventuella förändringar av antalet deltagare.

## 4. Regel 4/avdrag för icke-deltagare

Ett avdrag genomförs för att uppväga effekterna av hästar som drar sig tillbaka från ett visst lopp. Denna justering tillstår att vid färre hästar i ett lopp ökar sannolikheten att var och en av de återstående hästarna vinner.
**a)** Avdraget enligt regel 4 beräknas baserat på oddset(n) för de(n) tillbakadragne(a) hästen(arna) vid tidpunkten när de(n) stryks från våra marknader.
**b)** Ett enstaka eller flerfaldigt avdrag kan tillämpas på ett spel, med det största avdraget begränsat till 90 %. En eftergift görs genom att ett avdrag på 5 % undantas.
**c)** Avdrag enligt regel 4 tillämpas på 'startpriset' (SP) för en häst när tillbakadragandet sker precis innan loppet och det inte finns tillräckligt med tid för att en ny marknad.
**d)** Avdrag för spel på både vinnare och 'each-way' baseras på nedanstående tabell. Exempelvis, om ett spel utförs med decimal odds 13.0 (12/1) och en annan deltagare med decimalt odds 3.25 (9/4) drar sig tillbaka, tillämpas ett avdrag på 30 %. Det omräknade decimaloddset blir då 9.40. Avdraget kan beräknas genom att använda formeln: (Odds minus 1) delat med 100, multiplicerat med (100 minus avdragsvärdet), och sedan lägga till 1. I detta exempel blir beräkningen (13.0 - 1) / 100 * 70 + 1 = 9.40.

| Decimalodds | Bråkdelsodds | Avdrag |
|---|---|---|
| **1.12 eller lägre** | 1/9 eller lägre | 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** | Lika – 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 och högre** | 10/1 och högre | 0% |

**e)** Den ovanstående tabell omfattar odds som visas både i decimal- och bråkdelsformat. Om decimalalternativet saknas en motsvarande bråkdelsekvivalent förbehåller vi oss rätt att genomföra avdraget enligt regel 4 baserat på decimaltabellen.

## 5. Exotiska speltyper

Exotiska spel tillämpas enbart på namngivna hästar. Om det finns en icke-deltagare i ett exotiskt kombinationsspel kommer spelet som innehåller icke-deltagare att ogiltigförklaras, medan andra spel inom det exotiska kombinationsspelet förblir giltiga.
**a)** Prognoser
*Prognos för första och andra plats (SFC)*
SFC möjliggör spel på slutplaceringen för de första- och andraplacerade hästarna i ett lopp.
*Inverterad prognos (RFC)*
RFC möjliggör spel på resultatet för de första- och andraplacerade hästarna i ett lopp, oavsett deras inbördes slutplaceringsordning. Detta spel kan ses såsom två (2) separata SFC-spel, ett (1) på vartdera resultatet.
*Kombinationsprognos (CFC)*
CFC möjliggör att ange tre (3) eller flera val i ett visst lopp. För att vinna spelet krävs det att två (2) av de utvalda hästarna slutar på första- och andraplaceringarna, oavsett ordningen.
i) Prognoser finns tillgängliga i lopp med tre (3) eller fler deltagare.
ii) Prognosspel avgörs i enlighet med SFC-dividenden. Om av någon orsak en SFC-dividend inte anges kommer spelen att ogiltigförklaras.

**b)** Tricast
*Tricast, prognos för första, andra och tredje plats (STC)*
STC är ett spel om exakt slutplacering för de första-, andra- och tredjeplacerade hästarna i ett lopp.
*Kombinationstricast (CTC)*
CTC är ett spel om slutplacering för de första-, andra- och tredjeplacerade hästarna i ett lopp, oavsett deras ordning.
i) Tricast tillämpas i lopp där en STC-dividend förklaras och avgörs baserat på STC-dividenden. Vid avsaknad av en förklarad STC-dividend behandlas spelet som en SFC på att valt alternativ om att slutligen uppnå en första- eller andraplacering samt att tredjeplaceringen inte räknas med.

**6. Marknader för vinst, 'Each-way' och derivat**

**a)** Regler om dött lopp och avdrag enligt regel 4 tillämpas på alla marknader för vinst, 'Each-way' och derivat

*i) Vinst*
Ett spel på 'vinst' består av en enkel insats på vald häst och den betraktas enbart som lyckad om den valda hästen vinner loppet.

*ii) 'Each-way'*
Ett spel på 'each-way' består av två separata spel—ett spel på 'vinst' och ett spel på 'placering'.
• Standardvillkor för spel på 'each-way' som anger villkoren för placeringskomponenten i spel på 'each-way' följer nedan.
• I de fall där extra platser tillhandahålls kan bråkdelen komma att ändras från en fjärdedel (1/4) till en femtedel (1/5) enligt vårt gottfinnande och kan förändras efter spelets utförande.
• Villkoren för varje spel på 'each-way' beror på det faktiska antalet deltagare och inte startfältets storlek vid tidpunkten för spelets utförande. I de lopp där en extra plats erbjuds reserverar ATG sig rätten att dra tillbaka de(n) extra platsen(erna). Om de utökade platsvillkoren dras tillbaka kommer spelen att avgöras enligt de standardvillkor som anges nedan.
• Här följer standard platsvillkor för spel på 'each-way'.
*Handikappslopp:*
2-4 deltagare = Endast vinst
5-7 deltagare = 1/4 oddset 1, 2
8-11 deltagare = 1/5 oddset 1, 2, 3
12-15 deltagare = 1/4 oddset 1, 2, 3
16 eller fler deltagare = 1/4 oddset 1, 2, 3, 4
*Icke-handikappslopp:*
2-4 deltagare = Endast vinst
5-7 deltagare = 1/4 oddset 1, 2
8 eller fler deltagare = 1/5 oddset 1, 2, 3
• 'Each-way' dubblar, tripplar och ackumulatorer avgörs med vinstdelen som motsvarar att alla hästar vinner och placeringsdelen som motsvarar att alla hästar placerar sig.

• Exempelvis, vid placering för en fyrahästars ‘each-way‘ ackumulator, kvarstår vinstdelen av spelet på ‘each-way‘ endast om alla fyra hästarna säkrar vinsten. Om tre hästar vinner och den fjärde placerar sig, bedöms vinstkomponenten för ‘each-way‘ ackumulator som förlorad, medan placeringsdelen av ‘each-way‘ ackumulator erkänns som vunnen.
• Placeringsodds bestäms genom att subtrahera 1, som representerar insatsen, från decimaloddset. Detta resultat divideras sedan med bråkdelsvillkoret och adderas med 1 för att slutföra beräkningen. Exempelvis, om en häst har ett odds på 5/1 i ett lopp med bråkdelsvillkor på en femtedel (1/5) blir det beräknade placeringsoddset, uttryckt som decimalt odds, 2.0. I detta exempel blir beräkningen (6.0 - 1) / 5 + 1 = 2.0.
• I de fall när icke-deltagare minskar ett startfälts storlek från minst fem till högst fyra, behandlas spelet på placeringsdelen för ‘each-way‘ som ett spel på endast vinnare och omvandlar spelet på ‘each-way‘ från vinst-placering till vinst-vinst.

*iii) ‘Each-way your way‘*
• Precis som på alla marknader för ‘each-way‘, beror antal placeringar på det faktiska antalet deltagare, inte på antalet placeringar vid tidpunkten för spelets utförande.
När antalet deltagare minskas till den gräns att det minskar standard spelplatser för ‘each-way‘ kommer antalet platser i ‘each-way‘ också att minskas. Det betyder att antalet plaster kommer att minskas när antalet deltagare minskas från sexton till femton (endast för handikapp), från åtta till sju och från fem till fyra.
Spel kommer att ogiltigförklaras om antalet deltagare är lika med antalet platser för vilket spelet avses efter att en minskning har skett av antalet deltagare.
• Spel begränsas till endast enkla ‘each-way‘.
• Avdrag enligt regel 4 bestäms av oddset för den tillbakadragna hästen i varje motsvarande marknad.

*iv) To place (att placera sig)*
• Så snart ett spel på ‘to place’ (vilket inte får blandas ihop med spel på ‘each-way‘) har bekräftats, förblir antalet placeringar oförändrat, oberoende av påföljande förändringar i startfältets storlek. Men om antalet deltagare minskar till att bli lika med eller mindre än det angivna antalet placeringar kommer spel att ogiltigförklaras.
• I händelse av icke-deltagare, att spela på kvarvarande hästar kan resultera i avdrag enligt regel 4 baserat på nedanstående tabell.
• Ett enstaka eller flerfaldigt avdrag kan tillämpas på ett spel, med det största avdraget begränsat till 90 %. En eftergift görs genom att ett avdrag på 5 % undantas.

| Decimalodds | Bråkdelsodds | 2 placeringar | 3 placeringar | 4 placeringar |
|---|---|---|---|---|
| **1.12 eller lägre** | 1/9 eller lägre | 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** | Lika – 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 och högre** | 21/5 och högre | 0% | 0% | 0% |

• Den ovanstående tabell omfattar odds som visas både i decimal- och bråkdelsformat. Om decimalalternativet saknas en motsvarande bråkdelsekvivalent förbehåller vi oss rätt att genomföra avdraget enligt regel 4 baserat på decimaltabellen.

*v) Betting without (Spel utan marknad)*
• Avgörandet betraktar inte de exkluderade hästar i varje marknad motsvarande 'betting without'.
• Villkoren för ‘each-way‘, enligt regel D.6.a.ii, bestäms av antalet deltagare i varje respektive marknad för 'betting without'.
• Avdrag enligt regel 4 bestäms av oddset för den tillbakadragna hästen i varje motsvarande marknad för 'betting without'.
• I händelse att en icke-deltagare lämnar kvar endast en (1) angiven häst i ett spel utan marknad, eller om det inte finns någon som slutför ett lopp exkluderade spelet utan hästar, kommer alla spel att förklaras ogiltiga.

*vi) Insure-bet/money-back (försäkrat spel/pengar tillbaka)*
Ett spel på hästen som vinner loppet, men om hästen slutar på andra eller tredje plats, beroende på marknaden, återbetalas insatsen.
• Om ett lopp reduceras till högst fyra (4) deltagare, kommer alla spel att ogiltigförklaras.

## 7. Distance markets (Avståndsmarknader)

**a)** Avgörandet av alla avståndsspel baseras på avstånden 'bortom målstolpen' mellan första och andra plats, under förutsättning att respektive hästar och jockeys har genomfört korrekt bana och burit korrekt vikt. Om en häst diskvalificeras av angivna orsaker kommer den att uteslutas för avgörande ändamål.
**b)** De avstånd som meddelas av våra dataleverantörer används för avgörande ändamål.
**c)** Om vinstmarginalen är mindre än en längd tillämpas följande numeriska värden.
Dött lopp (dh) = 0 längder

Nos (nse) = 0.05 av en längd
Kort huvud (shd) = 0.1 av en längd
Huvud (hd) = 0.2 av en längd
Nacke (nk) = 0.3 av en längd
Halv längd (1/2) = 0.5 av en längd
Trekvarts längd (3/4) = 0.75 av en längd
**d)** Det maximala antalet 'längder' i varje lopp är tolv (12) längder för 'Flat Racing' och trettio (30) längder för 'National Hunt Racing'. I händelse av endast en (1) slutförande häst tillämpas det maximala avståndet för avgörande.

