



SPORT

Sportsbook Villkor & Regler

Senast uppdaterad: December 2023

Innehållsförteckning

Sektion A – Mr Green regler för sportbetting

1. [Allmänna regler för spel på Mr Green](#)

- Inledning till regler och definitioner för sportbetting
- Godtagna, inställda Eller ogiltigförklarade spel
- Vår utbetalningsfunktion
- Typer av spel
- Avgjorda resultat
- Ytterligare regler
- Avgörande av vissa erbjudanden
- Regel 4 (strukna deltagare i annat än häst- och hundkapplöpningar)
- Tvister
- Friskrivningsklausuler
- Satsnings- och utbetalningsgränser
- [Utbetalningsgränser](#)

Sektion B - Regler för specifika sporter

Regler för specifika sporter

- [Amerikansk fotboll \(National Football League \[NFL\]\), NCAA collegefotboll och Canadian Football League \[CFL\]](#)
- [Friidrott, inklusive OS](#)
- [Australian Rules Football](#)
- [Baseboll](#)
- [Basket](#)
- [Beachvolleyboll](#)
- [Boxning och MMA \(Mixed Martial Arts\)](#)

- [Cricket](#)
- [Curling](#)
- [Cykel och cykelcross](#)
- [Dart](#)
- [Fotboll](#)
- [Golf](#)
- [Handboll](#)
- [Ishockey](#)
- [Motorsport \(ej speedway\)](#)
- [Korgboll](#)
- [Boboll](#)
- [Greyhound-kapplöpning](#)
- [Galopp](#)
- [Trav](#)
- [Rugby \(både rugby union och rugby league\)](#)
- [Snooker](#)
- [Speedway](#)
- [Surfning](#)
- [Simning](#)
- [Tennis, badminton, rackleton, squash och bordtennis](#)
- [Volleyboll \(utom beachvolleyboll\)](#)
- [Vintersport](#)
- [Spel på nyheter, tv och politik](#)
- [Regler för eSport](#)

Allmänna regler för spel på Mr Green

Inledning till Mr Greens allmänna regler för sportbetting

- Mr Greens bettingregler, som består av dessa Mr Greens allmänna sportbettingregler, maximala utbetalningsgränser, sportspecifika regler och e-sportspecifika regler ("reglerna"). Reglerna är en integrerad del av [användaravtalet](#).
- Hänvisningar till "Mr Green", "företaget", "vi", "oss", "vår", "vårt" eller "våra" i Mr Greens bettingregler ska tolkas som en hänvisning till det bolag som du tecknat avtal med genom användaravtalet. Hänvisningar till "du", "dig", "din", "ditt", "dina" eller "medlemmen" avser den person som har tecknat avtalet med bolaget genom användaravtalet.
- Klicka på länken [här](#) för att kontrollera vilka typer av spel som du kan lägga på webbplatsen och tillämpliga definitioner i reglerna [här](#).
- Du ansvarar för att se till att informationen om de spel som du lägger stämmer. Vi råder dig att kontrollera de uppgifter som du anger med avseende på ditt spel är korrekta innan du lägger det. Du kan se vilka spel som vi godtar i avsnittet i "Spelhistorik".
- Reglerna omfattas av de bestämmelser som utfärdats av Spelinspektionen (vilka ändras emellanåt).
- [Maxgränserna för utbetalning](#) ska styra utbetalningar av dina vinster.
- Om det krävs av kontexten ska hänvisningar till singular i dessa regler anses omfatta plural och vice versa.

Definitioner

"MR GREEN", "företaget", "vi", "oss", "vår", "vårt" eller "våra"	Ska tolkas enligt den innebörd som dessa uttryck ges i inledningsavsnittet.
<u>Inkassering</u>	Avser den funktion, som vi kan tillhandahålla helt efter vårt eget gottfinnande, som gör det möjligt för dig att få tillbaka pengar som du satsat på ett spel innan ifrågavarande evenemang har avslutats. Det belopp du får fastställs vid den tidpunkt då du inkasserar det relevanta spelet. För vidare information, se avsnitt 2 nedan.

<u>Regel om dött lopp</u>	Denna regel gäller när två spelobjekt eller mer som du har haft möjlighet att spela på slutar på samma eller delad plats eller lika (beroende på vad som är tillämpligt). Det antal spelobjekt av dem som du hade möjlighet att spela på som slutade på samma eller delad plats eller lika (beroende på vad som är tillämpligt) styr din vinst på det aktuella spelet. I så fall betalas vinsten ut till det fulla oddset, men insatsen delas med det antal spelobjekt som slutade på samma eller delad plats eller lika (beroende på vad som är tillämpligt) av dem som du hade möjlighet att spela på. Exempel:
----------------------------------	---

	i. Kund A satsar 100 SEK på Sergio Agüero som skyttekung i Premier League till ett odds på 2,5. ii. Kund B satsar 150 SEK på Marcus Rashford som skyttekung i Premier League till ett odds på 21,0. iii. Kund C satsar 200 SEK på Sadio Mané som skyttekung i Premier League till ett odds på 6,0. Om dessa tre spelare vid Premier League-säsongens slut visar sig ha gjort lika många mål ger respektive spel följande utdelning: i. Kund A får $(100 \text{ SEK} / 3 \times 2,5) = 83,33 \text{ SEK}$. ii. Kund B får $(150 \text{ SEK} / 3 \times 21) = 1\,050 \text{ SEK}$. iii. Kund C får $(200 \text{ SEK} / 3 \times 6) = 399,99 \text{ SEK}$.
<u>Fel</u>	Avser alla typer av misstag, feltolkningar, misstolkningar, tekniska risker, registreringsfel, transaktionsfel och uppenbara fel (inklusive, utan begränsning, sådana fel som vi gör eller någon begår för vår räkning). Nedan följer en icke fullständig förteckning över omständigheter där sådana fel kan förekomma: i. Felaktigt uttryckta odds eller villkor för ett spel. ii. Uppenbara fel. iii. Spel som godtas på grund av ett tekniskt fel eller den mänskliga faktorn. iv. Spel som godtas för avslutade evenemang. v. Spel som innehåller felaktiga deltagare. vi. Spel som läggs till odds som i väsentlig grad avviker från dem som är tillgängliga på den öppna marknaden vid tidpunkten då spelet lades.

<u>Övertid, stopptid eller tilläggstid</u>	Avser den tidsrymd som tillämplig funktionär visar upp eller anger och inte den faktiska speltiden.
<u>Spelpåverkan</u>	Avser händelser där du handlar i samröre med en tredje part på något sätt (oavsett om det sker direkt eller indirekt) i syfte att direkt eller indirekt påverka ett evenemang.
<u>Livebetting, livespel eller liveodds</u>	Avser en händelse där du ges möjlighet att lägga spel på en match eller ett evenemang efter att det har startat och medan det fortfarande pågår.
<u>Regler för oavgjort</u>	Detta avser när du har lagt ett spread-, segermarginal- eller handikappspel och det slutar oavgjort när man tagit hänsyn till spreaden, segermarginalen eller handikappet och oavgjort inte är tillgängligt som spel. I så fall får du tillbaka insatsen.

<u>Ordinarie tid och full tid</u>	Avser den tidsrymd i ett evenemang eller en match (beroende på vad som är tillämpligt) som tillämplig(t) styrande förbund, sammanslutning eller organisation definierat som längden för ett evenemang eller en match (beroende på vad som är tillämpligt). Exempel: I fotboll innebär det 90 minuter plus övertid. Det inkluderar inte förlängning eller liknande såvida vi inte har angett något annat. Om tillämplig(t) styrande förbund, sammanslutning eller organisation innan evenemanget eller matchen i fråga (beroende på vad som är tillämpligt) beslutar om en annan speltid ska den ändrade tidsrymden gälla som den officiella speltiden.
<u>Regler</u>	Ska tolkas enligt den innebörd som detta uttryck ges i inledningsavsnittet.
<u>Webbplats</u>	Avser https://stage-www.mrgreen.se/sport/ och dess tillhörande mobilapp.
<u>Syndikatspel</u>	Avser evenemang där du lägger en serie spel på samma evenemang, turnering eller tävling (beroende på vad som är tillämpligt) i samråd med andra spelare. Den här typen av spel betraktas av oss som en form av bedrägeri. I de fall där vi har bevis av något slag på sådan verksamhet kan det hända att vi ogiltigförklarar alla tillhörande spel och håller inne betalningar från oss till dig med hänsyn till sådana spel tills dess att vi har genomfört vår utredning.
<u>Walkover eller w.o.</u>	Detta avser att en tävlande tilldöms segern på grund av att det inte finns några andra tävlande eller att de andra tävlande har diskvalificerats eller uteslutits.

Uttrycken "du", "dig", "din", "ditt", "dina" eller "medlemmen"	Ska tolkas enligt den innebörd som dessa uttryck ges i inledningsavsnittet.
---	---

Godtaga, inställda eller ogiltigförklarade spel

Godtagande av spel

1.1. Så här gör du för att visa ditt spel

När vi godtar ditt spel kommer det att loggas i din spelhistorik. Du måste vara inloggad på ditt MR GREEN-konto (antingen på datorn eller mobilen) för att kunna se den: Klicka på fliken "Visa spelhistorik" i avsnittet "Mitt konto". I händelse av motstridigheter mellan uppgifterna på fliken "Visa spelhistorik" och våra servrar har servrarna prioritet.

1.2. Efter att vi godtagit ditt spel kan det inte längre annulleras.

Ogiltigförklarande av spel

1.3. Ett spel som du lagt kan ogiltigförklaras av oss. I så fall betalar vi tillbaka det belopp som du har satsat på spelet i fråga.

1.4. Om du har lagt ett kombinationsspel och enskilda matcher eller evenemang som ingår i kombinationen ställs in ogiltigförklarar vi inte spelet.

1.5. Det kan hända att vi håller inne utbetalningen av vinster till dig och/eller ogiltigförklarar enskilda spel eller delar av spel, såväl före som efter att det avgjorts, om det på något sätt är förknippat med i) fel, ii) spelpåverkan, iii) evenemangets integritet ifrågasätts av något skäl, iv) uppgjorda evenemang, vi) offentliggöranden som väsentligen påverkar vårt odds eller erbjudande, v) manipulering av pris eller pott, vi) syndikatspel eller vii) alla former av kriminell aktivitet som har påverkat resultatet eller annan händelse av något slag.

1.6. Vi förbehåller oss rätten att ogiltigförklara delar av eller hela kombinationsspel som du lagt om vi bedömer att ett eller flera av de ingående spelobjekten på något sätt är kopplade till varandra (även kallade har relaterade spel). Exempel: Om du spelar på att Liverpool ska vinna matchen och att Mohammed Sala ska göra mål i samma match.

1.7. Vi förbehåller oss rätten att ogiltigförklara som rör förhandsbetting om du lägger spelet efter att evenemanget i fråga har börjat.

1.8. Vi förbehåller oss rätten att ogiltigförklara livebettingspel om i) spelet läggs till fel odds på grund av att livebevakningen var defekt, hindrades eller fördröjd på något sätt; ii) spelet läggs på ett evenemang som redan har avslutats; iii) spel som läggs efter ett evenemang som på något sätt kan anses ha bidragit till resultatet i ett annat avslutat eller pågående evenemang eller iv) det odds som erbjuds på webbplatsen är kopplat till en ställning på webbplatsen som avviker från det resultat som vid tillfället tillkännages av tillämplig(t) styrande förbund, sammanslutning eller organisation.