*i) Meeting winning distance (Vinnande mötesavstånd)*
Ett spel på de totala vinnande avstånden vid ett visst möte.
• Arabiska lopp och välgörenhetslopp exkluderas för avgörande, om inte annat anges.
• I händelse av 'walkover' eller om inget officiellt resultat förklaras (t.ex. alla hästar misslyckas att delta), kommer de följande längderna att läggas till totalresultatet: fem (5) längder för 'Flat Racing' och tolv (12) längder för 'National Hunt Racing', inklusive 'National Hunt Flat'-lopp.
• Om ett möte innehåller minst ett (1) lopp som ställs in, skjuts upp eller förklaras ogiltigt, kommer alla spel i detta möte att ogiltigförklaras. Men om spel redan har beslutats innan loppet ställs in, skjuts upp eller förklaras ogiltigt, med inget annat möjligt resultat, avgörs det i enlighet med det beslutade resultatet.

*ii) Race winning avstånd (Vinnande avstånd i loppet)*
Ett spel på det vinnande avståndet vid ett visst lopp.
• I händelse av 'walkover' eller om inget officiellt resultat förklaras (t.ex. alla hästar misslyckas att delt**a)**, kommer alla spel att ogiltigförklaras.

*iii) Winning distance of listed horse (Vinstavstånd för angiven häst)*
Ett spel på det specifika avstånd som hästen vinner loppet med.
• Om 'walkover' inträffar kommer alla spel på denna marknad att förklaras ogiltiga.

*iv) Handikappsspecial*
• Varje häst tilldelas ett handikapp i längder. Marknadsvinnaren identifieras som den deltagare som för vilken handikappet betraktas tillsammans med loppsresultatet och därvid bedöms ha slagit alla andra deltagare.
• Regler om dött lopp och avdrag enligt regel 4 kan komma att tillämpas.

## 8. Specialer

**a)** 'Walkover', arabiska lopp och välgörenhetslopp exkluderas från avgörande för alla specialmarknader, om inte annat anges.
**b)** När termen 'placering' nämns i spelerbjudandet, avgörs spel i enlighet med det antal placeringar som tilldelats för spel på standard 'each-way' och inga ytterligare platser tillåts. Dessutom kommer sådana spel att underkastas samma regler och villkor som gäller icke-deltagare, så som anges i regeln D.1.6.a.ii, försåvitt specifika, alternativa villkor anges.

*i) Matchspel*
• Den häst som åstadkommer den bästa slutplaceringen bland dem som förtecknas på

marknaden avgörs som vinnare.
• Regler om dött lopp kan komma att tillämpas.
• I händelse att ingen av de förtecknade hästarna slutför loppet kommer alla spel på marknaden att ogiltigförklaras.
• Om åtminstone en (1) av de förtecknade hästarna är icke-deltagare kommer alla spel att ogiltigförklaras.

*ii) Favoritspecialer*
Ett spel på ett angivet antal favoriter, med alternativ för antingen 'vinst' eller 'placering' vid ett förtecknat möte. Ett spel på ett tilldelat antal favoriter med alternativ för antingen 'vinst' eller 'placering' under ett förtecknat möte. För avgörande ändamål på 'favoritspecialer' ändras definitionen av favorit, så som anges i regeln D.1.1.n, till följande:
• I händelse av gemensamma eller delade favoriter kommer alla hästar att betraktas som 'favorit' för avgörande ändamål.
• I händelse att åtminstone ett (1) lopp inte sker av någon anledning kommer spelen under detta möte att ogiltigförklaras. Men om spel redan har beslutats innan loppet avbryts avgörs det i enlighet med det beslutade resultatet, eftersom inget annat resultat är möjligt.
• Vinnare av dött lopp betraktas som direkta vinnare for avgörande ändamål.

*iii) Accumulator specials (ackumulatorspecialer)*
Ett spel som utförs på angivna hästar som antingen 'vinner' eller 'placerar sig' i det förtecknade loppet, beroende på vad som är tillämpligt.
• I händelse att någon av de förtecknade hästarna inte deltar av någon anledning kommer alla spel att ogiltigförklaras, förutom då ante-post regler tillämpas på alla förtecknade hästar.
• Vinnare av dött lopp betraktas som direkta vinnare for avgörande ändamål.

*iv) Jockeyspecialer*
Ett spel utfört på angiven jockey för antingen 'vinst' eller 'placering', beroende på vad som är tillämpligt, på bokade ritter vid ett visst möte.
• Om jockeyn inte rider vid det angivna mötet kommer alla spel att ogiltigförklaras.
• I händelse att en jockey missar en (1) eller fler av sina bokade ritter av någon anledning kommer möjliga resultat att beaktas, medan de som inte kunde bestämmas kommer att ogiltigförklaras.
• Jockeyspecialer betraktas endast en jockeys bokade ritter. Eventuellt ytterligare ritter som en jockey har inhämtat under ett möte kommer inte att betraktas för avgörande ändamål.
• Vinnare av dött lopp betraktas som direkta vinnare for avgörande ändamål.

*v) Tränarspecialer*
Ett spel på om angiven tränare för antingen 'vinst' eller 'placering', beroende på vad som är tillämpligt, med hästar enligt sin tränarlicens på ett visst möte.
• Om tränaren inte innehar någon deltagare vid det angivna mötet kommer spel att ogiltigförklaras.
• Om en tränare inte längre representerat i minst ett (1) på grund av om loppet ställs in,

skjuts upp eller förklaras ogiltigt kommer möjliga resultat att betraktas, medan de som inte kunde bestämmas kommer att ogiltigförklaras.
• Vinnare av dött lopp betraktas som direkta vinnare for avgörande ändamål.

### 9. In-running (Spel under pågående lopp)

**a)** Spel som endast avser vinst och fast odds.
**b)** En spelfördröjning kan komma att genomföras enligt vårt gottfinnande.
**c)** Spel blir ogiltiga om loppet inte slutförs och inget officiellt resultat bekräftas. Se regel D.1.1.b.
**d)** Spel utförda efter loppet har avslutats kommer att ogiltigförklaras.
**e)** Regler om dött lopp tillämpas.

## 2. HUNDKAPPLÖPNING

### 1) Allmänna regler för hundkapplöpning

**a)** Om inget annat anges utförs spel på angivna hundar i stället för nummer på startgrindar.
**b)** Om inget annat anges avgörs alla spel baserat på det officiellt bekräftade resultatet.
**c)** Om tävlingsdagens funktionärer korrigerar det officiella resultatet på grund av ett inledande fel eller någon annan orsak kommer avgörandet att baseras på det på det korrigerade resultatet. I de fall att det officiella resultatet korrigeras vid ett senare datum, på grund av diskvalificering eller någon annan orsak, kommer endast det officiella resultatet som bekräftades av tävlingsdagens funktionärer att beaktas vid avgörande.
**d)** Två prissättningsalternativ finns tillgängliga: att använda oddset vid tidpunkten när insatsen görs, vilket kallas 'fast odds' (FO), eller att välja 'startpriset' (SP). SP-odds bestäms av oddset när loppet på börjas, som har tillhandahållits oss från vår dataleverantör. Om något SP-odds inte ges kommer det slutliga oddset som finns tillgängligt för spel att fungera som ersättning. Om inga FO- eller SP-odds finns tillgängliga för ett lopp från vår dataleverantör kommer alla spel att ogiltigförklaras. ”Tote” eller ”pari-mutuel dividends” betraktas inte för SP-ändamål. Avgörande av FO- och SP-spel kan bli föremål för justeringar på grund av dött lopp eller avdrag enligt regel 4. Se regel D.2.3.
**e)** I den händelse att ett lopp ställs in eller skjuts upp efter att det slutliga startfältet har bekräftats, kommer alla spel att ogiltigförklaras, med undantag för de fall som anges i regel D.2.1.g.
**f)** Ifall ett stort lopp eller möte skjuts upp, vilket kommer att bedömas efter vårt gottfinnande, behåller vi rätten att påstå att alla spel som har utförts efter bekräftelsen av det slutliga startfältet kommer att kvarstå som giltiga, under förutsättning att:
• det slutliga startfältet är stängt för nya spelare och
• tävlingsplatsen är oförändrad.
**g)** Om ett evenemang förklaras som 'inget lopp' eller något annat påbud gör att ett lopp måste utföras igen kommer alla spel att kvarstå som giltiga och avgöras baserat på resultaten i det nya loppet. Om inget nytt lopp sker samma dag kommer alla spel att ogiltigförklaras.
**h)** 'Icke angiven favorit' (fav) och 'Icke angiven andra favorit' (2fav) tilldelas det baserat

på följande villkor:
• Hunden med lägsta SP-odds tilldelas som icke angiven favorit.
• I de fall där två eller flera hundar har samma, lägsta SP-odds, betraktas hunden med lägsta startnummer som icke angiven favorit.
• Hunden med näst lägsta SP-odds, eller näst lägsta startnummer i händelse av oavgjort med den icke angivna favoriten, betraktas som icke angiven andra favorit.
• Om en hund stryks men fortfarande hänförs till icke angiven favorit på grund av avsaknaden av en ny marknad, kommer den att avföras för avgörande ändamål.

## 2. Ante-Post (spel innan marknaden har öppnat)/framtida kapplöpning

**a)** För att ett spel ska betraktas som 'ante-post' eller 'framtida kapplöpning'(AP), måste spelet utföras innan det slutliga startfältet har bekräftats.
**b)** AP-spel kommer att ogiltigförklaras vid följande omständigheter:
i) Om tävlingsplatsen ändras.
ii) Om en icke-deltagare förekommer på en marknad som är specifikt utmärkt som 'non-runner money back' (NRMB).
**c)** I händelse av ett lopp körs om eller skjuts upp kommer alla AP-spel att kvarstå, under förutsättning att följande villkor uppfylls:
• Loppet körs inom 7 dagar från det ursprungligen schemalagda datumet.
• Villkoren för loppet förblir oförändrade.
• Tävlingsplatsen är oförändrad.
• Anmälningar till loppet öppnas inte åter.
**d)** Om ett lopp inställs, förklarat ogiltigt eller uppskjuts utan att uppfylla villkoren som anges i regel D.2.2.c kommer alla AP-spel att ogiltigförklaras.
**e)** Skulle ett lopp inte ske såsom planerat, förbehåller vi oss rätten att lämna AP-marknaden utan avgörande, beroende på ytterligare information om eventuell omläggning av loppet inom den tidsram som anges av regel D.2.2.c.
**f)** Avdrag enligt regel 4 tillämpas inte på AP-marknader, men regler om dött lopp tillämpas enligt vad som anges i <Avsnitt B, Paragraf 5.14>.
**g)** Villkoren för 'each-way' på AP-marknader bestäms vid tidpunkten för spelets ingående och ska förbli oförändrade oavsett eventuella förändringar av antalet deltagare.