- 1.9.** Vi förbehåller oss rätten att ogiltigförklara spel på ett segment av evenemanget om ifrågavarande evenemang (beroende på vad som är tillämpligt) i) spelas i ett annat format vad beträffar speltid än vad som angavs i spelet i fråga eller ii) spelas i ett annat format än det som angavs i erbjudandet.
- 1.10.** Vi förbehåller oss rätten att ogiltigförklara "grand salami"-spel om ifrågavarande match, evenemang eller omgång (beroende på vad som är tillämpligt) inte avslutas. Det föregående gäller inte för spel som rör resultat som föregick inställningen av tillämplig(t) evenemang eller omgång (beroende på vad som är tillämpligt), vilka inte på något sätt skulle ha påverkats, oavsett eventuella framtida händelser och vi avgör sådana spel i enlighet med resultatet.
- 1.11.** Vi förbehåller oss rätten att ogiltigförklara spel på en quarter, halvlek eller period om en evenemanget genomförs på ett annat sätt än det som vi angav i erbjudandet till dig.
- 1.12.** Vi förbehåller oss rätten att ogiltigförklara spel av typen "kamp om", "kapplöpning till" (eller liknande) om den offentliggjorda inte har inträffat under den stipulerade perioden, såvida inget annat angetts.
- 1.13.** Vi förbehåller oss rätten att ogiltigförklara spel som rör vinnare av en poäng eller målgörare om ifrågavarande händelse inte inträffar inom den angivna tidsrymden, såvida inget annat angetts.
- 1.14.** Vi förbehåller oss rätten att ogiltigförklara spel som är förknippade med händelser som inträffar under en period som vi fastställer (till exempel att "nästa lag som får en spelare utvisad") om det inte visar sig möjligt att utom rimligt tvivel avgöra det korrekta resultatet. Exempel: Domaren blåser av för en fällning och innan frisparken slås har två spelare, en från vardera laget, blivit utvisade.
- 1.15.** Vi förbehåller oss rätten att ogiltigförklara spel som rör "lag som gör mål först och vinner matchen" om inga mål görs i en sådan match.
- 1.16.** Vi förbehåller oss rätten att ogiltigförklara spel på matcher eller evenemang (beroende på vad som är tillämpligt) som inte kommer till stånd eller matcher eller evenemang som (beroende på vilket som är tillämpligt) avgörs genom att den ena parten lämnar w.o.
- 1.17.** Vi förbehåller oss rätten att ogiltigförklara spel som baseras på gruppvad om i) inte alla listade deltagare kommer till start i ifrågavarande evenemang eller ii) minst en deltagare från vår lista som du har att spela på inte slutför evenemanget i fråga och tillämplig(t) förbund, sammanslutning eller organisation inte tillhandahåller några särskiljningsbestämmelser eller processer.
- 1.18.** Vi förbehåller oss rätten att ogiltigförklara vinnarspel som rör prestationen för två eller tre deltagare om samtliga deltagare från listan som vi tillhandahåller för evenemanget inte kommer till start i det.
- 1.19.** Vi förbehåller oss rätten att ogiltigförklara spel som uttryckligen rör en eller flera deltagares prestation i fråga om ett visst evenemang eller en viss tävling (beroende på vad som är tillämpligt) om deltagaren/deltagarna (beroende på vad som är tillämpligt) inte deltar i ifrågavarande evenemang eller tävling (beroende på vad som är tillämpligt). Ovanstående kan till exempel gälla ett spel som rör en spelares prestation mot resten av startfältet.
- 1.20.** Under specifika evenemang kan det hända att vi väljer att erbjuda ett reducerat urval av deltagare och kan även inkludera spelalternativ som "övriga", "resten av startfältet" eller liknande. Detta alternativ omfattar i så fall alla icke specifikt namngivna deltagare.
- 1.21.** Vi förbehåller oss rätten att ogiltigförklara spel som läggs på erbjudanden av typen "kommer att kvalificera sig", vilka vid tidpunkten då spelet läggs endast krävde en runda, omgång eller fas (beroende på vad som är tillämpligt och inklusive eventuell extra tid eller ytterligare evenemang, i tillämpliga fall) för ifrågavarande deltagare att gå vidare till

nästa runda, omgång eller fas (beroende på vad som är tillämpligt) om ifrågavarande runda, omgång eller fas inte oåterkalleligen har slutförts inom 36 timmar från den angivna starttiden.

1.22. Vid spel som avser ett sammantaget antal händelser av en deltagare i en lagidrott, med hänsyn till den aktuella turneringen eller tävlingen (beroende på vad som är tillämpligt), kommer endast händelser räknas medan deltagaren spelar i ifrågavarande turnering eller tävling (beroende på vad som är tillämpligt). Detta omfattar inte matcher efter säsongens slut, slutspel, playoff eller kval.

1.23. När spel erbjuds på huruvida en deltagare kommer fortsätta att inneha en specifik arbetsbeskrivning, befattning eller position (beroende på vad som är tillämpligt), till ett specifikt datum eller under en specifik period (oavsett om det rör sig om politik, sport eller något annat område), behöver ifrågavarande deltagare hålla den aktuella positionen kontinuerligt från och med att du lägger spelet till slutet av tillämplig period.

Exempel: Vid ett erbjudande där man kan spela på om **Bruno Le Maire** kommer att vara Frankrikes finansminister den 31 januari 2050 måste **Bruno Le Maire** fortlöpande vara Frankrikes finansminister från det datum då du lägger spelet till och med den 31 januari 2050 (så om **Bruno Le Maire** avgår och sedan utnämns på nytt till samma ämbete förlorar du spelet).

1.24. Vid halvtids- och fulltidsspel förbehåller vi oss rätten att ogiltigförklara spel om matchen avgörs med en ordinarie speltid vars format avviker från det som anges i erbjudandet.

1.25. Vi förbehåller oss rätten att ogiltigförklara spel före eller efter att det avgjorts.

1.26. Om vi har någon form av bevis på att en kontoinnehavare handlar i samråd med en annan kontoinnehavare förbehåller vi oss rätten att ogiltigförklara tillämpliga spel, hålla inne eventuella vinster och/eller insatser medan vi utreder saken. Beroende på våra slutsatser av sådana utredningar kan det sedan hända att vi ogiltigförklarar tillämpliga spel, håller inne vinster och/eller insatser.

Vår inkasseringsfunktion

2.1. Det kan hända att vi ger dig möjlighet att inkassera spel som inte har avgjorts. Om du väljer att inkassera ett spel lämnas alla vidare evenemang eller händelser (beroende på vad som är tillämpligt) som rör detta spel utan avseende.

Exempel: Om du lägger ett spel på 10 SEK på en dubbel med Everton (odds 2,50 eller 6/4) och Brighton (odds 1,50 eller 1/2) som vinnare. Brighton vinner och det är dags för avspark i Evertons match. Inkasseringsfunktionen är tillgänglig och värdet för inkassering är 24 SEK. Om du inkasserar i det här läget ser du till att du går med vinst, även om Everton förlorar. De 24 SEK sätts in på ditt konto, utan att resultatet i Evertons match har någon betydelse.

2.2. Vi är inte på något sätt skyldiga att tillhandahålla möjlighet till inkassering av spel (även om vi har gjort det vid tidigare tillfällen).

2.3. Om vi godtar en inkassering när resultatet av respektive spel redan har fastställts förbehåller vi oss rätten att ogiltigförklara inkasseringen. Vi förbehåller oss också rätten att ogiltigförklara och ta tillbaka inkasseringar i fall där det finns tecken på att inkasseringsfunktionen har missbrukats.

2.4. Inkasseringar kan vara föremål för fördröjningar, bland annat på grund av manuella dröjsmål.

2.5. Om vi under en sådan fördröjning upphör att tillhandahålla erbjudandet, eller om oddsen för det spel som inkasserats ändras, kommer din inkasserbegäran att nekas.

2.6. Om ditt spel har lagts med en gratisspelskupong kommer inkasseringsvärdet att vara det aktuella värdet av det belopp som du kan inkassera minus beloppet på gratisspelskupongen.

2.7. Vi förbehåller oss rätten att när som helst dra tillbaka eller upphäva erbjudanden om inkassering.

Typer av spel

Vi kan ge dig möjlighet att lägga följande typer av spel:

<u>Insats</u>	<u>Förklaring</u>
Kombinationsspel, kombination eller kombo	Avser ett spel där fyra spelobjekt eller mer kombineras till ett enda spel. Du vinner endast ett sådant spel om alla objekten går hem.
Asiatiskt handikapp, asiatiskt spread eller asiatiskt marginalhandikapp	Asiatiskt handikapp, asiatisk spread eller asiatiskt marginalhandikapp är en typ av handikappspel (se nedan för en förklaring av vad handikapp är för något) där spelobjekten ges ett handikapp med hänsyn till deras form. Det innebär att det en deltagare i praktiken börjar matchen med ett försprång. Favoriten indikeras med ett minustecken (–), medan underdoggen/outsidern signaleras med ett plustecken (+): Låt oss anta att Liverpool ska möta West Ham och att du vill lägga ett spel med asiatiskt handikapp: Liverpool (–1,5), West Ham (+1,5). I det här scenariot behöver Liverpool vinna med minst två mål för att du ska vinna spelet. Om Liverpool inte vinner med en sådan marginal förlorar du spelet, medan de spelare som satsade på att West
	Ham skulle hålla sig inom 1,5 måls marginal till Liverpool vinner. Observera att det endast två resultat är möjliga eftersom oavgjorda resultat inte förekommer i denna spelform.
Rätt slutresultat eller spel på resultat	Det här alternativet ger dig möjlighet att satsa på det exakta slutresultatet vid matchens, turneringens eller evenemangets (beroende på vad som är tillämpligt) slut eller i slutet av en fördefinierad period under sådana matcher, turneringar eller evenemang (beroende på vad som är tillämpligt).

Oavgjort inget spel	I den här typen av spel tas oavgjort som resultat bort från spelalternativ med tre möjliga resultat. Den här typen av spel gäller även för erbjudanden med tre resultatalternativ där vi inte ger något odds för oavgjort. Om det inte blir någon vinnaren får du tillbaka insatsen.
Dubbelchans	Det här alternativet ger dig möjlighet att lägga ett spel på två resultat samtidigt i evenemang, turneringar eller matcher (beroende på vad som är tillämpligt), antingen vid matchens, turneringens eller evenemangets (beroende på vad som är tillämpligt) slut eller i slutet av en fördefinierad period under sådana matcher, turneringar eller evenemang (beroende på vad som är tillämpligt).
Plats, each way eller EW (eller E/W)	Det här är i praktiken ett spel som består av två separata delar (med lika stora insats). Den ena delen av spelet går ut på att deltagaren ska vinna, medan den andra delen är en satsning på att deltagaren ska att sluta på någon av ett antal andra placeringar.
Målminutssumma	Det här är ett spel där man satsar på summan av de exakta spelminuter då mål görs i en enskild match. Självmål räknas inte vid spel på summan av målminuterna. Mål som görs på övertid anses ha gjorts i sista ordinarie spelminuten i den aktuella halvleken. Exempel (fotboll): Mål som görs på övertid i första halvlek räknas som 45:e matchminuten, medan övertidsmål i andra halvlek räknas som 90:e matchminuten.
Gruppvad	Detta avser spel på en grupp av deltagare för ett visst spelalternativ. Resultatet baseras på den spelare som vinner i gruppen som du satsar på. Exempel (golf): Vilken spelare kommer att gå den lägsta rundan?
Handikapp, marginalhandikapp eller spread	Handikapp, marginalhandikapp eller spreadbetting är en typ av spel där spelobjektet i ett evenemang ges ett handikapp som måste övervinnas för att spelet ska gå hem. Det kan hända att vi ger dig möjlighet att spela på tvåvägshandikapp, asiatiskt handikapp eller trevägshandikapp (europeiskt

handikapp). Handikappspel kallas även för marginalhandikapp eller spread.

Exempel: I tvåvägshandikapp kan du spela på vinnaren eller förloraren (du kan inte spela på oavgjorda resultat med handikapp),

- låt säga Tottenham–Leicester där handikappet är 0–2 (Leicester börjar matchen med två måls försprång). Det innebär att även om Tottenham vinner matchen med 1–0 vinner du ditt spel eftersom du har spelat på Leicester vars handikapp (i spelet) ger ett slutresultat på 1–2.
- På matchen England–Frankrike är handikappet 0-3 (Frankrike börjar matchen med tre måls försprång). . Matchen slutar 2–0 till England. Om du har satsat på att England ska vinna kommer du förlora ditt spel eftersom handikappet innebär att resultatet blir 2-3 avseende ditt spel.
- På matchen Monaco-Lens är handikappet 3-0 (Monaco börjar matchen med tre måls försprång). Matchen slutar 3-0 till Lens. I ett sådant fall kommer reglerna för oavgjort gälla ditt spel. För ditt spels räkning blir slutresultatet också 2–2 eftersom oavgjort inte räknas. I så fall ogiltigförklaras ditt spel och reglerna för oavgjort tillämpas.

I trevägshandikapp (eller europeiskt handikapp) kan du även spela på oavgjorda resultat med handikapp. Exempel:

- Tottenham–Leicester där handikappet är 0–2 (Leicester börjar matchen med två måls försprång). Det innebär att även om Tottenham vinner matchen med 1–0 vinner du spelet eftersom du har spelat på Leicester vars handikapp (i spelet) ger ett slutresultat på 1–2.
- På matchen England–Frankrike är handikappet 0-3 (Frankrike börjar med tre måls försprång). Matchen slutar 2–0 till England. Om du hade satsat på att England skulle vinna innebär det att du förlorar ditt spel eftersom handikappet innebär att ditt resultat blir 2-3.
- På matchen Monaco-Lens är handikappet 3-0 (Monaco börjar med tre måls försprång). Matchen slutar 3-0 till Lens. Ditt resultat (resultatet som räknas i ditt spel) är därför 3-3. Om du hade satsat på att Monaco eller Lens skulle vinna, förlorar du ditt spel. Om du hade satsat på att slutresultatet skulle bli oavgjort, vinner du ditt spel.

För exempel på asiatiskt handikapp, se ovan.

	Såvida inget annat anges på webbplatsen gäller alla handikapp som förtecknas på webbplatsen från början av tillämplig(t) evenemang eller period (beroende
--	--

	på vad som är tillämpligt) till dess slut. Vissa handikapperbjudanden på specifika idrotter räknas dock endast resultatet från den tidpunkt då spelet läggs till slutet av den angivna perioden.
Halvtid/full tid	Det här alternativet ger dig möjlighet att lägga spel på resultatet i halvtid och full tid i ett evenemang.
Direktmöte eller triangelmöte	Det här alternativet ger dig möjlighet att lägga spel mellan två eller tre deltagare eller på två eller tre resultat i ett evenemang eller en situation som vi bestämmer. I motorsport eller golf, till exempel, kan du få välja mellan två tävlande ur ett större startfält.
1X2 eller hemmaseger-oavgjort-bortaseger	Det här alternativet ger dig möjlighet att satsa på resultatet vid matchens, turneringens eller evenemangets (beroende på vad som är tillämpligt) slut eller i slutet av en fördefinierad period under sådana matcher, turneringar eller evenemang (beroende på vad som är tillämpligt). Du har tre olika resultat att välja mellan: • Hemmalaget/spelare 1 eller den deltagare som står till vänster i erbjudandet. • Oavgjort, lika eller resultatet i mitten. • Bortalaget/spelare 2 eller den deltagare som står till höger i erbjudandet.
Udda/jämnt	Det här alternativet ger dig möjlighet att spela på ett fördefinierad udda/jämnt-händelse i slutet av en fördefinierad period under matcher, turneringar eller evenemang. Noll räknas i det här sammanhanget som en jämn siffra.
Ensam vinnare eller plats	Ett alternativ där du har möjlighet att spela på att ett spelobjekt ska vinna eller hamna på en viss placering (men inte nödvändigtvis vinna). Exempel: I golftävlingar kan det hända att vi ger dig möjlighet att spela på att spelare ska komma topp fem eller tio. I galopp erbjuder vi oftast de tre första placeringarna (detta varierar dock med hänsyn till startfältets storlek).