## 3) Regel 4/avdrag för icke-deltagare

Ett avdrag genomförs för att uppväga effekterna av hundar som drar sig tillbaka från ett visst lopp.
**a)** Avdraget enligt regel 4 beräknas baserat på oddset(n) för de(n) tillbakadragne(**a)** hunden(arna) vid tidpunkten när de(n) stryks från våra marknader.
**b)** Ett enstaka eller flerfaldigt avdrag kan tillämpas på ett spel, med det största avdraget begränsat till 90 %. En eftergift görs genom att ett avdrag på 5 % undantas.
**c)** Avdrag enligt regel 4 tillämpas på 'startpriset' (SP) för en hund när tillbakadragandet sker precis innan loppet och det inte finns tillräckligt med tid för att en ny marknad.
**d)** Avdrag för spel på både vinnare och 'each-way' baseras på nedanstående tabell. Exempelvis, om ett spel utförs med decimal odds 13.0 (12/1) och en annan deltagare med decimalt odds 3.25 (9/4) drar sig tillbaka, tillämpas ett avdrag på 30 %. Det

omräknade decimaloddset blir då 9.40. Avdraget kan beräknas genom att använda formeln: (Odds minus 1) delat med 100, multiplicerat med (100 minus avdragsvärdet), och sedan lägga till 1. I detta exempel blir beräkningen (13.0 - 1) / 100 * 70 + 1 = 9.40.

| Decimalodds | Bråkdelsodds | Avdrag |
|---|---|---|
| **1.12 eller lägre** | 1/9 eller lägre | 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** | Lika – 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 och högre** | 10/1 och högre | 0% |

**e)** Den ovanstående tabellen omfattar odds som visas både i decimal- och bråkdelsformat. Om decimalalternativet saknas en motsvarande bråkdelsekvivalent förbehåller vi oss rätt att genomföra avdraget enligt regel 4 baserat på decimaltabellen.

**4. Exotiska speltyper**

Exotiska spel tillämpas enbart på namngivna hundar. Om det finns en icke-deltagare i ett exotiskt kombinationsspel kommer spelet som innehåller icke-deltagare att ogiltigförklaras, medan andra spel inom det exotiska kombinationsspelet förblir giltiga.
**a)** Prognoser
*Prognos för första och andra plats (SFC)*
SFC möjliggör spel på slutplaceringen för de första- och andraplacerade hundarna i ett lopp.
*Inverterad prognos (RFC)*
RFC möjliggör spel på resultatet för de första- och andraplacerade hundarna i ett lopp, oavsett deras inbördes slutplaceringsordning. Detta spel kan ses såsom två (2) separata SFC-spel, ett (1) på vartdera resultatet.
*Kombinationsprognos (CFC)*
CFC möjliggör att ange tre (3) eller flera val i ett visst lopp. För att vinna spelet krävs det att två (2) av de utvalda hundarna slutar på första- och andraplaceringarna, oavsett ordningen.
**i)** Prognoser finns tillgängliga i lopp med tre (3) eller fler deltagare.
**ii)** Prognosspel avgörs i enlighet med SFC-dividenden. Om av någon orsak en SFC-dividend inte anges kommer spelen att ogiltigförklaras.

**b)** Tricast
*Tricast, prognos för första, andra och tredje plats (STC)*
STC är ett spel om exakt slutplacering för de första-, andra- och tredjeplacerade hundarna i ett lopp.
*Kombinationstricast (CTC)*
CTC är ett spel om slutplacering för de första-, andra- och tredjeplacerade hundarna i ett lopp, oavsett deras ordning.
**i)** Tricast tillämpas i lopp där en STC-dividend förklaras och avgörs baserat på STC-dividenden. Vid avsaknad av en förklarad STC-dividend behandlas spelet som en SFC på att valt alternativ om att slutligen uppnå en första- eller andraplacering samt att tredjeplaceringen inte räknas med.

## 5. Marknader för vinst, 'Each-way' och derivat

**a)** Regler om dött lopp och avdrag enligt regel 4 tillämpas på alla marknader för vinst, 'Each-way' och derivat.
*i) Vinst*
• Ett spel på 'vinst' består av en enkel insats på vald hund och den betraktas enbart som lyckad om den valda hunden vinner loppet.

*ii) 'Each-way'*
Ett spel på 'each-way' består av två separata spel—ett spel på 'vinst' och ett spel på 'placering'. Alla spel på 'each-way' är inte kvalificerade för tillbakadragande under pågående lopp.
• Standardvillkor för spel på 'each-way' som anger villkoren för placeringskomponenten i spel på 'each-way' följer nedan.
• I de fall där extra platser tillhandahålls kan bråkdelen komma att ändras från en fjärdedel (1/4) till en femtedel (1/5) enligt vårt gottfinnande.
• Villkoren för varje spel på 'each-way' beror på det faktiska antalet deltagare och inte startfältets storlek vid tidpunkten för spelets utförande. I de lopp där en extra plats erbjuds reserverar ATG sig rätten att dra tillbaka de(n) extra platsen(erna). Om de utökade platsvillkoren dras tillbaka kommer spelen att avgöras enligt de standardvillkor som anges nedan.
• Här följer standard platsvillkor för spel på 'each-way'.
2-4 deltagare = Endast vinst
5-7 deltagare = 1/4 oddset 1, 2
8-11 deltagare = 1/5 oddset 1, 2, 3
• 'Each-way' dubblar, tripplar och ackumulatorer avgörs med vinstdelen som motsvarar att alla hundar vinner och placeringsdelen som motsvarar att alla hundar placerar sig.
• Exempelvis, vid placering för en fyrahundars 'each-way' ackumulator, kvarstår vinstdelen av spelet på 'each-way' endast om alla fyra hundarna säkrar vinsten. Om tre hundar vinner och den fjärde placerar sig, bedöms vinstkomponenten för 'each-way' ackumulator som förlorad, medan placeringsdelen av 'each-way' ackumulator erkänns som vunnen.
• Placeringsodds bestäms genom att subtrahera 1, som representerar insatsen, från decimaloddset. Detta resultat divideras sedan med bråkdelsvillkoret och adderas med 1 för att slutföra beräkningen. Exempelvis, om en hund har ett odds på 5/1 i ett lopp med

bråkdelsvillkor på en femtedel (1/5) blir det beräknade placeringsoddset, uttryckt som decimalt odds, 2.25. I detta exempel blir beräkningen (6.0 - 1) / 4 + 1 = 2.25.
• I de fall när icke-deltagare minskar ett startfälts storlek från minst fem till högst fyra, behandlas spelet på placeringsdelen för 'each-way' som ett spel på endast vinnare och omvandlar spelet på 'each-way' från vinst-placering till vinst-vinst.

*iii) 'Each-way your way'*
• Precis som på alla marknader för 'each-way', beror antal placeringar på det faktiska antalet deltagare, inte på antalet placeringar vid tidpunkten för spelets utförande. När antalet deltagare minskas till den gräns att det minskar standard spelplatser för 'each-way' kommer antalet platser i 'each-way' också att minskas. Det betyder att antalet plaster kommer att minskas när antalet deltagare minskas från sexton till femton (endast för handikapp), från åtta till sju och från fem till fyra.
Spel kommer att ogiltigförklaras om antalet deltagare är lika med antalet platser för vilket spelet avses efter att en minskning har skett av antalet deltagare.
• Spel begränsas till endast enkla 'each-way'.
• Avdrag enligt regel 4 bestäms av oddset för den tillbakadragna hästen i varje motsvarande marknad.

*iv) To place (att placera sig)*
• Så snart ett spel på 'to place' (vilket inte får blandas ihop med spel på 'each-way') har bekräftats, förblir antalet placeringar oförändrat, oberoende av påföljande förändringar i startfältets storlek. Men om antalet deltagare minskar till att bli lika med eller mindre än det angivna antalet placeringar kommer spel att ogiltigförklaras.
• I händelse av icke-deltagare, spel på kvarvarande hundar kan resultera i avdrag enligt regel 4 baserat på nedanstående tabell.
• Ett enstaka eller flerfaldigt avdrag kan tillämpas på ett spel, med det största avdraget begränsat till 90 %. En eftergift görs genom att ett avdrag på 5 % undantas.

| Decimalodds | Bråkdelsodds | 2 placeringar | 3 placeringar |
|---|---|---|---|
| **1.12 eller lägre** | 1/9 eller lägre | 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** | Lika – 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 och högre** | 21/5 och högre | 0% | 0% |

• Den ovanstående tabellen omfattar odds som visas både i decimal- och bråkdelsformat. Om decimalalternativet saknas en motsvarande bråkdelsekvivalent förbehåller vi oss rätt att genomföra avdraget enligt regel 4 baserat på decimaltabellen.

*v) Betting without (Spel utan marknad)*
• Avgörandet betraktar inte de exkluderade hundarna i varje marknad motsvarande 'betting without'.
• Villkoren för 'each-way', enligt regel D.5.a.ii, bestäms av antalet deltagare i varje respektive marknad för 'betting without'.
• Avdrag enligt regel 4 bestäms av oddset för den tillbakadragna hunden i varje motsvarande marknad för 'betting without'.
• I händelse att en icke-deltagare lämnar kvar endast en (1) angiven hund i ett spel utan marknad, eller om det inte finns någon som slutför ett lopp exkluderade spelet utan hundar, kommer alla spel att förklaras ogiltiga.

*vi) Insure-bet/money-back (försäkrat spel/pengar tillbaka)*
Ett spel på hunden som vinner loppet, men om hunden slutar på andra eller tredje plats, beroende på marknaden, återbetalas insatsen.
• Om ett lopp reduceras till högst fyra (4) deltagare, kommer alla spel att ogiltigförklaras.

**6. Distance markets (Avståndsmarknader)**

**a)** Avgörandet av alla avståndsspel baseras på avstånden 'bortom målstolpen' mellan första och andra plats, under förutsättning att respektive hundar har genomfört korrekt bana. Om en hund diskvalificeras av angivna orsaker kommer den att uteslutas för avgörande ändamål.
**b)** De avstånd som meddelas av våra dataleverantörer används för avgörande ändamål.
**c)** Om vinstmarginalen är mindre än en längd tillämpas följande numeriska värden.
Dött lopp (dh) = 0 längder
Nos (nse) = 0.05 av en längd
Kort huvud (shd) = 0.1 av en längd
Huvud (hd) = 0.2 av en längd
Nacke (nk) = 0.3 av en längd
Halv längd (1/2) = 0.5 av en längd
Trekvarts längd (3/4) = 0.75 av en längd
**d)** Det maximala antalet 'längder' i ett lopp är tolv (12) längder. I händelse av endast en (1) slutförande hund tillämpas det maximala avståndet för avgörande.