Över/under eller totalt	Det här ger dig möjlighet att spela på ett fördefinierat antal händelser eller förekomster i match, turneringar eller evenemang (beroende på vad som är tillämpligt). Exempel: Över/under 2,5 mål. För att spel på "över" ska ge vinst måste det göras minst 3 mål i matchen och för spel på "under" får det högst bli 2 mål i matchen. Över/under eller totalt kan också vara tre alternativ. Om du inte
--------------------------------	--

	ges möjlighet att spela på oavgjort och resultatet slutar på det exakta värdet får du tillbaka insatsen.
Periodbetting	Det här alternativet ger dig möjlighet att lägga spel på varje enskild period i evenemang, turneringar eller matcher (beroende på vad som är tillämpligt).

Utfallsbetting	Vi erbjuder oddsning på följande typer av utfall: • <u>Att hålla nollan:</u> Du kan spela på att ett lag inte släpper in något mål i en match. • <u>Grand salami-spel:</u> Du kan spela på det totala antalet händelser (som vi erbjuder som alternativ) i ett visst evenemang, en viss omgång eller enskild period (som vi fastställer). • <u>Fantasimatcher/virtuella matcher eller direktmöten eller mytspel:</u> Du kan spela på imaginära möten mellan två eller flera deltagare som inte direkt tävlar mot varandra i samma match, evenemang eller omgång (beroende på vad som är tillgängligt). • <u>Quarter, period eller halvlek:</u> Du kan spela på ställning eller resultat (beroende på vad som är tillämpligt) i tillämplig period (som vi fastställer) eller i slutet av den period som vi erbjuder spel på (beroende på vad som är tillämpligt). • <u>Över/under-spel:</u> Du kan spela på deltagares placering där "över" anses vara en lägre eller sämre placering, medan "under" innebär en högre eller bättre placering. • <u>Kamp om (eller liknande):</u> Du kan spela på att lag eller deltagare (beroende på vad som är tillämpligt) åstadkommer en viss händelser eller flera händelser (beroende på vad som är tillämpligt). Vi definierar alternativen och den tidsrymd som spelet omfattar. • <u>Resten av matchen (eller liknande):</u> Du kan spela på ett resultat eller en händelse (beroende på vad som är tillämpligt) från det ögonblick då spelet läggs tills dess att en förbestämd period löper ut. • <u>Resultatet i slutet av en quarter, period eller halvlek:</u> Du kan spela på händelser som måste hända inom en förutbestämd period som vi fastställer. • <u>Specifika tidsrymder eller intervall:</u> Du kan spela på ett resultat eller en händelse (beroende på vad som är tillgängligt) som uppkommer eller inträffar sammantaget under den förutbestämda perioden eller det intervall som vi fastställer (över- eller tilläggstid räknas inte i en sådan förutbestämd
-----------------------	--

	period, såvida inte det uttryckligen anges). Inga andra resultat eller händelser ingår, såvida inte det anges i erbjudandet, på webbplatsen eller i tillämplig kampanj. • <u>Lag som gör mål först och vinner matchen:</u> Du kan spela på det lag som gör mål först och vinner matchen. • <u>Lag som vinner efter att ha legat under:</u> Du kan spela på ett lag som vinner efter att ha legat under. • <u>Vinnare av eller målgörare i (eller liknande):</u> Den här typen av spel ger dig möjlighet att satsa på att en viss händelse ska inträffa. Händelser som inträffar före det att spelet har accepterats av oss räknas inte.
System- eller kombinationsspel	Vi förbehåller oss rätten att begränsa antalet kombinationer. Vi erbjuder följande typer av systemspel: • <u>Canadian eller Super Yankee:</u> Består av 26 spel på fem spelobjekt – en femling, fem fyringar, tio tripplar och tio dubblar. För att du ska vinna pengar på det här spelet måste minst två av dina fem spelobjekt vinna. • <u>Goliat:</u> Består av 247 spel på åtta spelobjekt – en åttling, fem sjulingar, 28 sexlingar, 56 femlingar, 70 fyringar, 56 tripplar och 28 dubblar. För att du ska vinna pengar på det här spelet måste minst två av dina åtta spelobjekt vinna. • <u>Heinz:</u> Består av 57 spel på sex spelobjekt – en sexling, sex femlingar, 15 fyringar, 20 tripplar och 15 dubblar. För att du ska vinna pengar på det här spelet måste minst två av dina spelobjekt vinna. • <u>Livespelsystem:</u> Består av upp till 25 separata spelobjekt på en enda spelkupong. Alla sina spelobjekt måste vinna för att du ska vinna spelet. • <u>Lucky 15:</u> Består av 15 spel på fyra spelobjekt – en fyring, fyra tripplar, sex dubblar och fyra singlar. För att du ska vinna pengar på det här spelet måste minst ett av dina fyra spelobjekt vinna. • <u>Lucky 31:</u> Består av 31 spel på fem spelobjekt – en femling, fem fyringar, tio tripplar, tio dubblar och fem singlar. För att du ska vinna pengar på det här spelet måste minst ett av dina fem spelobjekt vinna. • <u>Lucky 63:</u> Består av 63 spel på sex spelobjekt – en sexling, sex femlingar, 15 fyringar, 20 tripplar, 15 dubblar och sex singlar. För

	att du ska vinna pengar på det här spelet måste minst ett av dina sex spelobjekt vinna. • Patentsystem: Består av sju spel på tre spelobjekt – en trippel, två dubblar och tre singlar. För att du så vinna på det här spelet måste minst ett av dina tre spelobjekt vinna. • Förhandsspel: Består av upp till 25 spelobjekt på en spelkupong. Alla dina spelobjekt måste vinna för att du ska vinna ett sådant spel. • Super Heinz: Består av 120 spel på sju spelobjekt – en sjuling, sju sexlingar, 21 femlingar, 35 fyrlingar, 35 tripplar och 21 dubblar. För att du ska vinna pengar på det här spelet måste minst två av dina sju spelobjekt vinna. • Trixie: Består av fyra spel på tre spelobjekt – en trippel och tre dubblar. För att du ska vinna pengar på det här spelet måste minst två av dina spelobjekt vinna. • Yankee: Består av elva spel på fyra spelobjekt – en fyrling, fyra tripplar och sex dubblar. För att du ska vinna pengar på det här spelet måste minst två av dina fyra spelobjekt vinna.
Teaser Plus eller Teaser +	Detta är när du spelar på samma förbestämda antal poäng för alla resultat i ett kombinationsspel/kombo som består av ett handikappspel eller ett totalspel eller en blandning av dem. Som ett kombinationsspel/kombo, kommer du endast att vinna spelet om alla dina spelobjekt är korrekta.

Avgjorda spel Allmänna regler

4.1. Vi strävar efter att avgöra spel så snabbt som möjligt, men i vissa fall kan det hända att det dröjer något i väntan på bekräftelse av resultat eller händelser. Våra avgöranden baseras på de källor som är tillgängliga för oss, inklusive (utan begränsning) tv, streamingtjänster och webbplatser för styrande förbund, sammanslutning eller organisationer (beroende på vad som är tillämpligt).

4.2. Med förbehåll för övriga regler sker utbetalning av avgjorda spel efter att tillämplig(t) evenemang, match eller turnering (beroende på vad som är tillämpligt) har avslutats och resultatet är känt. Eventuella ändringar av resultatet efter den ursprungliga resultatpubliceringen av tillämplig(t) styrande förbund, sammanslutning eller organisation lämnas utan avseende.

4.3. I fall där vi fastställer att de regler som styr ditt spel är oklara eller otillräckliga– kan det hända att vi avgör ett spel med hänsyn till vad som är allmänt vedertagna spelnormer, sedvana och definitioner.

Avbrutna evenemang

4.4. Alla spelerbjudanden som oåterkalleligen har avgjorts innan avbrottet från ett evenemang och omöjliga kunde ändras av framtida händelser avgörs ut i enlighet med det fastställda resultatet.

4.5. Vi förbehåller oss rätten att ogiltigförklara spel om ett evenemang eller en tävling (beroende på vad som är tillämpligt) inte börjar inom 24 timmar från den officiella starttid som senast tillkännagetts av styrande förbund, sammanslutning eller organisation (beroende på vad som är tillämpligt). Ovanstående gäller inte för evenemang eller tävlingar (beroende på vad som är tillämpligt) vars starttid inte har tillkännagivits av styrande förbund, sammanslutning eller organisation vid tidpunkten då du lägger det tillämpliga spelet och lagda spel kommer inte ogiltigförklaras av oss utan de förblir giltiga tills dess att tillämplig(t) evenemang eller tävling genomförs.

4.6. Om ett evenemang bryts innan dess ordinarie slut (till exempel en fotbollsmatch i en inhemsk liga som spelas i två halvlek) och styrande förbund, sammanslutning eller organisation (beroende på vad som är tillämpligt) tillhandahåller ett resultat med avseende på ifrågavarande evenemang inom 24 timmar räknat från dess start kommer vi att använda detta beslut för att avgöra ditt spel med hänsyn till evenemangets resultat (till exempel dubbelchans, oavgjort, 1X2 och utan vad), förutsatt att beslutet som tillhandahållits av tillämplig(t) förbund, sammanslutning eller organisation inte ändrar resultatet för sådana spel vid den tidpunkt då det aktuella evenemanget bröts. Om resultatet för sådana spel ändras återbetalar vi insatsen. Alla erbjudanden som rör spel på att ett visst antal händelser ska inträffa (exempelvis hur många bestraffningar som utdöms i amerikansk fotboll) kommer att ogiltigförklaras av oss. Det gäller dock inte för eventuella resultat som oåterkalleligen har fastställts innan det tillämpliga evenemanget bröts och ditt spel avgörs i enlighet med det resultat som oåterkalleligen har fastställts.

Ytterligare regler

5.1. Vi kan när som helst upphäva all eller enskild spelaktivitet. Om vi till exempel har tekniska problem kan det hända att vi tar bort vissa och/eller alla spelmöjligheter.

5.2. Såvida vi inte anger något annat i fråga om vinnar- eller platsspel kommer vi inte att betala tillbaka spel som rör deltagare eller resultat (beroende på vad som är tillämpligt) som rör en särskild deltagare som inte längre deltar i evenemanget eller ett särskilt resultat som inte inträffar. Vi förbehåller oss rätten att tillämpa Tattersalls regel 4 (strukna deltagare i annat än galopp och greyhoundkapplöpningar) på erbjudanden som inte rör galopp eller greyhoundkapplöpning och detta kommer i så fall att förklaras i spelerbjudandet eller de sportspecifika reglerna.

5.3. Inga återbetalningar av spel kan komma i fråga, även om det vinstgivande resultatet av evenemanget, matchen eller turneringen (beroende på vad som är tillämpligt) är ett resultat som, omfattar en deltagare som inte ingick som ett spelbart alternativ.

5.4. Vi kommer inte ändra tidigare resultat (även om sådana resultat påverkas av det nedanstående) om en deltagare i ett evenemang diskvalificeras, inte deltar eller utesluts (beroende på vad som är tillämpligt) från deltagande i nästa omgång eller del (beroende på vad som är tillämpligt) i ifrågavarande evenemang eller tävling (beroende på vad som är tillämpligt). Diskvalifikationen, frånvaron eller uteslutningen (beroende på vad som är tillämpligt) anses ha trädit i kraft från den tidpunkt när den aktuella deltagaren förhindrades från att delta i evenemanget eller tävlingen (beroende på vad som är tillämpligt).

5.5. Alla spel som är kvalificerade genom att de avser ett visst datum kommer att avgöras trots ändringar i evenemang eller omgångar eller antal evenemang som spelats (beroende på vad som är tillgängligt). Exempel: Om du spelar på att

Liverpool ska vara i ledning i Premier League den 1 januari och Manchester City då leder ligan, men har spelat fler matcher än Liverpool kommer du ändå att förlora spelet.

5.6. Vid direktmötesspel betalar vi tillbaka insatsen till ditt konto om direktmötesspelet avser två deltagare och de har samma placering eller poäng eller elimineras i exakt samma fas. Ovanstående gäller inte om tillämplig(t) styrande förbund, sammanslutning, organisation eller organ (beroende på vad som är tillämpligt) inför ett särskiljningsförfarande.

5.7. Vid direktmötesspel där antalet deltagare är tre och det förekommer mer än ett vinstgivande resultat gäller regeln om dött lopp. Detta kan leda till att vinsten blir mindre än din insats för spelet.

5.8. Vid direktmötesspel som rör en annan omgång eller fas (beroende på vad som är tillämpligt) i ett evenemang måste alla deltagare delta i den kommande omgången eller fasen (beroende på vad som är tillämpligt) för att spelen ska fortsätta gälla.