*i) Meeting winning distance (Vinnande mötesavstånd)*
Ett spel på de totala vinnande avstånden vid ett visst möte och/eller ett angivet antal lopp.
• Vid hänförelse till specifika lopp kommer endast dessa lopp att betraktas för avgörande ändamål. Loppstidpunkterna indikerar schemalagda starttider och kvarstår som relevanta oavsett eventuella fördröjningar.
• Ifall ett lopp ställs in, skjuts upp eller förklaras som ogiltigt kommer två (2) längder att tilldelas.
• Om ett möte innehåller minst ett (3) lopp som ställs in, skjuts upp eller förklaras

ogiltigt, kommer alla spel i detta möte att ogiltigförklaras. Men om spel redan har beslutats innan loppet ställs in, skjuts upp eller förklaras ogiltigt, med inget annat möjligt resultat, avgörs det i enlighet med det beslutade resultatet.
• Om inget annat anges, om en bana håller mer än ett (1) möte samma dag kommer spelerbjudandet att hänföras till nästa möte som sker efter det att spelet har godkänts.

*ii) Race winning avstånd (Vinnande avstånd i loppet)*
Ett spel på det vinnande avståndet vid ett visst lopp.
• Om inget officiellt resultat meddelas kommer alla spel på denna marknad att förklaras ogiltiga.

*iii) Winning distance (Vinnande avstånd)*
Ett spel på det specifika avstånd som hunden vinner loppet med.
• Om inget officiellt resultat meddelas kommer alla spel på denna marknad att förklaras ogiltiga.

## 7. Specialer

**a)** När termen 'placering' nämns i spelerbjudandet, avgörs spel i enlighet med det antal placeringar som tilldelats för spel på standard ‘each-way‘ och inga ytterligare platser tillåts. Dessutom kommer sådana spel att underkastas samma regler och villkor som gäller icke-deltagare, så som anges i regeln D.2.5.a.ii, försåvitt specifika, alternativa villkor anges.

*i) Matchspel*
• Den hund som åstadkommer den bästa slutplaceringen bland dem som förtecknas på marknaden avgörs som vinnare.
• I händelse att ingen av de förtecknade hundarna slutför loppet kommer alla spel på marknaden att ogiltigförklaras.
• Om åtminstone en (1) av de förtecknade hundarna är icke-deltagare kommer alla spel att ogiltigförklaras.

*ii) Trap Challenge (Startgrindsutmaning)*
Ett spel på vilken startgrind som har flest vinnare vid ett visst möte och/eller ett angivet antal lopp.
• Alla spel kvarstår som giltiga oavsett startgrind utan deltagare, reserver, inställda, uppskjutna eller ogiltiga lopp, under förutsättning att åtminstone hälften av de angivna loppen slutförs med officiella resultat. Om dessa kriterier inte uppfylls kommer alla spel att ogiltigförklaras.
• I spelerbjudanden med kombinerade startgrindsutmaningar, om ett av de kombinerade mötena ställs in, skjuts upp eller misslyckas att uppfylla det minimalt erforderliga antalet lopp kommer spel att förklaras ogiltiga.
• Vid hänförelse till specifika lopp kommer endast dessa lopp att betraktas för avgörande ändamål. Loppstidpunkterna indikerar schemalagd starttid och kvarstår som relevanta oavsett eventuella fördröjningar.
• I händelse av vinnare i dött lopp kommer varje startgrind att dela en poäng. På detta sätt, om det finns två vinnare i ett dött lopp kommer vardera att tilldelas en halv poäng.

• Om resultatet av marknaden för startgrindsutmaningen blir flera vinnare kommer reglerna för dött lopp att tillämpas.

*iii) Favoritspecialer*
Ett spel på ett angivet antal favoriter, med alternativ för antingen 'vinst' eller 'placering' vid ett förtecknat möte. För avgörande ändamål på 'favoritspecialer' ändras definitionen av favorit, så som anges i regeln D.2.1.i, till följande:
I händelse av gemensamma eller delade favoriter kommer alla hundar att betraktas som 'favorit' för avgörande ändamål.
• I händelse att åtminstone ett (1) lopp inte sker av någon anledning kommer spelen under detta möte att ogiltigförklaras. Men om spel redan har beslutats innan loppet avbryts avgörs det i enlighet med det beslutade resultatet, eftersom inget annat resultat är möjligt.
• Om inget annat anges, om en bana håller mer än ett (1) möte samma dag kommer spelerbjudandet att hänföras till nästa möte som sker efter det att spelet har godkänts.
• Vinnare av dött lopp betraktas som direkta vinnare for avgörande ändamål.

*iv) Accumulator specials (ackumulatorspecialer)*
Ett spel som utförs på angivna hundar som antingen 'vinner' eller 'placerar sig' i det förtecknade loppet, beroende på vad som är tillämpligt.
• I händelse att någon av de förtecknade hundarna är icke-deltagare kommer alla spel att ogiltigförklaras, förutom då ante-post regler tillämpas på alla förtecknade hundar.
• Vinnare av dött lopp betraktas som direkta vinnare for avgörande ändamål.

*v) Tränarspecialer*
Ett spel på om angiven tränare för antingen 'vinst' eller 'placering', beroende på vad som är tillämpligt, med hundar enligt sin tränarlicens på ett visst möte.
• Om tränaren inte innehar någon deltagare vid det angivna mötet kommer spel att ogiltigförklaras.
• Om en tränare inte längre representerat i minst ett (1) på grund av om loppet ställs in, skjuts upp eller förklaras ogiltigt kommer möjliga resultat att betraktas, medan de som inte kunde bestämmas kommer att ogiltigförklaras.
• Om inget annat anges, om en bana håller mer än ett (1) möte samma dag kommer spelerbjudandet att hänföras till nästa möte som sker efter det att spelet har godkänts.
• Vinnare av dött lopp betraktas som direkta vinnare for avgörande ändamål.

# E. E-sport

## *INNEHÅLLSFÖRTECKNING*

### *Avsnitt 1 - Avtalsvillkor*


| | |
|---|---|
| a. Inledning | b. Allmänna regler för avgörande av resultat |


### *Avsnitt 2 Specifika genre-/spelregler*


| | |
|---|---|
| a. Skytt i första person (FPS) | b. Onlinespel med flera spelare på en stridsarena (MOBA) |
| c. Slagsmålsspel | d. Battle Royale |
| e. Realtidsstrategi (RTS) | f. Kortspel |
| g. E-sport Fotboll och Rocket League | h. E-sport Basketboll |


## *A. Inledning*

1. ATG förbehåller sig rätten att innefatta och behandla som e-sport, erbjudanden om evenemang relaterade till spel/genrer som inte listas i de påföljande reglerna som rimligen passar sagda beskrivning. Tidigare eller framtida iterationer av el/genre som utgör del av samma serie kommer att behandlas enligt reglerna relaterade till denna/detta specifika spel/genre som närvarande i dessa Villkor, oavsett någon annorlunda numrering och/eller benämning. Om det skulle hända att en/ett spel, genre, evenemang och/eller erbjudande relaterad(t) till det inte är specifikt listad(t) i dessa Villkor kommer ett avgörande för sådana erbjudanden att baseras på de allmänna principer som har etablerats i Villkoren.

2. När hen ingår ett spel med ATG godkänner kontohavaren att ha läst, förstått och kommer att följa de Villkor som anges i detta avsnitt såväl som de andra Villkor som styr användningen av ATGs webbplats.

3. Försåvitt det inte är specifikt angivet i detta avsnitt kommer reglerna som finns i ATGs allmänna Villkor att tillämpas. I händelse av tvetydighet ska prioritet betraktas i följande ordning:

i. Regler och villkor som har publicerats i samband med ett erbjudande och/eller en kampanj;

ii. E-sports matchspecifika regler (om de är tillämpbara);

iii. E-sports genrespecifika regler;

iv. E-sports allmänna regler för resultatsavgörande;

v. ATGs allmänna villkor.

4. Skulle inte någon av de ovanstående tillhandahålla en lämplig lösning förbehåller ATG sig rätten, efter ett gottfinnande, att avgöra erbjudanden på individuell basis av rättvisa, genom att hålla sig till allmänt accepterade normer, vanor och definitioner.

## *B. Allmänna regler för avgörande av resultat*

1. Vid avgörande av resultat kommer ATG att göra sitt yttersta för att hålla sig till förstahandsinformation (under eller exakt efter evenemanget har slutförts) från organisatörsförbundet genom spelutsändningen och alla tillhörande räkneverk som den kan visa, spelets API och den officiella webbplatsen. Om denna information är konfliktfylld, omstridd och/eller utelämnad från förstahandsvisning såväl som officiella källor och/eller det finns ett uppenbart fel i den information som ingår i ovanstående källor kommer avgörandet av spelerbjudandet att baseras på andra offentliga källor.

2. Spelavgöranden innefattar inga förändringar som härrör från och/eller hänförs till, men inte är begränsade till: diskvalificeringar, bestraffningar, protester, underrättsliga resultat och/eller successiva förändringar av det officiella resultatet efter det att evenemanget har slutförts och ett resultat har meddelats, inklusive preliminärt. För spel som hänför sig till tävlingar som sträcker sig över mer än en runda/etapp (exempelvis: turneringsspel), endast ändringar som påverkar spel vars avgörande inte har beslutats ännu kommer att beaktas. Följande exempel tillhandahålls som en allmän vägledning om hur sådana spel skulle behandlas i händelse av jämförbara situationer: Ett spel på om ett lag når semifinal i en turnering ska betraktas som uppfyllt när organisatörsförbundet bedömer det som sådant, även om samma lag diskvalificeras från turneringen i en senare etapp, oavsett orsaken till det.

3. Samtidigt som alla systematiska försiktighetsåtgärder har vidtagits för att representera den mest trogna återgivningen av evenemanget såsom schemalagts av det styrande förbundet ska alla hänvisningar till den ordning i vilken deltagarna visas, platser osv. enbart betraktas som i informationssyfte. Växling av hemma-/bortadeltagare såväl som tidigare meddelade platser kommer inte att anses som giltiga skäl för annullering av spel som har ingåtts.

4. Innan eller under en/ett evenemang/match kan ATG besluta att visa aktuella och tidigare resultat, räkneverk och annan statistik relaterade till erbjudandet. Det ska underförstås att ATG tillhandahåller sådana data enbart ur informationssyfte och erkänner inte eller godkänner något som helst ansvar för exaktheten hos sådana data. Alla data som presenteras i detta sammanhang måste behandlas som inofficiella och eventuella felaktigheter kommer inte att anses som giltiga skäl för annullering av spel som har ingåtts.