5.9. Om ett evenemang har en förkvalsfas eller -omgång (beroende på vad som är tillämpligt) och du lägger spel på en deltagare som inte lyckas kvalificera sig till huvudevenemanget från ett sådant förkval ska ifrågavarande deltagare anses ha förlorat mot någon som redan är kvalificerad eller lyckas i kvalet och du förlorar ditt spel.

5.10. Om ett evenemang skjuts upp eller flyttas (beroende på vad som är tillämpligt) inom ramen för en turnering och ditt spel kräver att en eller flera deltagare (beroende på vad som är tillämpligt) ska genomföra två faser eller mer för att gå vidare i turneringen ska ditt spel fortfarande anses vara giltigt så länge det uppskjutna eller flyttade (beroende på vad som är tillämpligt) evenemanget genomförs under den aktuella turneringen.

5.11. Alla hänvisningar till hemma- eller bortalag utgör hänvisningar till det spel som faktiskt spelar hemma respektive borta i enlighet med vad som bestämts av det/den officiella förbundet, sammanslutningen eller organisationen (beroende på vad som är tillämpligt). Det kan ibland hända att vi visar spel i erbjudanden på det sätt som de skulle anslås i USA där bortalaget spelar hos hemmalaget. Exempel: Baltimore Ravens hos Dallas Cowboys (Baltimore Ravens @ Dallas Cowboys) innebär att Dallas Cowboys är hemmalag och Baltimore Ravens bortalag.

5.12. Om du spelar på ett evenemang som arrangeras på neutral plan ska spelet gälla, oavsett om vi har tillhandahållit denna information i det aktuella erbjudandet och oberoende av hur lagen visas på webbplatsen.

5.13. Vi kommer inte att ogiltigförklara ditt spel om ett evenemang eller en match (beroende på vad som är tillämpligt) flyttas från den arena som den ursprungligen var tänkt att spelas på eller om det sker en ändring av det underlag som evenemanget eller matchen (beroende på vad som är tillämpligt) ska genomföras på. Ovanstående gäller inte heller om vi anger något annat i de sportspecifika reglerna eller om evenemanget eller matchen (beroende på vad som är tillämpligt) flyttas till vad som anses utgöra hemmaplan för ett av lagen.

5.14. Vi kommer inte att ogiltigförklara ditt spel på ett evenemang eller en match (beroende på vad som är tillämpligt) som spelas på neutral plan. Detta gäller även om vi inte har tillhandahållit information om att ifrågavarande evenemang eller match (beroende på vad som är tillämpligt) spelas på neutral plan eller i vilken ordning deltagarnas anges på webbplatsen.

5.15. Med förbehåll för punkt 5.16. Om det förekommer bristande överensstämmelse mellan vår webbplats och den officiella webbplatsen för tillämplig(t) förbund, sammanslutning eller organisation i hur deltagarna anges och denna bristande överensstämmelse på ett väsentligt sätt påverkar oddsen kommer vi att ogiltigförklara alla berörda spel. Exempel: Vi skulle ogiltigförklara ett spel om Premier Leagues webbplats offentliggör en match som Liverpool–Manchester United (eller likartad uppställning) och samma match på vår webbplats anges som Manchester United–Liverpool.

- 5.16.** Ditt spel gäller om det läggs på ett evenemang eller en match (beroende på vad som är tillämpligt) där den s.k. hemmaplansfördelen har liten eller ingen påverkan på oddsen och i händelse av neutral plan som används för att exempelvis arrangera semifinaler eller final (beroende på vad som är tillämpligt), även om arenan potentiellt skulle kunna anses utgöra sedvanlig hemmaplan för endera laget.
- 5.17.** I händelse av att en semifinal eller final (beroende på vad som är tillämpligt) arrangeras på den ena av deltagarnas hemmaplan ska den alltså anses utgöra neutral plan trots vad som anges på den officiella webbplatsen för det/den styrande förbundet, sammanslutning eller organisationen (beroende på vad som är tillämpligt) och hur de anges på vår webbplats.
- 5.18.** Upplysningar som vi lämnar om lag, laguppställningar, kvalificering eller benämningar tillhandahålls endast i informationssyfte. Om sådana uppgifter är felaktiga eller ofullständiga kommer vi inte att ogiltigförklara spel, såvida inte de gör en väsentlig skillnad med hänsyn till de odds som erbjuds.
- 5.19.** Vi kan inte försäkra dig om att alla delar av ett erbjudande eller att informationen på webbplatser stämmer. Det kan till exempel förekomma olika tolkningar av material som översatts från olika språk. Eventuella skillnader på grund av översättning innebär inte att vi kommer att ogiltigförklara spelet.
- 5.20.** Vid spel som avser ett sammantaget antal händelser av en deltagare i en i turnering eller tävling räknas endast de händelser som inträffar medan deltagaren spelar i den aktuella turneringen eller tävlingen (beroende på vad som är tillämpligt).
- 5.21.** Om ett spel rör en tidsperiod innebär detta exempelvis följande:
- Inom de första tio minuterna avser en tidsrymd mellan 0 sekunder och 9 minuter och 59 sekunder.
 - Mellan 18 minuter och 22 minuter avser en tidsrymd från 18 minuter och 0 sekunder och 21 minuter och 59 sekunder.
- 5.22.** Såvida inget annat anges av oss i samband med erbjudandet av spelet, eller i de sportspecifika reglerna, måste vid spel som läggs på evenemangs eller matchers (beroende på vad som är tillämpligt) längd och inkluderar decimaler (t.ex. 0,5) tillämplig decimal uppnås innan spelet anses vunnet. Exempel: i) I ett formel 1-lopp där en längd på 0,5 erbjuds för spel på hur länge loppet ska vara över/under 75,5 minuter. Med "över" avses då 76 minuter eller mer och med "under" 75.59 minuter eller mindre. ii) I en boxningsmatch där spel på hur många ronder den kommer att vara används 0,5 rond för skillnaden i antal ronder. Vid ett spel på över/under 4,5 ronder innebär "över" att matchen varar i minst 5 ronder och "under" 4 ronder eller färre.
- 5.23.** Om du lägger ett spel på att en viss spelare ska göra ett mål eller mer kommer eventuella självmål som han/hon gör inte att räknas, såvida inget annat anges.
- 5.24.** Medaljer som ett lag eller en nation (beroende på vad som är tillämpligt) vinner i ett enskilt evenemang räknas som en medalj.
- 5.25.** Vid systemspel kan det hända att vi begränsar antal kombinationer som du har att välja bland.
- 5.26.** Hänvisningar till förbund, nationalitet eller liknande är föremål för den definition som tillhandahålls av hemsidan och inte av styrande förbund, sammanslutning eller organisation.
- 5.27.** Om en domare eller annan tillämplig funktionär i ett evenemang inte officiellt har erkänt en händelse ska ifrågavarande händelse inte räknas med hänsyn till ditt spel.

- 5.28.** Som en allmän regel, och såvida inte något annat anges, avgör vi erbjudanden baserat på en händelse eller ett resultat (beroende på vad som är tillämpligt) med hänsyn till den tidpunkt då matchen/spelet stoppas. Exempel: När en straff utdöms i rugby union är det avblåsningen, inte när straffen faktiskt slås, som räknas när vi avgör huruvida du har vunnit ditt spel.
- 5.29.** Vid periodbetting ogiltigförklarar vi spel om ordinarie tid för den match som spelas avviker från den som anges i erbjudandet.
- 5.30.** Om det/den styrande förbundet, sammanslutningen eller organisationen (beroende på vad som är tillämpligt) inkluderar extra omgångar eller matcher (beroende på vad som är tillämpligt) efter avslutad ordinarie säsong i syfte att fastställa relevant kvalificering eller placering (beroende på vad som är tillämpligt) (till exempel med hänsyn till upp- eller nedflyttning) kommer vi, såvida inget annat angetts, att använda resultat och utfall i dessa omgångar eller matcher (beroende på vad som är tillämpligt) för att avgöra spel som läggs med hänsyn till sådan klassificering eller placering.

Avgörande av vissa erbjudanden

6.1. Vi avgör följande spel enligt nedan:

6.2. Spel på exempelvis "matchens lirare" och "mest värdefulla spelare" avgörs i enlighet med beslutet av arrangören av den aktuella tävlingen, såvida inget annat anges.

6.3. Spel på spelarövergångar gäller endast om spelaren skriver kontrakt med den nya klubben. Lån räknas inte.

6.4. En möjlighet att spela på i) att en deltagare ska åstadkomma en specifik händelse mot en annan spelare eller ett annat lag eller ii) placering på ett visst datum kommer inte att ogiltigförklaras av oss trots eventuella ändringar i antalet matcher eller omgångar (beroende på vad som är tillämpligt).

6.5. Avgörande av spel på att en deltagare ska åstadkomma en händelse innan en annan deltagare gör det baseras på när de tillämpliga händelserna inträffar i tillämpliga evenemang.

6.6. Vid myt- eller fantasispel eller virtuella spel avgör vi dem efter det att den fullständiga omgången eller det fullständiga evenemanget (beroende på vad som är tillämpligt) har genomförts. Alla erbjudanden måste avgöras samma dag som omgången eller evenemanget (beroende på vad som är tillämpligt) är schemalagd att genomföras. Om en del av erbjudandet annulleras eller flyttas kommer ditt spel att ogiltigförklaras. I samtliga fall godtas alla spel baserat på spelobjektets nästa evenemang eller omgång (beroende på vad som är tillämpligt) i kalendern. Om ett spelobjekt i ett visst erbjudande avgörs genom w.o. (walkover) kommer ditt spel att ogiltigförklaras.

6.7. Om vi ger dig möjlighet att spela på att en deltagare ska uppnå ett visst resultat eller genomföra en viss prestation mot en annan deltagare kommer vi att avgöra ifrågavarande spel vid den tidpunkt när resultatet uppnås eller prestationen genomförs.

6.8. Vid spel på ensam vinnare eller plats där du ges möjlighet att välja mellan ett antal deltagare att spela på och du lägger ett spel på att en deltagare ska vinna eller sluta på en given placering. Om två deltagare eller mer kommer på delad plats avgör vi sådana spel i enlighet med tillämpliga regler för spel på "vinst" eller "plats", de sportspecifika reglerna samt regeln om dött lopp.

6.9. Avgörande av spel på plats baseras på tillämpliga regler som styr spel på vinst och plats i de sportspecifika reglerna samt regeln om dött lopp.

6.10. Vid alla erbjudanden som rör i) en enskild spelares prestation i en inhemsk liga eller ii) direktmötesspel på två spelare i en inhemsk liga tas endast hänsyn till ordinarie säsong. Således räknas inte extra matcher i playoff, kval eller andra matcher efter säsongen eller liknande. Denna punkt gäller inte om vi anger något annat.

6.11. Vid alla erbjudanden som rör i) sammantagna utfall eller händelser (beroende på vad som är tillämpligt) som rör ett lags prestation i en inhemsk liga eller ii) direktmötesspel på två lags prestationer i en inhemsk liga eller iii) en kumulativ prestation i en inhemsk liga tas endast hänsyn till ordinarie säsong. Således räknas inte extra matcher i playoff, kval eller andra matcher efter säsongen eller liknande. Denna punkt gäller inte om vi anger något annat.

6.12. Vid spel på tränarbyten/-flyttar avgörs utnämningar av tränarpar enligt regeln om dött lopp. All spel som oavsiktligt godtas efter att en flytt redan har hänt ogiltigförklaras.

6.13. Erbjudanden som rör spel på två deltagare eller mer under en fördefinierad period som vi fastställer eller under en tävlings eller ett evenemangs (beroende på vad som är tillämpligt) lopp avgörs av oss baserat på resultat för de förtecknade deltagarna. Vi tar ingen hänsyn till andra deltagare som är med i tävlingen eller evenemanget (beroende på vad som är tillämpligt).

Regel 4 (strukna deltagare i annat än galopp och greyhound-kapplöpningar)

7.1. Detta avsnitt gäller inte galopp och greyhound-kapplöpningar.

7.2. Om en deltagare inte deltar kommer oddsen för de återstående deltagarna att sänkas i enlighet med denna regel 4 (strukna deltagare i annat än galopp och greyhound-kapplöpningar).

7.3. De odds som ges för de återstående deltagarna sänks eftersom det blir lättare för övriga deltagare att vinna (varje deltagare har en motståndare mindre att besegra och därmed är sannolikheten större för att de ska vinna). Därför avlägsnas en andel av vinsten för att kompensera för effekten av den strukna deltagaren.

7.4. Om två deltagare eller mer inte deltar ska den totala sänkningen i oddsen inte överstiga 75 procent. I så fall baseras sänkningen på det sammantagna oddset för de strukna deltagarna.