5. Skulle namnet på någon(t) deltagare/evenemang/spel ha stavats fel och/eller ha förändrats kommer spel att fortsätta vara giltigt förutsatt att det är någorlunda tydligt, och kan fastställas genom ansedda källor, att objektet för spelet är detsamma vad avser deltagarna/evenemanget/spelet.

6. Tidsfristen (stopptiden) som visas på webbplatsen ska enbart betraktas ur informationssyfte. ATG förbehåller sig rätten, att efter eget gottfinnande, avbryta, helt eller delvis, vadslagningen när helst det anses nödvändigt.

7. ATG förbehåller sig rätten, helt efter eget gottfinnande, att ogiltigförklara spel om någon av följande situationer uppstår:

i. ATG upplever fördröjningar i att mottaga data-/bildströmmar från någon av sina källor/leverantörer vilket resulterar i att ATG presenterar odds som inte återspeglar det aktuella tillståndet för spelet;

ii. Det är någorlunda uppenbart att spel har ingåtts från konton som hade åtkomst till data-/bildströmmar som inte var tillgänglig vid den tidpunkten för tThe Operator];

iii. Spel som har ingåtts efter att någon deltagare har fått en tillräcklig fördel för att förändra oddsen för något erbjudande, även om det endast är teoretiskt, utan att sagda odds har justerats för att återspegla det aktuella tillståndet för spelet.

8. Om en match påbörjas vid en annorlunda tidpunkt än den som anges på webbplatsen kommer detta inte att anses som giltigt skäl för att annullera spelet, förutsatt att just denna match är nästa match för båda lagen i samma turnering och gäller för den runda/etapp som den ursprungligen avsågs för.

9. Försåvitt det inte anges specifikt, om organisationsförbundet inkluderar någon/några nödvändig(a) extra rundor/förlängning, kvalmatch(er) eller matchserie(r) för att kunna fastställa någon klassificering och/eller matchresultat, kommer tThe Operator] att ta hänsyn till resultaten som härrör från de tillagda matcherna/rundorna/förlängningarna för avgörande ändamål av spel som hänför sig till sagda matcher/klassificering.

10. Alla spelerbjudanden relaterade till matcher, eller delar därav, som inte sker överhuvudtaget eller tilldelas ett resultat genom ett beslut om walk-over kommer att ogiltigförklaras. För avgörande ändamål betraktas handlingar inom en match (eller del därav) som ha inträffat om antingen matchklockan har startats eller närhelst en deltagare utför en handling i matchen som relateras den (eller del därav), vilket som än händer först.

11. Erbjudanden relaterade till matcher (eller delar därav) som överges av något skäl och inget resultat förkunnas av den officiella organisationen inom 12 h från verklig matchstart kommer att få sina insatser återbetalda för de spelerbjudanden vars resultat ännu inte har fastställts. Alla spelerbjudanden som avgjordes innan övergivandet och som inte möjligtvis

kunde förändras oavsett framtida händelser kommer att avgöras i enlighet med det fastställda resultatet.

12. För alla erbjudanden om matchodds, serieresultat och lag som går vidare kommer det första officiella beslutet om resultatet av erbjudandet som tagits av det styrande förbundet inom 12 h från matchens slutförande/övergivande att var den avgörande faktorn för spelavgörandet, inklusive, men inte begränsat till, eventuella beslut som innehåller diskvalificeringar, tillbakadraganden, eftergifter osv., som kommer att beaktas för avgörande ändamål. I de fall där erbjudandet slutar i ett oavgjort resultat och ett sådant resultat inte har varit tillgängligt som ett möjligt resultat för vadslagningsändamål, kommer insatserna att återbetalas.

13. Om det beslutas att en övergiven match (eller del därav) ska fortsätta inom 12 h från den ursprungliga starttiden, kommer alla spel som har ingåtts för den ursprungliga matchen att kvarstå och avgöras genom resultatet som härrör från den fortsatta matchen.

14. Om det beslutas att en övergiven match (eller del därav) ska starta om igen inom 12 h från den ursprungliga starttiden, kommer alla spel som har ingåtts för den ursprungliga matchen och som inte kunde avgöras genom resultatet som härrörde från matchen innan övergivandet att ogiltigförklaras.

15. Försåvitt inte annat anges i de matchspecifika reglerna eller tillsammans med spelerbjudandet kommer specifika evenemang som utgör del av turneringar/tävlingar som inte hålls, skjuts framåt och/eller schemaläggs om till en tidpunkt/ett datum som ligger mer än 12 h från den senast schemalagda tidpunkten som har publicerats av styrorganisationen på grund av schemakonflikter, tekniska problem eller liknande scenarier att ogiltigförklaras, med de följande undantagen där spel kvarstår som giltiga:
Evenemang vars starttidpunkter inte har bekräftas officiellt av styrorganisationen vid tidpunkten för spelets ingående;
Evenemang som har flyttats på grund av schemakonflikter men som kvarstår att spelas inom samma speldag/spelvecka/omgång (vad som är tillämpligt) och flyttningen inte ändrar på ordningen av de officiella spelschemana för någon av deltagarna i erbjudandet;
Evenemang vars starttidpunkter tidigareläggs men som kvarstår att spelas inom samma speldag/spelvecka/omgång (vad som är tillämpligt) och inte påverkar ”past-posting” och liknande händelser, så som definieras i <Avsnitt A, Paragraf 5.4>, inte ändrar på ordningen av de officiella spelschemana för någon av deltagarna i erbjudandet.

16. Om det skulle hända att endera deltagaren deltar i en match från samma turnering mot en annan motståndare mellan tidpunkten för övergivandet och fortsättningen av den ursprungliga matchen, kommer alla vilande spel på den ursprungliga matchen att avgöras som ogiltiga oavsett resultatet som uppnås under fortsättningen av matchen.

17. Erbjudanden som hänför sig till turneringsresultat och/eller matcher/evenemang som schemalagts att sträckas över minst två dagar fortsätter att vara giltiga förutsatt att sagda evenemang betraktas som slutfört och ett officiellt resultat meddelas av den officiella organisationen inom det angivna året, oavsett aktuellt/framtida deltagande (eller avsaknad därav) från någon av de angivna och/eller tidigare meddelade deltagarna, försåvitt annat inte anges.

18. I händelse av matcher inte har avslutats innan sina naturliga slut och där ett resultat meddelas genom ett beslut från förbundet inom högst 36 h från det verkliga evenemangets start utan att matchen har fortsatt efter övergivandet, kommer tThe Operator] att använda det meddelade beslutet som det officiella resultatet för de erbjudanden som innehåller resultatet av matchen och/eller turneringsförloppet (exempelvis matchodds och att deltagare når nästa runda) förutsatt att det meddelade beslutet inte förändrar resultatet av sagda spelerbjudanden vid tidpunkten för övergivandet. I ett sådant fall kommer insatserna att betalas tillbaka. (Exempelvis, lag A leder med 2-0 i en match i bäst av fem kartor och lag B ger upp: Förbundet förklarar lag A som matchvinnare = spel kvarstår. Dock, om samma match i bäst av fem kartor övergavs vid resultatet 1-1 och förbundet förklarar ettdera laget som vinnare ska spelet ska betraktas som ogiltigt). Alla spelerbjudanden kommer att ogiltigförklaras förutom dem som avgjordes innan övergivandet och som inte möjligtvis kunde förändras oavsett framtida händelser, vilka kommer att avgöras i enlighet med det fastställda resultatet.

19. Avgörande av spelerbjudanden som är länkade till räkneverk (exempelvis totala kills) och några andra erbjudanden relaterade till specifik terminologi kommer att beslutas i enlighet med den definition för vilken den officiella styrorganisationen meddelar sagda statistik. Försåvitt det inte backas upp med icke-motstridiga bevis, kommer tThe Operator] inte att erkänna några klagomål som härrör från en personlig tolkning av sådana termer.

20. Vid spel på "Vinnare" eller "Plats" kommer insatserna att återbetalas för deltagare/resultat som inte deltar eller drar sig ur ett evenemang innan början på hela evenemanget (inklusive kvalevenemang), försåvitt annat inte anges. .

21. Erbjudanden som hänför sig till en individuell deltagares prestanda i ett specifikt evenemang/tidsram (såsom turneringsframgång för lag X) erfordrar att de angivna deltagarna spelar en aktiv roll åtminstone en gång i en senare etapp av det tillämpbara evenemanget/tidsintervallet efter att spelet har ingåtts och/eller godkänts.

22. Inga återbetalningar av spel kommer att tillämpas, även om det vinnande resultat i en/ett match/evenemang är en/ett deltagare/resultat som inte har angivits för vadslagningsändamål. För alla spelerbjudanden har kontohavaren möjlighet att be om ett pris för icke angivna deltagare/resultat. ATG förbehåller sig rätten, efter eget gottfinnande, att avvisa sådana begäranden.

23. Erbjudanden som konfronterar varandra prestanda för minst två deltagare under en specifik tidsram/tävling kommer endast att avgöras baserat på resultatet från de angivna deltagarna och inte ta hänsyn till alla andra deltagare i samma tävling/evenemang.

24. Ifall en deltagare diskvalificeras/undanhålls/bannlyses från att delta i en senare del/fas av en/ett evenemang/tävling oavsett orsaken till det, såväl som i händelse av frivilliga tillbakadraganden, ska diskvalificeringen betraktas att ha skett tidpunkten för det officiella tillkännagivandet. Inga förändringar kommer att göras av tidigare resultat, oavsett eventuella modifikationer på grund av sagda handlingar.

25. Vid spel på "Vinnare" eller "Plats", om minst två deltagare betraktas att ha uppnått samma resultat och organisatörsförbundet inte särskiljer i sin klassificering “regeln om dött lopp” såsom specificeras in ATGs allmänna Villkor för vadhållning på sport, ska <Avsnitt B, Paragraf 5.14> tillämpas.

26. ATG kommer att betala tillbaka insatser på erbjudanden som jämför bedrifter/prestanda från två deltagare inom en angiven tidsram (exempelvis bästa slutplacering i turneringen, matchvinnare och vinnare av karta X] om något av följande förhållanden uppstår:

i. Inga odds erbjöds för ett ‘oavgjort’ resultat och ingen(t) avgörande förfarande/förlängning/extra runda används av organisatörsförbundet för resultat av en/ett match/erbjudande eller för att klassificera deltagare som har uppnått samma resultat;

ii. Någon av de angivna deltagarna spelar inte i någon senare etapp av det relaterade evenemanget (eller del därav) efter att spelet har ingåtts och/eller godkänts;

iii. Ingen av de angivna deltagarna ingår i den tillämpbara klassificeringen;

iv. ingen av de angivna deltagarna bedöms ha uppnått det angivna kravet efter att spelet har ingåtts och/eller godkänts och inga odds för sådant resultat har erbjudits.

27. Erbjudanden som jämför bedrifter/prestanda från tre deltagare kommer att behandlas såsom beskrivs i ovanstående paragraf med undantaget att om minst två deltagare delar den tillämpbara slutplaceringen kommer “regeln om dött lopp” såsom specificeras i ATGs allmänna Villkor för vadhållning på sport <Avsnitt B, Paragraf 5.14> att tillämpas.

28. Reglerna för spel på “Vinnare” och “Plats” tillämpas på erbjudanden som jämför bedrifter/prestanda av minst fyra deltagare, med undantag för de erbjudanden som specifikt anges som “Gruppvadslagning”. i sådana fall kommer insatserna att återbetalas om åtminstone en av de angivna deltagarna inte längre är aktivt inblandad, oavsett orsak, efter att spelet har ingåtts och/eller godkänts.

29. Försåvitt inte resultatet av erbjudandet redan har bestämts innan någon förändring meddelas, kommer spel som hänför sig till en kapplöpning till en viss händelse/summan av en viss händelse (exempelvis Första deltagare att vinna X rundor, Över/Under spelade kartor) eller marginaler/skillnader i avslutad händelse mellan deltagare (exempelvis karthandikapp, exakt kartresultat i matchen) att avgöras som ogiltigt om matchformatet är fullständigt förändrat på så sätt att det skulle förändra räkneverket för sådana händelser och deras respektive odds, inklusive, men inte är begränsat till, fall där antalet schemalagda kartor har förändrats från ett tidigare meddelat udda antal schemalagda kartor (exempelvis bäst av 1/3/5) till ett jämnt antal schemalagda kartor (exempelvis bäst av 2/4/6) och vice-versa. Spel kvarstår och avgörs i enlighet med de erbjudanden där den meddelade förändringen inte är relevant (exempelvis fortsätter matchodds att vara giltiga om antalet schemalagda kartor förändras från tidigare meddelade tre till fem kartor), eller resultatet av erbjudandet redan har avgjorts innan någon förändring meddelas. Följande exempel tillhandahålls som en allmän vägledning om hur sådana spel skulle behandlas i händelse av jämförbara situationer: Ett spel på “Vinner första kartan” fortsätter att vara giltigt om en match förändras från tre till fem

kartor men ett spel Över/Under på totala kartor i matchen skulle avgöras som ogiltigt i en liknande situation.

30. Om ATG felaktigt erbjuder odds och linjer som baseras på ett annorlunda antal kartor/matcher/rundor än det korrekt schemalagda antalet av dessa objekt kommer erbjudandena som hänför sig till en kapplöpning till en viss händelse/summan av en viss händelse (exempelvis Första deltagare att vinna X rundor och Över/Under spelade kartor) eller marginaler/skillnader i avslutad händelse mellan deltagare (exempelvis karthandikapp, exakt kartresultat i matchen) att avgöras som ogiltigt om matchformatet är fullständigt annorlunda på så sätt att det skulle förändra räkneverket för sådana händelser och deras respektive odds, inklusive, men inte begränsat till, fall där antalet schemalagda kartor beräknas på ett tidigare udda antal schemalagda kartor (exempelvis bäst av 1/3/5) istället för ett jämnt antal kartor (exempelvis bäst av 2/4/6) och vice-versa. Spel kvarstår och avgörs i enlighet med de erbjudanden där diskrepansen inte är relevant (exempelvis fortsätter matchodds att vara giltiga om antalet schemalagda kartor som erbjuds är tre i stället för stipulerade fem kartor), eller om resultatet av erbjudandet redan har avgjorts innan någon förändring meddelas. Följande exempel tillhandahålls som en allmän vägledning om hur sådana spel skulle behandlas i händelse av jämförbara situationer: Ett spel på “Vinner första kartan” fortsätter att vara giltigt om en match anges som tre i stället för fem kartor, men ett spel på Över/Under på totala kartor i matchen skulle avgöras som ogiltigt i en liknande situation.

31. Vid specifika evenemang kan ATG besluta, helt efter eget gottfinnande, att erbjuda för vadslagningsändamål ett minskat urval av deltagare vilket skulle kunna innefatta vadslagningsalternativ såsom "något annat", "fältet" eller liknande. Detta alternativ inkluderar alla icke angivna deltagare förutom dem som nämns specifikt som tillgängliga. ATG förbehåller sig rätten att lista/specificera fler deltagare i en senare etapp. Om dessa nya, angivna deltagare vara det vinnande resultatet ska de betraktas som har varit icke angivna fram till den tidpunkt som de verkligen infördes i listan och avgöras i enlighet med det.

32. Erbjudanden som hänför sig specifikt till en deltagares prestanda i en/ett viss(t) evenemang/tidsram (exempelvis lag X mot Fältet eller vinnare förutom lag X) ska betraktas som ogiltiga om de nämnda deltagarna inte lyckas spela en aktiv roll åtminstone en gång i en senare etapp av det tillämpbara evenemanget/tidsintervallet efter att spelet har ingåtts och/eller godkänts.

33. Om en match påbörjas med ett annorlunda antal spelare än vad som omfattas av evenemangsbestämmelserna (exempelvis: ettdera laget påbörjar en match med endast fyra spelare i stället för det schemalagda fem spelare) kommer alla spel att ogiltigförklaras. Om ettdera laget förlorar tillfälligtvis och/eller definitivt i matchen något antal spelare, efter att matchen har påbörjats med stipulerat antal deltagare enligt evenemangsbestämmelsen kommer spel att fortsätta att vara giltiga.

34. Spel på matcher/evenemang som innehåller deltagare som använder ett annorlunda/felaktigt smeknamn eller ett så kallat “smurfkonto” kvarstår, förutsatt att det inte blir någorlunda uppenbart att deltagaren som använder detta specifika smeknamn inte är den som avses. I sådana fall kommer spel att avgöras som ogiltiga.

35. Spel på ett lag ska betraktas som giltigt oavsett de individer som sagda lag använder som deltagare. Om organisatörsförbundet bedömer det som tillåtet att ett lag spelar med en vikarierande deltagare eller ersättningsspelare, kvarstår alla spel förutsatt att ett officiellt resultat meddelas.

36. Alla former av kval innan huvudturneringen (där sådant tillämpas) betraktas som en giltig del av denna tävling. På detta sätt ska alla deltagare som är utslagna i en kvalomgång betraktas som att ha förlorat till någon som är förkvalificerad eller har lyckats i kvalomgången.

37. Vad gäller spel där det hänförs till tidsramar ska de tolkas på följande sätt: “inom de första 30 min” innefattar allt som händer fram till 0 h 29 min 59 s; “mellan 10 och 20 min” innefattar allt som händer från 10 min 0 s fram till 19 min 59 s.

38. Alla spel som hänför sig till varaktighet representerar den faktiska tid som har förflutit i kartan/rundan/evenemanget, det som är tillämpbart. Exempelvis, ett spel på Över 30,5 min i en karta avgörs som Över när 30,5 min har förflutit i den angivna kartan.

39. Alla hänvisningar till “Vinnare” och/eller “Övre” spelplanen fortsätter att vara giltigt oavsett om huruvida kartor och/eller några andra fördelar tilldelas genom evenemangsreglerna till någon deltagare.

40. Fördelar som tilldelas via evenemangsstruktur ska betraktas för avgörande ändamål, försåvitt annat ej anges. Likväl ska alla hänvisningar till specifika index för kartor, spel osv. såsom de presenteras på webbplatsen alltid betraktas som relevanta för den fas i matchen som verkligen spelas. Exempel: i en match i bäst av tre kartor inleder lag A med en fördel på en karta, alla erbjudanden relaterad till karta nummer 1 hänförs i verkligheten till resultatet från matchens andra karta, dvs. den första karta som verkligen spelas.

# 2. Specifika genre-/spelregler

## A. Skytt i första person (FPS)

Följande regler tillämpas för alla spel som kategoriseras som att tillhöra genren Skytt i första person (FPS). De innefattar, men är inte begränsade till, Call of Duty, Counterstrike, Overwatch, Quake, Valorant och Rainbow Six. I de fall där specifika regler för något spel som allmänt också betraktas att tillhöra samma genre anges separat, kompletterar de, och ersätter (om så är tillämpbart), de genrespecifika reglerna. ATG förbehåller sig rätten att tillämpa de avgörande reglerna i denna genre på alla spel som inte anges ovan, men som allmänt betraktas som det.

1 Om förlängning/extra kartor/extra rundor erfordras för att avgöra matchresultatet (eller någon del därav), och försåvitt annat inte anges inom erbjudandet, ska resultatet som härrör från det tillagda spelet tas med i beräkningen för avgörande ändamål.

Detta tillämpas dock inte för korrekta resultatserbjudanden.

2 För matchodds, serieresultat, totala kartor och karthandikapp, måste den första schemalagda kartan påbörjas för att spel ska kvarstå.

Undantag finns för alla kartor som har tilldelats genom evenemangsreglerna till deltagare som härrör från “Vinnare” och/eller “Övre” i spelplanen.

I sådana fall kommer sagda kartor att beaktas för avgörande ändamål.

3 För totala kartor, karthandikapp, korrekt resultat, varaktighet, karta X, första X/först till X, ace, kills/kill-streak och spelar-kills måste alla delar av kartan/schemalagda kartor slutföras för att spel ska kvarstå. Om ett evenemang överges innan sitt naturliga slutförande, kommer spel på Över/Under på totala kartor och på matchhandikapp att avgöras på normalt sätt om ett resultat som uppfyller spelerbjudandena har uppnåtts, i annat fall kommer de att ogiltigförklaras.

4 För korrekt resultat, måste alla ordinarie schemalagda kartor slutföras för att spel ska kvarstå.

5 För varaktighet kommer spelavgörande som hänför sig till varaktighet också att innefatta eventuell tid som erfordras att slutföra eventuell förlängning/extra kartor som är nödvändig för att slutföra den match (eller del därav), till vilket erbjudandet hänförs.

Alla kartor som har tilldelats genom evenemangsreglerna till deltagare som härrör från “Vinnare” och/eller “Övre” i spelplanen ska betraktas som “0” (noll) min för avgörande ändamål.

6 För karta X måste den angivna kartan slutföras för att spel ska kvarstå.

7 För Första X/först till $X_1$ som hänförs till spelerbjudandena om vilken av deltagarna som först ska krediteras för att ha åstadkommit/uppnått det angivna antalet fördefinierade händelser. Försåvitt ett oavgjort resultat (även kallat ingetdera laget) inte har erbjudits och ingendera av deltagarna uppnår det angivna antalet kommer insatserna att återbetalas.

8 För Ace hänförs spelerbjudandet till om huruvida en individuell deltagare krediteras för att på egen hand ha dödat hela motståndarlaget under någon runda i matchen, eller del därav, såsom specificeras i erbjudandet.