Ett spel på att en deltagare ska vinna:

<u>Aktuellt odds för den deltagare som dragit sig ur</u>	<u>Minskning som en procentandel av vinsten – lagd insats</u>
1,30 och lägre	75
1,31–1,40	70
1,41–1,53	65

1,54–1,62	60
1,63–1,80	55
1,81–1,95	50
1,96–2,20	45
2,21–2,50	40
2,51–2,75	35

2,76–3,25	30
3,26–4,00	25
4,01–5,00	20
5,01–6,50	15
6,51–10,00	10
10,01–15,00	5
15.01 +	0

Ett spel på att en deltagare ska placera sig:

<u>Aktuellt odds för den deltagare som dragit sig ur</u>	<u>Minskning som en procentandel av vinsten – lagd insats</u>
1,06 och lägre	55
1,07–1,14	45
1,15–1,25	40
1,26–1,52	30
1,53–1,85	25
1,86–2,40	20
2,41–3,15	15
3,16–4,00	10
4,01–5,00	5
5,01 och högre	0

Twister

8.1. För information om vår tvistlösningsmekanism, se [användningsvillkoren](#).

8.2. Det kan hända att vi spärrar ditt konto under tiden som vi genomför våra utredningar av ärendet.

Ansvarsfriskrivning

9.1. OM DU MOTTAR VINSTER ELLER BONUS (ELLER ANDRA LIKNANDE FÖRMÅNER) ("FÖRMÅNER") SOM ETT RESULTAT AV EVENTUELLA FEL (TEKNISKA ELLER MANUELLA) BEGÅNGNA AV OSS ELLER FÖR VÅR RÄKNING VID BERÄKNING, ALLOKERING ELLER DISTRIBUTION AV FÖRMÅNER KAN DET HÄNDA ATT VI OGILTIGFÖRKLARAR FÖRMÅNERNA OCH DU SKA, I HÄNDELSE AV ATT DU REDAN HAR MOTTAGIT EN BETALNING ELLER FÅTT EN BETALNING INSATT MED HÄNVISNING TILL DESSA FÖRMÅNER, BETALA TILLBAKA DETTA BELOPP TILL OSS OCH OM INTE SÅ SKER DRAR VI DETTA BELOPP FRÅN DITT KONTO.

9.2. DET KAN HÄNDA ATT DE UPPGIFTER SOM FINNS PÅ WEBBPLATSEN, INKLUSIVE STATISTIK, INTE ÄR UPPDATERADE ELLER FELFRIA OCH VI HAR HÄRVID LAG INGEN ANSVARSSKYLDIGHET.

9.3. Som ett klagörande påpekas att vi inte tar något ansvar för eventuella misstag, inklusive på grund av fel eller att uppgifterna på webbplatserna är ofullständiga eller felaktiga.

9.4. Vi förbehåller oss rätten att dra tillbaka erbjudanden på webbplatsen.

9.5. Vi kan när som helst redigera odds och göra ytterligare ändringar som vi anser vara nödvändiga på webbplatsen.

9.6. Alla odds som vi erbjuder tillhandahålls på dynamisk basis och kan ändras när som helst. De spel som vi godtar erbjuds till de odds som är tillgängliga på webbplatsen vid tidpunkten då spelet godtas, oaktat eventuell andra tidigare uppgifter som varit tillgängliga, inklusive (utan begränsning) på webbplatsen eller som har publicerats i alla former av media (såväl online som offline).

9.7. Vi är inte ansvarsskyldiga gentemot dig om realtidsuppdateringen av resultat inte är korrekt på webbplatsen.

9.8. Vi är inte ansvarsskyldiga gentemot dig om det visar sig att du inte kan lägga spel på webbplatsen.

9.9. Eventuella ytterligare evenemang eller händelser (beroende på vad som är tillämpligt) räknas inte för ditt spel när vi har godtagit din begäran om inkassering.

9.10. Du ansvarar för att se till att du alltid är medveten om de omständigheter som gäller för enskilda och alla evenemang (till exempel aktuell ställning och återstående speltid i matchen) och vi är inte ansvarsskyldiga gentemot dig i detta avseende, även om sådana uppgifter står att finna på webbplatsen. Detta är i synnerhet relevant vid livebetting.

9.11. Vi förbehåller oss rätten att ändra livebettingschemat på webbplatsen och vi är inte ansvarsskyldiga gentemot dig i detta avseende.

9.12. Alla spel som läggs hos oss genom webbplatsen kan vara föremål för fördröjningar och för detta har vi ingen ansvarsskyldighet gentemot dig.

9.13. Alla tidsfrister för läggande av spel anges endast i informationssyfte.

9.14. Vidare är vi inte ansvarsskyldiga gentemot dig om du inte kan lägga spel vid livebetting, om tillämplig ställning för livebetting inte uppdateras eller för eventuella schemaändringar eller tjänsteavbrott.

9.15. Om du vid inkassering har drabbats av ett tekniskt, prissättningsfel eller fel vid avgörande av spel vid något tillfälle kan vi korrigera detta i enlighet med användaravtalet.

9.16. Vi förbehåller oss rätten att uppåt eller nedåt avrunda procenttal, enheter eller andra förhållanden som är grundläggande för avgörande av spel. I sådana fall är vi inte ansvarsskyldiga gentemot för eventuella förlorade vinster eller insatser.

9.17. Vi förbehåller oss rätten att när som helst ändra eller dra tillbaka erbjudanden.

9.18. Vi förbehåller oss rätten att hålla inne betalningar till dig eller att ogiltigförklara spel om vi anser att det finns tillräcklig bevisning på att något av följande har inträffat: i) att evenemangets integritet av något skäl har ifrågasatts, ii) att oddsen eller syndikatet har manipulerats, iii) att någon form av matchfixning har skett eller iv) att matchen är under utredning för matchfixning.

9.19. Alla tidsfrister för läggande av spel anges endast i informationssyfte. Vi har ingen ansvarsskyldighet om sådana uppgifter är felaktiga ofullständiga eller på annat sätt inte stämmer.

9.20. Vi förbehåller oss rätten att upphäva enskilda eller alla bettingaktiviteter.

9.21. Inget i detta avtal gäller i sådan utsträckning att det undantar bolaget från ansvar som orsakas av grov vårdslöshet endast hänförligt till bolaget.

9.22. Inget i detta avtal gäller i sådan utsträckning att det undantar bolaget från ansvar för dödsfall eller personskador som endast orsakas av grov vårdslöshet från bolagets sida.

Satsnings- och utbetalningsgränser

10.1. Vi kan när som helst före det att du har lagt ditt spel, begränsa det vinstbelopp (exklusive insats) du får om ditt spel är framgångsrikt.

10.2. Vi kan också sätta ytterligare gränser på spelen som du kan lägga (t.ex. genom att begränsa i) den typ eller kategori av spel som du lägger, ii) det totala beloppet som du kan satsa eller storleken på varje insats som du kan lägga, eller iii) evenemangen som du kan spela på. ("Förutbestämda personliga gränser" För vidare information om, se [här](#)).

10.3. Utöver de förutbestämda personliga gränserna, kan de maximala utbetalningsgränserna (som finns [här](#)) gälla alla lyckosamma spelvinster.

10.4. Observera att de förutbestämda gränserna som vi kan sätta på ditt konto kan resultera i att dina vinster sätts till ett lägre belopp än de [maximala utbetalningsgränserna](#).

10.5. Om en förutbestämd personlig gräns har nåtts och du önskar höja den kan du kontakta oss på kontakt@mrgreen.se. Vi besvarar, godtar eller avvisar sådana förfrågningar helt efter eget gottfinnande.

10.6. Vi kan när som helst ställa in eller ändra förutbestämda personliga gränser och/eller maximala utbetalningsgränser (det påverkar dock inte spel som har lagts före en sådan ändring).

Utbetalningar

11.1. Odds kan visas på olika sätt på webbplatsen. Om det visar sig att du ska få en utbetalning för ditt spel bestämmer vi denna utbetalning uteslutande på grundval av decimalodds trots eventuella andra format (till exempel bråkodds) som spelet visats i eller valts när det tillämpliga spelet lades.

11.2. Utbetalningar baseras på två decimaler och vi öresavrundar spelarens vinst nedåt. Exempel: Om du vinner 4,096 SEK betalar vi ut 4,09 SEK.

Maximala utbetalningsgränser

- Vinster (exklusive insats) som du får av framgångsrika spel som avgörs under en och samma kalenderdag är föremål för följande gränser:
- de gränser som anges i tabellen nedan som gäller beroende på det evenemang som du spelar på (de **"Sportsspecifika maximala utbetalningsgränserna"**) och
 - en daglig totalgräns på £250 000 (den **"Allmänna maximala utbetalningsgränsen"**)
- På denna sida kallas de Sportsspecifika maximala utbetalningsgränserna och den Allmänna maximala utbetalningsgränsen gemensamt för **"Maximala utbetalningsgränser"**.
- Vi kommer tillämpa Maximala utbetalningsgränser på vinster som du får under kalenderdagen i det territorium där ditt konto är registrerat.
- Utöver de Maximala utbetalningsgränserna kan vi ställa upp ytterligare gränser på ett spel eller en kombination av spel som du lägger (**"Förutbestämda personliga gränser"**), som t.ex. beror på (i) den typ av spel som du lägger, (ii) den kategori av spel som du lägger (sådana gränser kan vara lägre för vissa sporter) eller (iii) den liga, turnering, det mästerskap eller det evenemang som du lägger spelet på.
- Observera att de Förutbestämda personliga gränser som vi sätter på ditt spel eller konto kan vara lägre än de Maximala utbetalningsgränserna.
- Eventuella vinster som överstiger tillämplig Maximal utbetalningsgräns eller Förutbestämd personlig gräns kommer inte att betalas ut till dig.
- De Maximala utbetalningsgränserna och de Förutbestämda personliga gränserna kommer gälla för enskilda spel eller kombinationer av spel som du lägger, inklusive (utan begränsning) kombinationsspel.
- De Maximala utbetalningsgränserna och de Förutbestämda personliga gränserna gäller både för enskilda spelare och grupper av slutanvändare som handlar tillsammans.
- De Maximala utbetalningsgränserna och de Förutbestämda personliga gränserna gäller även om de aktuella oddsen som du får innebär att den potentiella utdelningen överstiger dessa belopp.
- Om dina tillgångar som du spelar med är i en annan valuta än brittiska pund (GBP) kommer de Maximala utbetalningsgränserna som vi tillämpar utgöras av det belopp som anges på denna sida men konverterat till dina tillgångars valuta i enlighet med våra regler och processer. Om du lägger ett spel som består av en kombination av olika evenemang eller kategorier som har olika Sportsspecifika maximala utbetalningsgränser och/eller Förutbestämda personliga gränser, ska den lägsta tillämpliga Sportsspecifika maximala utbetalningsgränsen och/eller Förutbestämda personliga gränsen gälla. För att undvika tvivel kommer dina vinster alltid vara föremål för den Allmänna maximala utbetalningsgränsen.
- Förutom när det anges särskilt nedan, ska alla Sportsspecifika maximala utbetalningsgränser gälla för de sammanlagda vinsterna för alla spel som avgörs på en enda dag (snarare än per satsning).

AMERIKANSK FOTBOLL

	<u>Gräns (GBP)</u>	<u>Kategori</u>
1.	50 000	Gäller, med förbehåll för punkt 3 nedan, för alla spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på spelplanen på en tävling, liga, turnering eller match (beroende på vad som är tillämpligt) i National Football League (NFL).
2.	25 000	Gäller, med förbehåll för punkt 3 nedan, för alla spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på spelplanen på en tävling, liga, turnering eller match (beroende på vad som är tillämpligt) som ingår i alla andra typer av erbjudanden för amerikansk fotboll för herrar (t.ex. på amerikansk collegefotboll eller Canadian Football League [CFL]) som inte tas upp i punkt 1 ovan.
3.	10 000	Gäller för alla andra spelalternativ (inklusive, utan begränsning, alla spelalternativ som avgörs utanför planen), t.ex. de som rör bestraffningar och tävlingar, ligor, turneringar eller matcher (beroende på vad som är tillämpligt) i amerikansk fotboll för damer.

<u>AUSTRALIAN RULES FOOTBALL</u>		
	<u>Gräns (GBP)</u>	<u>Kategori</u>
1.	100 000	Gäller, med förbehåll för punkt 3 nedan, för alla spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på spelplanen på en tävling, liga, turnering eller match (beroende på vad som är tillämpligt) i Australian Football League (AFL) för män.
2.	25 000	Gäller, med förbehåll för punkt 3 nedan, för alla spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på spelplanen på en tävling, liga, turnering eller match (beroende på vad som är tillämpligt) som ingår i alla andra typer av erbjudanden för Australian Rules Football för herrar som inte tas upp i punkt 1 ovan.
3.	10 000	Gäller för alla andra spelalternativ (inklusive, utan begränsning, alla spelalternativ som avgörs utanför planen), t.ex. de som rör bestraffningar och tävlingar, ligor, turneringar eller matcher (beroende på vad som är tillämpligt) i Australian Rules Football för damer.

<u>BASEBOLL</u>		
	<u>Gräns (GBP)</u>	<u>Kategori</u>
1.	50 000	Gäller, med förbehåll för punkt 3 nedan, för alla spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på spelplanen på Major League Baseball (MLB).
2.	25 000	Gäller, med förbehåll för punkt 3 nedan, för alla spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på spelplanen på en tävling, liga, turnering eller match (beroende på vad som är tillämpligt) som ingår i alla andra typer av basebollerbjudanden för herrar som inte tas upp i punkt 1 ovan.
3.	10 000	Gäller för alla andra spelalternativ (inklusive, utan begränsning, alla spelalternativ som avgörs utanför planen), t.ex. de som rör bestraffningar och tävlingar, ligor, turneringar eller matcher (beroende på vad som är tillämpligt) i baseboll för damer.