9 För spelerbjudanden om spelar-kills, som är länkade till räkneverk (exempelvis totala kills) och alla andra erbjudanden relaterade till specifik terminologi kommer att beslutas i enlighet med den definition för vilken den officiella styrorganisationen meddelar sagda statistik.

Försåvitt det inte backas upp med icke-motstridiga bevis, kommer tThe Operator] inte att lösa några klagomål som härrör från en personlig tolkning av sådana termer.

## *Counterstrike/Valorant*

10 För rundehandikapp och totala rundor i Counterstrike måste alla schemalagda rundor slutföras för att spel ska kvarstå, inklusive eventuella extra rundor som resulterar från förlängning, om matchen kräver att de ska spelas.

Om matchen överges innan sitt naturliga slutförande, (oavsett eventuellt evenemangsbeslut från det styrande förbundet), kommer spel att avgöras som ogiltiga, försåvitt inte linjerna för Över/Under eller rundehandikapp i vilka spelet har ingåtts redan har passerat tidpunkten för matchövergivandet.

I så fall avgörs spel i enlighet med resultatet som uppnåddes innan matchövergivandet.

11 För Counterstrike Totala rundor kommer alla kartor som har tilldelats genom evenemangsreglerna till deltagare som härrör från “Vinnare” och/eller “Övre” i spelplanen att betraktas som “0” (noll) min för avgörande ändamål.

12 För erbjudanden om runda X i Counterstrike måste den angivna rundan slutföras för att spel ska kvarstå.

13 För kills-erbjudanden i Counterstrike innefattas avgörande med alla kills som sker efter att en bomb har exploderat eller desarmerats mellan rundorna.

## *B. Onlinespel med flera spelare på en stridsarena (MOBA)*

Följande regler tillämpas för alla spel som kategoriseras som att tillhöra genren Skytt i första person (MOBA). De innefattar, men är inte begränsade till, DOTA 2, King of Glory, League of Legends, Wild Rift, Mobile Legends, Smite och Vainglory. I de fall där specifika regler för något spel som allmänt också betraktas att tillhöra samma genre anges separat, kompletterar de, och ersätter (om så är tillämpbart), de genrespecifika reglerna. ATG förbehåller sig rätten att tillämpa de avgörande reglerna i denna genre på alla spel som inte anges ovan, men som allmänt betraktas som det.

1 För matchodds, serieresultat, totala kartor och karthandikapp måste den första schemalagda kartan påbörjas för att spel ska kvarstå.

Undantag finns för alla kartor som har tilldelats genom evenemangsreglerna till deltagare som härrör från “Vinnare” och/eller “Övre” i spelplanen.

I sådana fall kommer sagda kartor att beaktas för avgörande ändamål.

2 För erbjudanden om totala kartor, karthandikapp, korrekt resultat och karta X måste alla delar av kartan/schemalagda kartor slutföras för att spel ska kvarstå. Om ett evenemang överges innan sitt naturliga slutförande, kommer spel på Över/Under på totala kartor och på matchhandikapp att avgöras på normalt sätt om ett resultat som uppfyller spelerbjudandena har uppnåtts, i annat fall kommer de att ogiltigförklaras.

3 För varaktighet erbjudanden om, första X/först till X och kills/kill-streak, måste alla delar av matchen till vilket erbjudandet hänförs slutföras för att spel ska kvarstå, försåvitt resultatet inte redan har avgjorts innan spelet avbröts och ytterligare fortsättning av spelet inte möjligtvis skulle kunna generera ett annat resultat.

Alla kartor som har tilldelats genom evenemangsreglerna till deltagare som härrör från “Vinnare” i spelplanen ska betraktas som “0” (noll) min för varaktighetsändamål.

4 Spelerbjudanden om första X/först till X hänförs till vilken av deltagarna som först ska krediteras för att ha åstadkommit/uppnått det angivna antalet fördefinierade händelser.

Försåvitt ett oavgjort resultat (även kallat ingetdera laget) inte har erbjudits och ingendera av deltagarna uppnår det angivna antalet kommer insatserna att återbetalas.

5 För erbjudanden om kills/kill-streak tar alla spel endast ta hänsyn till kills som orsakats av motståndardeltagare, om så är tillämpbart.

Kills som orsakats utan ha styrts av motståndardeltagare kommer inte att räknas för avgörande ändamål.

6 Spelhändelser, objekt och icke-spelarfigurer: För avgörande ändamål av erbjudanden som hänförs till följande objekt, spelhändelser och icke-spelarfigurer måste alla delar av matchen till vilket erbjudandet hänförs slutföras för att spel ska kvarstå försåvitt resultatet inte redan har avgjorts innan spelet avbröts och ytterligare fortsättning av spelet inte möjligtvis skulle kunna generera ett annat resultat.

- Målsättningar
- Uppnått nivåtak

Alla spel relaterade till målsättningar hänförs endast till kartspecifika målsättningar. Att vinna den faktiska kartan betraktas inte som en målsättning för avgörande ändamål.

Försåvitt ett oavgjort resultat (även kallat ingetdera laget) inte har erbjudits och ingendera av deltagarna uppnår det angivna antalet kommer insatserna att återbetalas.

ATG förbehåller sig rätten att innefatta, förutom det ovanstående, andra spelhändelser, objekt och icke-spelarfigurer som inte anges, förutsatt att de passar någorlunda in i samma kategorier.

## *DOTA 2 + League of Legends (LoL)*

7 För varaktighet erbjudanden om, första X/först till X och kills/kill-streak, måste alla delar av matchen till vilket erbjudandet hänförs slutföras för att spel ska kvarstå, försåvitt resultatet inte redan har avgjorts innan spelet avbröts och ytterligare fortsättning av spelet inte möjligtvis skulle kunna generera ett annat resultat.

8 Alla evenemang relaterade till erbjudanden om härjningståg/ultra-kill betraktas endast att skett om de meddelas i matchen (eller del därav till vilka spelet hänförs) genom en banderoll på skärmen.

9 Ace-erbjudanden i League of Legends hänförs till huruvida en individuell deltagare krediteras för att ha dödat den sista levande mästaren i motståndarlaget.

10 För erbjudanden om ”Totala kartor” betraktas alla kartor som har tilldelats genom evenemangsreglerna till deltagare som härrör från “Vinnare” i spelplanen som “0” (noll) assistanser för avgörande ändamål.

11 För byggnadserbjudanden i DOTA 2 klassificeras de följande som “byggnader” i spelet: kaserner, helgedomar och torn. “Nekad” förstörelse av någon av de ovannämnda byggnaderna kommer också att beaktas för avgörande ändamål.

För byggnadserbjudanden i League of Legends klassificeras de följande som “byggnader” i spelet: Kanontorn, hämmare och förstörelse av sagda byggnader betraktas alltid att ha orsakats av motståndaren.

12 För avgörande ändamål av erbjudanden som hänförs till följande objekt, spelhändelser och icke-spelarfigurer måste alla delar av matchen till vilket erbjudandet hänförs slutföras för att spel ska kvarstå försåvitt resultatet inte redan har avgjorts innan spelet avbröts och ytterligare fortsättning av spelet inte möjligtvis skulle kunna generera ett annat resultat.

**DOTA 2:**

- *Aegis*
- *Tillbakaköp*
- *Kurir*
- *Gudomlig värja*
- *Megakryp*
- *Uppnått nivåtak*
- *Roshan*
- *Torn*
- *Kaserner*

**League of Legends:**

- *Baroner*
- *Drakar*
- *Uppnått nivåtak*
- *Sprickhärold*
- *Kanontorn*
- *Hämmare*

ATG förbehåller sig rätten att innefatta, förutom det ovanstående, andra spelhändelser, objekt och icke-spelarfigurer som inte anges, förutsatt att de passar någorlunda in i samma kategorier.

## C. Slagsmålsspel

Följande regler tillämpas för alla spel som kategoriseras som att tillhöra genren Slagsmålsspel. De innefattar, men är inte begränsade till, Dragonball, Street Fighter, Super Smash Bros och Tekken. I de fall där specifika regler för något spel som allmänt också betraktas att tillhöra samma genre anges separat, kompletterar de, och ersätter (om så är tillämpbart), de genrespecifika reglerna. ATG förbehåller sig rätten att tillämpa de avgörande reglerna i denna genre på alla spel som inte anges ovan, men som allmänt betraktas som det.

1 För matchodds, serieresultat, totala spel och spelhandikapp måste det första schemalagda spelet påbörjas för att spel ska kvarstå.

Undantag finns för alla spel som har tilldelats genom evenemangsreglerna till deltagare som härrör från “Vinnare” och/eller “Övre” i spelplanen.

I sådana fall kommer spelen att inkluderas för avgörande ändamål.

2 För totala spel, spelhandikapp, korrekt resultat och spel X/runda X, måste alla delar av de schemalagda spelen slutföras för att spel ska kvarstå. Om ett evenemang överges innan sitt naturliga slutförande, kommer sådana spel på Över/Under på totala spel och på spelhandikapp att avgöras på normalt sätt om ett resultat som uppfyller spelerbjudandena har uppnåtts, i annat fall kommer de att ogiltigförklaras.

3 För varaktighet och totala rundor, måste alla delar av matchen till vilket erbjudandet hänförs slutföras för att spel ska kvarstå försåvitt resultatet redan har avgjorts innan spelet avbröts och en eventuell ytterligare fortsättning av spelet inte möjligtvis skulle kunna generera ett annat resultat.

Eventuella spel/rundor som har tilldelats genom evenemangsreglerna till deltagare som härrör från “Vinnare” i spelplanen, ska betraktas som “0” (noll) rundor för avgörande ändamål.

4 För totala rundor och rundehandikapp måste alla schemalagda rundor slutföras för att spel ska kvarstå. Om matchen överges innan sitt naturliga slutförande och oavsett eventuellt evenemangsbeslut av det styrande förbundet avgörs spel som ogiltiga försåvitt inte linjen för Över/Under på vilket spelet har ingåtts redan har passerat tidpunkten för matchövergivandet. I så fall avgörs spel i enlighet med resultatet som uppnåddes innan övergivandet.

## *D. Battle Royale*

Följande regler tillämpas för alla spel som kategoriseras som att tillhöra genren Battle Royale. De innefattar, men är inte begränsade till, PUBG och Fortnite. I de fall där specifika regler för något spel som allmänt också betraktas att tillhöra samma genre anges separat, kompletterar de, och ersätter (om så är tillämpbart), de genrespecifika reglerna. ATG förbehåller sig rätten att tillämpa de avgörande reglerna i denna genre på alla spel som inte anges ovan, men som allmänt betraktas som det.

1 För avgörande ändamål av matchvinnare kommer sista levande person/duo/trupp att betraktas som matchvinnare.

I serieresultat betraktas den person/duo/trupp som har ackumulerat flest poäng under seriematcherna som serievinnare.

Avgörande innefattar också eventuella extra kartor, 1 mot 1 och/eller eventuellt ytterligare spel om det styrande förbundet använder ett avgörande förfarande.

Om erbjudandet, efter eventuellt ytterligare avgörande förfarande, slutar i ett oavgjort resultat, där oavgjort inte har erbjudits för vadslagning, kommer insatserna att återbetalas.

2 För varaktighet, kills/elimineringar och första X/först till X, måste alla delar av matchen till vilket erbjudandet hänförs slutföras för att spel ska kvarstå försåvitt inte resultatet redan har avgjorts innan spelet avbröts och eventuell ytterligare fortsättning av spelet inte möjligtvis skulle kunna generera ett annat resultat.

Erbjudanden om första X/först till X hänförs till vilken av deltagarna som först ska krediteras för att ha åstadkommit/uppnått det angivna antalet fördefinierade händelser.

Försåvitt ett oavgjort resultat (även kallat ingetdera laget) inte har erbjudits och ingendera av deltagarna uppnår det angivna antalet kommer insatserna att återbetalas.

3 För kills och elimineringar, endast kills/elimineringar orsakade av eller styrda av motståndardeltagare räknas för spelavgörande.

Kills/elimineringar som sker i den “röda zonen” räknas för avgörande ändamål, samtidigt som kills orsakade av något fordon kommer att tilldelas deltagaren som använde sagda fordon.

## *E. Realtidsstrategi (RTS)*

Följande regler tillämpas för alla spel som kategoriseras som att tillhöra genren Realtidsstrategi (RTS). De innefattar, men är inte begränsade till, Starcraft 2 och Warcraft. I de fall där specifika regler för något spel som allmänt också betraktas att tillhöra samma genre anges separat, kompletterar de, och ersätter (om så är tillämpbart), de genrespecifika reglerna. ATG förbehåller sig rätten att tillämpa de avgörande reglerna i denna genre på alla spel som inte anges ovan, men som allmänt betraktas som det.

1 För matchodds, serieresultat, totala kartor och karthandikapp måste den första schemalagda kartan påbörjas för att spel ska kvarstå.

Undantag finns för alla kartor som har tilldelats genom evenemangsreglerna till deltagare som härrör från “Vinnare” och/eller “Övre” i spelplanen.

I sådana fall kommer sagda kartor att beaktas för avgörande ändamål.

2 Serieresultat hänförs till det sammanlagda resultat som härrör från någon kombination av konsekutiva matcher/serier giltiga för samma runda/etapp som spelas mellan samma deltagare i samma turnering.

3 Om någon karta spelas om på grund av ett dödläge bortses, resultatet från den inledande kartan och resultatet från den omspelade kartan räknas för avgörande ändamål.

För totala kartor, en eventuell karta som spelas om på grund av ett dödläge räknas som endast en karta.

4 För totala kartor och karthandikapp måste alla schemalagda kartor slutföras för att spel ska kvarstå. Om matchen överges innan sitt naturliga slutförande och oavsett eventuellt evenemangsbeslut av det styrande förbundet avgörs spelen som ogiltiga försåvitt inte linjen Över/Under på vilket spelet har ingåtts redan har passerat tidpunkten för matchövergivandet. I så fall avgörs i enlighet med resultatet som uppnåtts innan tidpunkten för matchövergivandet.

5 För korrekt resultat, varaktighet och karta X måste alla delar av matchen till vilket erbjudandet hänförs slutföras för att spel ska kvarstå, försåvitt resultatet redan har avgjorts innan spelet avbröts, och ytterligare fortsättning av spelet inte möjligtvis skulle kunna generera ett annat resultat.

För varaktighet ska alla kartor som har tilldelats genom evenemangsreglerna till deltagare som härrör från “Vinnare” i spelplanen ska betraktas som “0” (noll) min för avgörande ändamål.

För karta X måste den angivna kartan slutföras för att spel ska kvarstå.

6 Första X/först till X hänförs till vilken av deltagarna som först ska krediteras för att ha åstadkommit/uppnått det angivna antalet a fördefinierade händelser.

Försåvitt ett oavgjort resultat (även kallat ingetdera laget) inte har erbjudits och ingendera av deltagarna uppnår det angivna antalet kommer insatserna att återbetalas.

## F. Kortspel

Följande regler tillämpas för alla spel som kategoriseras som att tillhöra genren Kortspel. De innefattar, men är inte begränsade till, Artifact, Hearthstone och Magic: The Gathering. I de fall där specifika regler för något spel, som också allmänt betraktas som att utgöra del av samma genre, anges separat, kompletterar de och ersätter (om så är tillämpbart) de genrespecifika reglerna. ATG förbehåller sig rätten att tillämpa de avgörande reglerna i denna genre på alla spel som inte anges ovan, men som allmänt betraktas som det.

1 För matchodds och spelhandikapp, om någon karta spelas om på grund av oavgjort, bortses resultatet från den inledande kartan och resultatet från den omspelade kartan räknas för avgörande ändamål.

För totala kartor, ett eventuellt spel som spelas om på grund av oavgjort räknas som endast en karta.

2 För totala spel och spelhandikapp måste det första schemalagda spelet påbörjas för att spel ska kvarstå, med undantag för eventuella spel som har tilldelats genom evenemangsreglerna till deltagare som härrör från “Vinnare” i spelplanen. I sådana fall kommer sagda spel att beaktas för avgörande ändamål.

Alla spel som har schemalagts måste slutföras för att spel ska kvarstå. Om matchen överges innan sitt naturliga slutförande och oavsett eventuellt evenemangsbeslut av det styrande förbundet avgörs spel som ogiltiga försåvitt inte linjen för Över/Under på vilket spelet har ingåtts redan har passerat tidpunkten för matchövergivandet. I så fall avgörs spel i enlighet med resultatet som uppnåddes innan matchövergivandet.

3 I spel X, måste angivet spel slutföras för att spel ska kvarstå.

## G. E-sport Fotboll och Rocket League

### E-sport Fotboll:

1 För matchodds, totala mål och spelhandikapp avgörs resultat avgörs baserat på resultatet som uppnåtts under ordinarie tid.

Försåvitt annat inte anges inom erbjudandet kommer resultat uppnådda under tilläggstid inte att betraktas för avgörande ändamål.

Om ett spel slutar oavgjort, utan att några odds har erbjudits för oavgjort, kommer insatserna att återbetalas.

2 För erbjudanden om lag som går vidare, om tilläggstid erfordras för att avgöra erbjudandet (försåvitt annat inte anges inom erbjudandet) inkluderas resultatet som härrör från det tillagda spelet för avgörande ändamål.

3 För erbjudanden om korrekt resultat kommer resultatet att avgöras baserat på resultatet som uppnåtts under ordinarie tid. Försåvitt annat inte anges inom erbjudandet kommer resultat uppnådda under tilläggstid inte att betraktas för avgörande ändamål.

4 För erbjudanden om totala mål måste alla delar av matchen till vilket erbjudandet hänförs slutföras för att spel ska kvarstå försåvitt resultatet redan har avgjorts innan spelet avbröts och eventuellt ytterligare fortsättning av spelet inte möjligtvis skulle kunna generera ett annat resultat.

### *Rocket League:*

1 För matchodds, serieresultat, handikapp, korrekt resultat och totala mål, om förlängning behövs för att avgöra resultatet av matchen (eller någon del därav), och försåvitt annat inte anges inom erbjudandet, inkluderas resultatet som härrör från det tillagda spelet för avgörande ändamål.

Om ett spel slutar oavgjort, utan att några odds har erbjudits för oavgjort, kommer insatserna att återbetalas.

2 För erbjudanden om totala mål och handikapp måste alla delar of matchen till vilket erbjudandet hänförs slutföras för att spel ska kvarstå, försåvitt resultatet inte redan har avgjorts innan spelet avbröts och ytterligare fortsättning av spelet inte möjligtvis skulle kunna generera ett annat resultat.

## *H. E-sport Basketboll*

1 För erbjudanden om lag som går vidare, om tilläggstid erfordras för att avgöra erbjudandet (försåvitt annat inte anges inom erbjudandet) inkluderas resultatet som härrör från det tillagda spelet för avgörande ändamål.

Om ett spel slutar oavgjort, utan att några odds har erbjudits för oavgjort, kommer insatserna att återbetalas.

2 För erbjudanden om totala poäng avgörs resultat baserat på det totala antalet gjorda poäng av de angivna deltagarna under den tillämpbara tidsramen.

För avgörande ändamål, och försåvitt annat ej anges, betraktas poäng gjorda under förlängning för avgörande ändamål på marknader som relateras till full tid.

Alla delar av matchen till vilket erbjudandet hänförs måste slutföras för att spel ska kvarstå försåvitt resultatet redan har avgjorts innan spelet avbröts och ytterligare fortsättning av spelet inte möjligtvis skulle kunna generera ett annat resultat.

3 För handikappserbjudanden baseras resultatet på vad som uppnåtts efter att angivet handikapp/spread har lagts till/dragits ifrån (om så är tillämpbart) till det match-/period-/totala resultat som spelet hänförs till.

Under de förhållanden när resultatet efter justering av linjen för handikapp/spread är exakt lika med vadslagningslinjen kommer alla spel på detta erbjudande att ogiltigförklaras.

För avgörande ändamål, och försåvitt annat ej anges, betraktas poäng
gjorda under förlängning för avgörande ändamål på marknader som relateras till full tid.

Alla delar av matchen till vilket erbjudandet hänförs måste slutföras för att spel ska kvarstå.

4 För delar, intervall, första/nästa till X erbjudanden, vid spel på specifika tidsramar/-intervall (exempel: odds på kvarttids-/halvtidsresultat X, match resultat mellan minut X och minut Y eller “resten av matchen) betraktas endast resultat och händelser som har ackumulerats under den(t) angivna tidsramen/-intervallet, om så är tillämpbart. Avgörande tar inte hänsyn till några händelser från andra delar av evenemanget/matchen utanför den(t) angivna tidsramen/-intervallet, försåvitt det inte anges.

Spel på erbjudanden som hänför sig till ett specifikt resultat i matchen (exempel: Nästa lag som gör poäng eller kapplöpning till X poäng), hänförs till deltagarna som först gör poäng /uppnår den angivna målsättningen. Om erbjudandet anger en tidsram (eller någon annan periodbegränsning) betraktar avgörandet inga händelser från andra delar av evenemanget/matchen som inte hänförs till den nämnda tidsramen. Om det angivna resultatet inte uppnås/poäng görs inom den stipulerade tidsramen (om sådan finns) av någon av deltagarna, kommer alla spel att ogiltigförklaras, försåvitt ett oavgjort resultat inte har erbjudits has för vadslagning. Alla delar av matchen till vilket erbjudandet hänförs måste slutföras för att spel ska kvarstå försåvitt resultatet inte redan har avgjorts innan spelet avbröts och någon ytterligare fortsättning av spelet inte möjligtvis skulle kunna generera ett annat resultat.