<u>BASKET</u>		
	<u>Gräns (GBP)</u>	<u>Kategori</u>
1.	100 000	Gäller, med förbehåll för punkt 3 nedan, för alla spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på spelplanen på basket för herrar: i. Kontinentmästerskap som arrangeras under ledning av internationella basketförbundet (FIBA). ii. Euroleague. iii. National Basketball Association (NBA). iv. VM-turneringar som arrangeras under ledning av internationella basketförbundet (FIBA). v. OS-basket.

2.	50 000	Gäller, med förbehåll för punkt 3 nedan, för alla spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på spelplanen på en tävling, liga, turnering eller match (beroende på vad som är tillämpligt) som ingår i alla andra typer av basketerbjudanden för herrar som inte tas upp i punkt 1 ovan.
3.	10 000	Gäller för alla andra spelalternativ (inklusive, utan begränsning, alla spelalternativ som avgörs utanför planen), t.ex. de som rör bestraffningar och tävlingar, ligor, turneringar eller matcher (beroende på vad som är tillämpligt) i basket för damer.

<u>CRICKET</u>		
	<u>Gräns (GBP)</u>	<u>Kategori</u>
1.	100 000	Gäller, med förbehåll för punkt 3 nedan, för alla spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på spelplanen på landskamper eller internationella turneringar (beroende på vad som är tillämpligt) för herrar och den högsta inhemska seriedivisionen för herrar.
2.	50 000	Gäller, med förbehåll för punkt 3 nedan, för alla spel som avgörs på spelplanen (förutom i förhållande till disciplin) på tävlings-, liga-, turnerings- eller matcherbjudanden (beroende på vad som är tillämpligt) för herrar som ingår i alla andra typer av cricketerbjudanden som inte tas upp i punkt 1 ovan.
3.	10 000	Gäller för alla andra spelalternativ (inklusive, utan begränsning, alla spelalternativ som avgörs utanför planen), t.ex. de som rör bestraffningar och tävlingar, ligor, turneringar eller matcher (beroende på vad som är tillämpligt) i cricket för damer.

<u>DART</u>		
	<u>Gräns (GBP)</u>	<u>Kategori</u>

1.	100 000	Gäller för alla spel på Professional Darts Corporation-evenemang (PDC) som tv-sänds i Storbritannien.
2.	50 000	Gäller för alla spel på tävlings-, liga-, turnerings- eller matcherbjudanden (beroende på vad som är tillämpligt) som ingår i alla andra typer av darterbjudanden som inte tas upp i punkt 1 ovan.

<u>FOTBOLL</u>		
	<u>Gräns (GBP)</u>	<u>Kategori</u>
1.	250 000	Gäller, med förbehåll för punkt 12 nedan, för alla spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på spelplanen på den högsta inhemska herrdivisionen i: i. Danmark (Superligaen) ii. - England (Premier League) iii. - Frankrike (Le Championnat) iv. Tyskland (Bundesliga I) v. Italien (Serie A) vi. - Nederländerna (Eredivisie) vii. - Norge (Eliteserien) viii. Skottland (Scottish Premier League) ix. Spanien (La Liga) x. Sverige (Allsvenskan)

2.	250 000	Gäller, med förbehåll för punkt 12 nedan, för alla spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på spelplanen på den högsta inhemska herrcupen (t.ex. FA-cupen) i: Danmark ii. England iii. Frankrike iv. Tyskland v. Italien vi. Nederländerna vii. Norge viii. Skottland ix. Spanien x. Sverige
3.	250 000	Gäller, med förbehåll för punkt 12 nedan, för alla spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på spelplanen på internationella klubblagsturneringar för herrar under ledning av FIFA eller

		UEFA, inklusive (utan begränsning) Europa League och Champions League liksom alla kvalificeringsfaser till dessa turneringar.
4.	250 000	Gäller, med förbehåll för punkt 12 nedan, för alla spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på spelplanen på OS-fotboll, VM-turneringar och kontinentmästerskap för herrar under ledning av FIFA eller UEFA, liksom alla kvalificeringsfaser till dessa turneringar.

5.	100 000	Gäller, med förbehåll för punkt 12 nedan, för alla spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på spelplanen på den näst högsta inhemska herrdivisionen i: i. Danmark ii. England iii. Frankrike iv. Tyskland v. Italien vi. Nederländerna vii. Norge viii. Spanien ix. Sverige
6.	100 000	Gäller, med förbehåll för punkt 12 nedan, för alla spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på spelplanen på den högsta inhemska herrdivisionen i alla länder som inte tas upp i punkt 1 ovan.
7.	100 000	Gäller, med förbehåll för punkt 12 nedan, för alla spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på spelplanen på de stora inhemska cuperna för herrlag i alla länder som inte tas upp i punkt 2 ovan.
8.	100 000	Gäller, med förbehåll för punkt 12 nedan, för spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på spelplanen på alla andra internationella klubbtagsturneringar för herrar som inte tas upp i punkt 3 ovan.
9.	100 000	Gäller, med förbehåll för punkt 12 nedan, för spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på spelplanen på alla andra internationella klubbtagsturneringar för herrar som inte tas upp i punkt 4 ovan.
10.	100 000	Gäller, med förbehåll för punkt 12 nedan, för spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på spelplanen på alla vänskapslandskamper för herrlag som spelas under FIFA:s eller UEFA:s ledning.

11.	50 000	Gäller, med förbehåll för punkt 12 nedan, för spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på spelplanen på alla tävlings-, liga-, turnerings- eller matcherbjudanden för all annan herrfotboll som inte tas i upp i ovanstående punkter.
12.	10 000	Gäller för alla andra spelalternativ (inklusive, utan begränsning, alla spelalternativ som avgörs utanför planen), t.ex. de som rör bestraffningar och tävlingar, ligor, turneringar eller matcher (beroende på vad som är tillämpligt) i damfotboll.

<u>GREYHOUND-KAPPLÖPNING</u>		
	<u>Gräns (GBP)</u>	<u>Kategori</u>
1.	10 000	Gäller för alla spel, som avgörs på tävlingsbanan, på greyhound-kapplöpningar som arrangeras i Storbritannien och Nordirland där startodds betalas ut och resultaten rapporteras av Sports Information Service (SIS) eller Press Association (PA). Observera att denna gräns gäller för dina sammantagna vinster på alla greyhounds under en kalenderdag inom det territorium där ditt konto är registrerat. Om du har lagt ett spel på en greyhound i lopp A och en annan greyhound i lopp B och spelet avgörs under en kalenderdag i det territorium där ditt konto är registrerat innebär det att din vinstsumma är begränsad till £ 10,000 och inte £ 20,000.
2.	5 000	Gäller för alla spel på greyhound-kapplöpningar som inte tas upp i punkt 1 ovan, inklusive spel som avgörs utanför tävlingsbanan. Observera att denna gräns gäller för dina sammantagna spel på alla greyhounds under en kalenderdag inom det territorium där ditt konto är registrerat Om du har lagt ett spel på en greyhound i lopp A och en annan greyhound i lopp B och spelet avgörs under en kalenderdag i det territorium där ditt konto är registrerat innebär det att din vinstsumma är begränsad till £ 5,000 och inte £ 10,000.
<u>GOLF</u>		
	<u>Gräns (GBP)</u>	<u>Kategori</u>

1.	100 000	Gäller för alla spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på banan i följande tävlingar eller matcher (beroende på vad som är tillämpligt): i. Tävlingar på Europatouren och damerna LPGA-tour (Ladies Professional Golf Association). ii. Major-tävlingar iii. PGA-touren (Professional Golf Association) iv. Ryder Cup v. Solheim Cup vi. VM i golf
2.	25 000	Gäller för alla spel på tävlings-, turnerings-, liga- eller matcherbjudanden (beroende på vad som är tillämpligt) som ingår i alla andra typer av golferbjudanden som inte tas upp i punkt 1 ovan, inklusive spel som avgörs utanför banan och till exempel sådana spel som hänför sig till disciplin.

<u>HANDBOLL</u>		
	<u>Gräns (GBP)</u>	<u>Kategori</u>
1.	100 000	Gäller för alla spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på spelplanen i följande tävlingar, ligor, turneringar eller matcher (beroende på vad som är tillämpligt) för herrlag i i. Kontinentmästerskap som arrangeras under ledning av internationella handbollsförbundet (IHF) ii. OS-handboll iii. VM-turneringar som arrangeras under IHF:s ledning.
2.	25 000	Gäller för spel på alla andra match-, liga- eller tävlingserbjudanden (beroende på vad som är tillgängligt) som inte tas upp i punkt 1 ovan, inklusive spel som inte avgörs på planen och till exempel sådana spel som hänför sig till disciplin och sådana som hänför sig till tävlingar, ligor, turneringar och matcher för kvinnor.

GALOPP

	<u>Gräns (GBP)</u>	<u>Kategori</u>
1.	100 000	Gäller för alla spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på banan, på: (a) klass 1- och 2-galopptävlingar i Storbritannien och Nordirland där ett officiellt startodds betalas ut och (b) Listed- och Graded-galopptävlingar som arrangeras i Irland där ett officiellt startodds betalas ut. Denna gräns gäller för vinsterna från varje spel som du lägger. Om till exempel ett spel på lopp A och ett spel på lopp B avgörs under samma kalenderdag i det territorium där ditt konto är registrerat, kommer vinsterna från lopp A att begränsas till £ 100,000 och vinsterna från lopp B begränsas till £ 100,000.
2.	50 000	Gäller för alla spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på banan på: (a) klass 3- och 4-galopptävlingar i Storbritannien och Nordirland där ett officiellt startodds betalas ut och (b) spel på Premier Handicap- och Premier Novice-galopptävlingar som arrangeras i Irland där ett officiellt startodds betalas ut. Denna gräns gäller för vinsterna från varje spel som du lägger. Om till exempel ett spel på lopp A och ett spel på lopp B avgörs under samma kalenderdag i det territorium där ditt konto är registrerat, kommer vinsterna från lopp A att begränsas till £ 50,000 och vinsterna från lopp B begränsas till £ 50,000.
3.	25 000	Gäller för alla spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på banan på: (a) alla klass 5-, 6- och 7-galopptävlingar som arrangeras i Storbritannien och Nordirland och (b): på alla andra galopptävlingar som arrangeras i Irland och inte tas upp i punkt 1 och 2 ovan där ett officiellt startodds betalas ut. Denna gräns gäller för vinsterna från varje spel som du lägger. Om till exempel ett spel på lopp A och ett spel på lopp B avgörs under samma kalenderdag i det territorium där ditt konto är registrerat, kommer vinsterna från lopp A att begränsas till £ 25,000 och vinsterna från lopp B begränsas till £ 25, 000.
4.	100 000	Gäller för grupp 1-kapplöpningar, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på banan som arrangeras utanför Storbritannien, Nordirland och Irland.
5.	25 000	Gäller för spel på alla andra galopptävlingar som inte tas upp i punkt 1, 2, 3 och 4 ovan, inklusive spel som avgörs utanför banan och t.ex. sådana som hänför sig till disciplin.

<u>ISHOCKEY</u>		
	<u>Gräns (GBP)</u>	<u>Kategori</u>
1.	100 000	Gäller, med förbehåll för punkt 3 nedan, för alla spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på isrinken i alla tävlingar, turneringar, matcher eller ligor (beroende på vad som är tillämpligt) för herrlag i i. Kontinentmästerskap som arrangeras under internationella ishockeyförbundets (IIHF) ledning. ii. NHL (National Hockey League) iii. VM-turneringar som arrangeras under IIHF:s ledning iv. OS-ishockey. v. Den högsta inhemska herrdivisionen i Finland (SM-liiga) och Sverige (SHL).
2.	50 000	Gäller, med förbehåll för punkt 3 nedan, för alla spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på isrinken i alla tävlings-, liga-, turnerings- eller matcherbjudanden (beroende på vad som är tillämpligt) för herrlag, som ingår i alla andra typer av ishockeyerbjudanden som inte tas upp i punkt 1 ovan.
3.	10 000	Gäller för alla andra spelalternativ (inklusive, utan begränsning, alla spelalternativ som avgörs utanför isrinken), t.ex. de som rör bestraffningar och tävlingar, ligor, turneringar eller matcher (beroende på vad som är tillämpligt) i ishockey för damer.

<u>MOTORSPORT (EJ SPEEDWAY)</u>		
	<u>Gräns (GBP)</u>	<u>Kategori</u>

1.	50 000	Gäller, med undantag för punkt 3 nedan, för spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på banan på alla evenemang, turneringar och lopp (beroende på vad som är tillämpligt) i följande discipliner: i. Formel 1 ii. Moto 2 iii. Moto 3
		iv. Moto GP
2.	25 000	Gäller för spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på banan på alla tävlings-, turnerings- eller lopperbjudanden (beroende på vad som är tillämpligt) som ingår i alla andra typer av motorsportserbjudanden (förutom Speedway) som inte tas upp i punkt 1 ovan.
3.	10 000	Gäller för spel på alla andra spelalternativ (inklusive, utan begränsning, alla spelalternativ som avgörs utanför banan), t.ex. sådana som rör förarens handlingar, bestraffningar och startordningsdegraderingar.

NYHETER, TV OCH POLITIK

	<u>Gräns (GBP)</u>	<u>Kategori</u>
	10 000	Gäller för alla nya spel, inklusive (utan begränsning) spelarövergångar och tränarbyten.

RUGBY LEAGUE

	<u>Gräns (GBP)</u>	<u>Kategori</u>

1.	100 000	Gäller, med förbehåll för punkt 3 nedan, för spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på spelplanen i alla tävlingar, turneringar, matcher eller ligor (beroende på vad som är tillämpligt) för herrlag i i. Australien (National Rugby League) ii. England (Super League) iii. Internationella turneringar som arrangeras under ledning av internationella Rugby League-förbundet (RLIF).
2.	50 000	Gäller, med förbehåll för punkt 3 nedan, för spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på spelplanen på alla tävlings-, turnerings-, liga- eller matcherbjudanden (beroende på vad som är tillämpligt) för herrar som ingår i alla andra typer av rugby league-erbjudanden som inte tas upp i punkt 1 ovan.
3.	10 000	Gäller för alla andra spelalternativ (inklusive, utan begränsning, alla spelalternativ som avgörs utanför planen), t.ex. de som rör bestraffningar och tävlingar, ligor, turneringar eller matcher (beroende på vad som är tillämpligt) i Rugby League för damer.

<u>RUGBY UNION</u>		
	<u>Gräns (GBP)</u>	<u>Kategori</u>
1.	100 000	Gäller, med förbehåll för punkt 3 nedan, för spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på spelplanen i alla tävlingar, turneringar, matcher eller ligor (beroende på vad som är tillämpligt) för herrlag i i. Internationella turneringar för herrlag som spelas under ledning av internationella rugbyförbundet (IRB) ii. Australien (Super League) iii. Den högsta inhemska divisionen i Nya Zeeland (Premiership Division) iv. Den högsta inhemska divisionen i England (Premiership Rugby).

2.	50 000	Gäller, med förbehåll för punkt 3 nedan, för spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på spelplanen på alla tävlings-, liga-, turnerings- eller matcherbjudanden för herrar som ingår i alla andra Rugby Union-erbjudanden som inte tas upp i punkt 1 ovan.
3.	10 000	Gäller för alla andra spelalternativ (inklusive, utan begränsning, alla spelalternativ som avgörs utanför planen), t.ex. de som rör bestraffningar och tävlingar, ligor, turneringar eller matcher (beroende på vad som är tillämpligt) i Rugby Union för damer.

SNOOKER

	<u>Gräns (GBP)</u>	<u>Kategori</u>
1.	100 000	Gäller för alla spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på bordet i alla biljardevenemang som tv-sänds i Storbritannien och Nordirland.
2.	50 000	Gäller för alla spel, inklusive sådana som avgörs utanför bordet, på alla tävlings-, liga-, turnerings- eller matcherbjudanden (beroende på vad som är tillämpligt) som ingår i alla andra snookererbjudanden som inte tas upp i punkt 1 ovan och till exempel sådana som hänför sig till disciplin.

SPEEDWAY

	<u>Gräns (GBP)</u>	<u>Kategori</u>
	10 000	Gäller för alla spel på speedway inklusive (utan begränsning) alla andra spelalternativ (inklusive, utan begränsning, spelalternativ som avgörs på eller utanför banan), t.ex. sådana som rör föräres handlingar, bestraffningar och startordningsdegraderingar.

TENNIS

	<u>Gräns (GBP)</u>	<u>Kategori</u>
1.	150 000	Gäller för alla spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på planen i tredje omgången och senare i Grand Slam-turneringar.
2.	75 000	Gäller för alla spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på planen på ATP- och WTA-turneringar från kvartsfinal och framåt.
3.	40 000	Gäller för spel på alla andra tävlings- eller matcherbjudandens (beroende på vad som är tillämplig) som inte tas upp i punkt 1 eller 2 ovan, inklusive spel som avgörs utanför planen och till exempel sådana som hänför sig till disciplin.

VOLLEYBOLL (EJ BEACHVOLLEYBOLL)

	<u>Gräns (GBP)</u>	<u>Kategori</u>
1.	100 000	Gäller för alla spel, förutom i förhållande till disciplin, som avgörs på spelplanen på tävlingar, ligor, turneringar eller matcher (beroende på vad som är tillämpligt) för herrlag i i. Kontinentmästerskap som arrangeras under ledning av internationella volleybollförbundet (FIVBA). ii. OS-volleyboll iii. VM-turneringar som arrangeras under FIVBA:s ledning.
2.	25 000	Gäller för spel på alla tävlings-, liga-, turnerings- eller matcherbjudanden (beroende på vad som är tillämpligt) som ingår i alla andra volleybollerbjudanden som inte tas upp i punkt 1 ovan, inklusive spel som avgörs utanför planen och till exempel sådana som hänför sig till disciplin.

ÖVRIGA SPORTER

	<u>Gräns (GBP)</u>	<u>Kategori</u>
1.	40 000	Gäller, med förbehåll för punkt 3 nedan, för alla spel på friidrott (ej OS eller VM i friidrott), cykel, e-sport, trav och vintersport.
2.	25 000	Gäller, med förbehåll för punkt 3 nedan, för alla spel på sporter eller kategorier som inte tas upp i regler för maxgränser för utbetalning som beskrivs i detalj ovan, inklusive (utan begränsning) beachvolleyboll, boxning, MMA (Mixed Martial Arts), curling, cykelcross, OS, VM i friidrott, korgboll, boboll, surfing, simning, badminton, racketlon, squash och bordtennis och som avgörs på/i planen, banan, ringen, poolen, havet, bordet etc. (beroende på vad som är tillämpligt).
3.	10 000	Gäller för alla andra spelalternativ som inte redogörs för i detalj i reglerna ovan om maximala utbetalningsgränser (inklusive, utan begränsning, alla spelalternativ som avgörs utanför planen, banan, ringen, poolen, havet, bordet etc. (beroende på vad som är tillämpligt), t.ex. de som rör bestraffningar och tävlingar, ligor, turneringar eller matcher (beroende på vad som är tillämpligt) för damer.

AMERIKANSK FOTBOLL (NFL [NATIONAL FOOTBALL LEAGUE]), NCAA [NATIONAL COLLEGIATE ATHLETIC ASSOCIATION] OCH CFL [CANADIAN FOOTBALL LEAGUE]

- Det styrande organet för amerikansk fotboll är National Football League (NFL), för amerikansk collegefotboll National Collegiate Athletic Association (NCAA) och för amerikansk fotboll i Kanada Canadian Football League (CFL).
- Vi ogiltigförklarar spel som lagts om inte minst 55 minuters spel i tillämplig match har spelats enligt vad som fastställts av tillämpligt styrande organ. Ovanstående gäller inte för spel där resultatet oåterkalleligen hade fastställts innan ifrågavarande match bröts och sådana spel avgörs i enlighet med tillämpligt resultat som oåterkalleligen har fastställts.
- Övertid räknas vid spel på alla matcher, såvida inget annat anges.
- Spel på matcher avgörs, med förbehåll för punkten ovan, på grundval av det resultat som publiceras av NFL, NCAA eller CFL (beroende på vad som är tillämpligt) omedelbart efter att tillämplig match har avslutats.
- Eventuella ändringar av det resultat som publiceras omedelbart efter tillämplig matchs slut av NFL, NCAA eller CFL (beroende på vad som är tillämpligt) påverkar inte på något sätt det ursprungliga avgörandet av det lagda spelet.

Typ av spel	Regler
Touchdowngörare när som helst	Spelet gäller förutsatt att tillämplig spelare som du spelat på inte står upptagen som inaktiv på http://www.nfl.com/inactives i början av ifrågavarande match ("inaktiv spelare").
Första touchdowngörare	Spelet gäller förutsatt att tillämplig spelare som du spelat på inte är en inaktiv spelare.
Direktmöte	- Om du lägger ett spel på en eller flera deltagares (beroende på vad som är tillämpligt) prestation i en match eller tävling (beroende på vad som är tillämpligt) gäller ifrågavarande spel, förutsatt att alla deltagare som du har haft möjlighet att spela på deltar i den aktuella matchen eller tävlingen (beroende på vad som är tillämpligt). - Regeln för dött lopp gäller i händelse av oavgjort eller lika ställning.
Spread (handikapp)	- Reglerna för oavgjort gäller med förbehåll för punkt 2 nedan. - Reglerna för oavgjort gäller inte om du har möjlighet att spela på oavgjort.
Summa	Reglerna för oavgjort gäller med förbehåll för punkt 2 nedan.

	2. Reglerna för oavgjort gäller inte om du har möjlighet att spela på oavgjort.
Över/under	- Reglerna för oavgjort gäller med förbehåll för punkt 2 nedan. - Reglerna för oavgjort gäller inte om du har möjlighet att spela på oavgjort.

FRIIDROTT, INKLUSIVE OS

- Dina spel på friidrott avgörs med hänsyn till det officiella resultat som publiceras av tillämplig(t) styrande förbund, sammanslutning eller organisation efter det att tillämplig(t) lopp eller tävling (beroende på vad som är tillämpligt) har slutgiltigt genomförts.
- Trots ovanstående punkt kommer vi att avgöra spelet om tillämplig(t) styrande förbund, sammanslutning eller organisation ändrar det ursprungliga officiella resultatet inom 24 timmar efter att aktuell(t) lopp eller tävling (beroende på vad som är tillämpligt) har avslutats. Sådana ändringar av det ursprungliga officiella resultatet måste vara hänförliga till en incident eller incidenter som inträffat under ifrågavarande lopp eller tävling (beroende på vad som är tillämpligt). Som ett klagande påpekas att eventuella fall av dopning eller påstådd dopning efter det att 24-timmarsperioden har löpt ut inte påverkar resultatet.
- Om du i OS eller VM i friidrott spelar på att en friidrottare ska vinna medalj avgörs spelet i enlighet med det officiella resultat som tillkännages av tillämplig(t) styrande förbund, sammanslutning eller organisation efter finalfasen i tävlingen eller loppet (beroende på vad som är tillämpligt), såvida inget annat anges.
- Om en friidrottare tjuvstartar i ett lopp eller ett evenemang (beroende på vad som är tillämpligt) och diskvalificeras på grund av detta anses den aktuella friidrottaren alltjämt ha deltagit i ifrågavarande lopp eller evenemang (beroende på vad som är tillämpligt).

<u>Typ av spel</u>	<u>Regler</u>
Direktmöte	1. Om två eller flera deltagare som du har spelat på deltar i separata heat ogiltigförklarar vi spelet såvida inte en av deltagarna kvalificerar sig för deltagande i en senare fas av tävlingen. 2. Om någon av de angivna deltagarna, med förbehåll för punkterna 3 och 4 nedan, som du har möjlighet att satsa på deltar i tillämplig(t) evenemang eller tävling ogiltigförklarar vi spelet. 3. Punkt 2 ovan gäller inte om tillämplig(t) förbund, sammanslutning eller organisation inför någon form av särskiljningsmetoder. 4. Om punkt 3 ovan inte gäller ska regeln om dött lopp tillämpas i händelse av oavgjort/lik.

AUSTRALIAN RULES FOOTBALL

- Om du lägger ett spel på en match och den sedan spelas på en annan plats förblir spelet giltigt.
- Dina spel på matcher avgörs i enlighet med resultatet i slutet av den fjärde quartern, inklusive tilläggstid – den del av varje quarter som avsatts för extra spel som inte kunde genomföras på grund av att klockan stoppats, såvida inget annat anges.

- Förutom vid spel på direktmöten ogiltigförklarar vi spel om det står lika vid matchens eller den fördefinierade periodens slut (beroende på vad som är tillämpligt för spelet).
- Om en eller flera ytterligare matcher krävs för att fastställa slutställning eller kvalificering kommer sådana ytterligare matcher att avgöra utgången av ditt spel.
- Vid spel som du lägger där två eller fler deltagares prestation jämförs under en förbestämd tidsrymd i en match eller tävling (beroende på vad som är tillämpligt) räknas eliminering under enskilda faser av finalspelet vid avgörandet av ditt spel.
- Om, vid avgörande av spel, två lag elimineras i samma fas av den förbestämda tidsrymden eller tävlingen (beroende på vad som är tillämpligt) ska den avgörande faktorn för vilket lag som når den högre placeringen vara det lag som kom före i AFL-tabellen i slutet av ordinarie säsong (d.v.s. innan finalspelet började).

<u>Typ av spel</u>	<u>Regler</u>
Första målgörare	<u>I första quartern</u> 1. Vi ogiltigförklarar ditt spel om spelaren som du satsat på inte spelar matchen från start. 2. Om inget mål görs i den första quartern ogiltigförklaras spelet. <u>I den andra, tredje eller fjärde quartern (beroende på vad som är tillämpligt)</u> 1. Om den spelare som du satsat på inte är med på plan i den quarter som du har spelat på gäller spelet. 2. Om inget mål görs i den quarter som du har satsat på ogiltigförklaras spelet. <u>I matchen</u> 1. Vi ogiltigförklarar ditt spel om spelaren som du satsat på inte spelar matchen från start. 2. Om inget mål görs i den första quartern ogiltigförklaras spelet.

Direktmöte	1. Om du lägger ett spel på en eller flera deltagares prestation i en match eller tävling (beroende på vad som är tillämpligt) gäller ifrågavarande spel, förutsatt att alla deltagare som du har haft möjlighet att satsa på spelar från start i den aktuella matchen eller tävlingen (beroende på vad som är tillämpligt). 2. Regeln för dött lopp gäller i händelse av oavgjort eller lika ställning.
Över/under	1. Om du lägger ett spel på en eller flera deltagares prestation i en match eller tävling (beroende på vad som är tillämpligt) gäller ifrågavarande spel, förutsatt att alla deltagare som du har haft möjlighet att satsa på spelar från start i den aktuella turneringen eller tävlingsomgången (beroende på vad som är tillämpligt). 2. Reglerna för oavgjort gäller med förbehåll för punkt 3 nedan. 3. Reglerna för oavgjort gäller inte om du har möjlighet att spela på oavgjort.
Från start till mål	Det här spelet avser ett lag som är i ledning vid varje quarters slut under matchen.

BASEBOLL

- Såvida inget annat anges avgörs spelet i enlighet med det officiella resultatet och den officiella statistiken (beroende på vad som är tillämpligt), vilket inkluderar eventuella extra spelade innings. Med officiell(a) resultat och statistik (beroende på vad som är tillämpligt) avses de uppgifter som tillhandahålls av tillämplig(t) styrande förbund, sammanslutning eller organisation (beroende på vad som är tillämpligt), till exempel Major League Baseball (MLB).
- I händelse av att en match skjuts upp eller ställs in ogiltigförklaras lagda spel, förutsatt att den första officiella bollen i ifrågavarande match inte har kastats.
- I händelse av att det officiella resultatet inte har publicerats inom 12 timmar efter tillämplig matchs tilltänkta starttid ogiltigförklarar vi ditt spel på matchen i fråga.
- Angiven kastare: Båda lagens planerade startkastare måste inleda matchen för att ditt spel ska gälla.

<u>Typ av spel</u>	<u>Regler</u>
Första halvlek	<u>För MLB säsong 2020/2021:</u> För matcher som spelas i ett förkortat format kommer Första halvlek att betraktas som de fyra första omgångarna som spelas. Detta kommer inte att gälla om ditt spel redan har oåterkalleligen fastställts innan de fyra första inningarna i den ifrågavarande matchen har slutförts. I så fall kommer ditt spel att avgöras i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången. <u>För alla övriga basebollmatcher:</u> 1. Ditt spel omfattar de första fem inningarna, vilka måste genomföras helt för att spelet ska gälla. 2. Punkt 1 ovan gäller inte för spel där utgången har oåterkalleligen fastställts innan ifrågavarande match avbröts. I så fall avgörs spelet i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången.

Handikapp	<u>För MLB säsong 2020/2021:</u> För matcher som spelas i ett förkortat format krävs för att ditt spel ska gälla att minst en halv inning färre än planerade inningar slutförs av båda lagen. <u>För alla övriga basebollmatcher:</u> 1. Vi ogiltigförklarar spelet om inte alla schemalagda ordinarie inningar spelas. 2. Punkt 1 ovan gäller inte för ditt spel om matchen har pågått i minst 8½ inningar och hemmalaget leder, i vilket fall spelet inte ogiltigförklaras av oss såvida inte punkt 3 nedan är tillämplig.
	3. Punkt 2 ovan gäller inte för spel där utgången har oåterkalleligen fastställts innan ifrågavarande match avbröts. I så fall avgörs spelet i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången. 4. Reglerna för oavgjort gäller med förbehåll för punkt 5 nedan. 5. Reglerna för oavgjort gäller inte om du har möjlighet att spela på oavgjort.
Direktmöte	1. Om du lägger ett spel på en eller flera deltagares (beroende på vad som är tillämpligt) prestation i en match eller tävling (beroende på vad som är tillgängligt) gäller ifrågavarande spel, förutsatt att alla deltagare som du har haft möjlighet att spela på deltar i den aktuella matchen eller tävlingen (beroende på vad som är tillämpligt). 2. Regeln för dött lopp gäller i händelse av oavgjort eller lika ställning.
Match	Vi ogiltigförklarar spelet om matchen slutar oavgjord.

Udda/jämnt	<u>För MLB säsong 2020/2021:</u> För matcher som spelas i ett förkortat format krävs för att ditt spel ska gälla att minst en halv inning färre än planerade inningar slutförs av båda lagen. <u>För alla övriga basebollmatcher:</u> 1. Vi ogiltigförklarar spelet om inte alla schemalagda ordinarie inningar spelas. 2. Punkt 1 ovan gäller inte för ditt spel om matchen har pågått i minst 8½ inningar och hemmalaget leder, i vilket fall spelet inte ogiltigförklaras av oss såvida inte punkt 3 nedan är tillämplig. 3. Punkt 2 ovan gäller inte för spel där utgången har oåterkalleligen fastställts innan ifrågavarande match avbröts. I så fall avgörs spelet i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången.
Över/under	<u>För MLB säsong 2020/2021:</u> För matcher som spelas i ett förkortat format krävs för att ditt spel ska gälla att minst en halv inning färre än planerade inningar slutförs av båda lagen. <u>För alla övriga basebollmatcher:</u> 1. Vi ogiltigförklarar spelet om inte alla schemalagda ordinarie inningar spelas.

	2. Punkt 1 ovan gäller inte för ditt spel om matchen har pågått i minst 8½ inningar och hemmalaget leder, i vilket fall spelet inte ogiltigförklaras av oss såvida inte punkt 3 nedan är tillämplig. 3. Punkt 2 ovan gäller inte för spel där utgången har oåterkalleligen fastställts innan ifrågavarande match avbröts. I så fall avgörs spelet i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången. 4. Om du lägger ett spel på en eller flera deltagares (beroende på vad som är tillämpligt) prestation i en match eller tävling (beroende på vad som är tillgängligt) gäller ifrågavarande spel, förutsatt att alla deltagare som du har haft möjlighet att spela på deltar i den aktuella matchen eller tävlingen (beroende på vad som är tillämpligt). 5. Reglerna för oavgjort gäller med förbehåll för punkt 6 nedan. 6. Reglerna för oavgjort gäller inte om du har möjlighet att spela på oavgjort.
--	---

BASKET

- Såvida inget annat anges avgörs spelet i enlighet med det officiella resultatet och den officiella statistiken (beroende på vad som är tillämpligt), vilket inkluderar eventuell övertid. Med officiell(a) resultat och statistik (beroende på vad som är tillämpligt) avses de uppgifter som tillhandahålls av tillämplig(t) styrande förbund, sammanslutning eller organisation (beroende på vad som är tillämpligt), till exempel National Basketball Association (NBA).
- Om spelet rör sammanlagd turneringsstatistik (till exempel totalt antal poäng, totalt antal returer, totalt antal stulna bollar för en spelare och totalt antal vunna bollar för en spelare) avgörs spelet i enlighet med den officiella statistiken från tillämplig(t) styrande förbund, sammanslutning eller organisation (beroende på vad som är tillämpligt). Såvida inget annat anges omfattar det sammanlagda spelet eventuell övertid.
- Spel på conference-vinnare (till exempel vinnare av NBA Eastern Conference) och turneringsvinnare (till exempel vinnare av NBA-mästerskapet) (beroende på vad som är tillämpligt) avgörs i enlighet med tillämplig conference-match i slutspelet eller NBA-mästerskapsserie. Som ett klagande räknas inte slutställningen i respektive conference vid den ordinarie säsongens slut vid spel på conference- eller turneringsvinnare (beroende vad som är tillämpligt).
- Om en slutspelsmatch bryts av något skäl och återupptas inom 24 timmar från det ursprungligen schemalagda uppkastet gäller ditt spel och avgörs i enlighet med det officiella NBA-resultatet. Om den avbrutna matchen inte återupptas inom 24 timmar från det ursprungliga uppkastet ogiltigförklarar vi spelet.

<u>Typ av spel</u>	<u>Regler</u>
Direktmöte	1. Om du lägger ett spel på en eller flera deltagares (beroende på vad som är tillämpligt) prestation i en match eller tävling (beroende på vad som är tillgängligt) gäller ifrågavarande spel, förutsatt att alla deltagare som du har haft möjlighet att spela på deltar i den aktuella matchen eller tävlingen (beroende på vad som är tillämpligt). 2. Regeln för dött lopp gäller i händelse av oavgjort eller lika ställning.
Över/under	1. Om du lägger ett spel på en eller flera deltagares (beroende på vad som är tillämpligt) prestation i en match eller tävling (beroende på vad som är tillgängligt) gäller ifrågavarande spel, förutsatt att alla deltagare som du har haft möjlighet att spela på deltar i den aktuella matchen eller tävlingen (beroende på vad som är tillämpligt). 2. Reglerna för oavgjort gäller med förbehåll för punkt 3 nedan. 3. Reglerna för oavgjort gäller inte om du har möjlighet att spela på oavgjort.

BEACHVOLLEYBOLL

- Ditt spel förblir giltigt så länge tillämplig(t) match/erbjudande spelas inom ramen för turneringen, såvida inga andra arrangemang har överenskommits med tillämplig(t) styrande förbund, sammanslutning eller organisation.

<u>Typ av spel</u>	<u>Regler</u>
Rätt resultat	För att spelet ska gälla måste matchen eller aktuell del av matchen (beroende på vad som är tillämpligt) som du har spelat på slutföras helt.
Handikapp	1. Alla schemalagda set måste spelas helt färdiga för att spelet ska gälla. 2. Punkt 1 ovan gäller inte för spel där utgången har oåterkalleligen fastställts innan ifrågavarande match avbröts. I så fall avgörs spelet i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången. 3. Reglerna för oavgjort gäller med förbehåll för punkt 4 nedan. 4. Reglerna för oavgjort gäller inte om du har möjlighet att spela på oavgjort.
Match	1. Alla erbjudanden som baseras på vilket lag som ska vinna matchen eller turneringen (beroende på vad som är tillämpligt). Det lag som går vidare till nästa omgång eller vinner den ifrågavarande matchen eller turneringen (beroende på vad som är tillämpligt) anses utgöra vinnaren vid avgörandet av ditt spel. 2. Vid sådana spel måste också minst ett set ha spelats färdigt i den aktuella matchen för att spelet ska gälla.
Udda/jämnt	För att spelet ska gälla måste matchen eller aktuell del av matchen (beroende på vad som är tillämpligt) som du har spelat på slutföras helt.

Över/under	1. I händelse av att en match eller turnering (beroende på vad som är tillämpligt) inte spelas färdigt och om utgången har oåterkalleligen fastställts innan ifrågavarande match eller turnering (beroende på vad som är tillämpligt) avbröts avgörs spelet i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången. 2. Reglerna för oavgjort gäller med förbehåll för punkt 3 nedan. 3. Reglerna för oavgjort gäller inte om du har möjlighet att spela på oavgjort.
Spel på en viss vinnare för en enskild period	För att spelet ska gälla måste tillämplig del av matchen spelas färdigt.

BOXNING OCH MMA (MIXED MARTIAL ARTS)

- Ditt spel avgörs med hänsyn till det officiella resultat som tillkännages av styrande förbund, organisation eller sammanslutning (beroende på vad som är tillämpligt) omedelbart efter matchens slut i enlighet med vad som förklaras av ringpresentatören. Eventuella efterföljande protester mot eller ändringar av resultatet lämnas utan avseende vad beträffar avgörandet av lagda spel.
- Tekniskt oavgjort eller "No Contest": Vi ogiltigförklarar ditt spel i dessa fall, såvida inte utgången har oåterkalleligen fastställts innan matchen eller turneringen i fråga avbröts (beroende på vad som är tillämpligt). I så fall avgörs spelet i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången.
- För att en match ska förklaras som avgjord på "poäng" måste alla schemalagda ronder av matchen vara fullbordade. Alla andra beslut (t.ex. Knockout ("KO"), Teknisk knockout ("TKO"), tillbakadragande, submission, diskvalificering, misslyckande med att respektera klockan, skallningar, låga slag osv.), kommer att avgöras som om boxaren har vunnit matchen.
- För att avgöra din insats kommer en KO och TKO att inkludera en diskvalificering av en fighter eller boxare (i tillämpliga fall) och tillbakadragande av en fighter eller boxare.
- Om en match stoppas mellan ronderna, kommer din insats att rättas och anses ha slutförts under föregående rond. Till exempel, om en boxare misslyckas med att gå av pallen för den femte ronden, kommer matchen ha ansetts vara avslutad i slutet av den fjärde ronden.

<u>Typ av spel</u>	<u>Regler</u>
---------------------------	----------------------

Alla spel som specifikt rör en rond, t.ex. totalt antal ronder, spel på enskilda ronder, att matchen ska gå tiden ut, resultatmetod, rond-för-rond-spel, gruppspel, rond-/metod-kombo, dubbelchans på rond, över/under eller andra jämförbara spel.	1. Vi ogiltigförklarar spelet om antalet schemalagda ronder i en match ändras av någon anledning. 2. Reglerna för oavgjort gäller för över/under-spel med förbehåll för punkt 3 nedan. 3. Reglerna för oavgjort gäller inte om du har möjlighet att spela på oavgjort. 4. Totala rundor avser ett tidsbaserat spelalternativ, varje poäng motsvarar en planerad ronds längd. Där du kan satsa på en halv poäng representerar den hälften av nästa tillgängliga schemalagda rond, till exempel med avseende på en Över/Under 1,5 i MMA: (i) Under 1,5 betyder från början av matchen och fram till och med 2 minuter och 30 sekunder av rond 2; (ii) Över 1,5 betyder från 2 minuter och 31 sekunder till slutet av matchen.
--	--

Spel på ronder	1. Med hänsyn till att vi rättar ditt spel på en boxare eller fighter (beroende på vad som är tillämpligt) som vinner på TKO eller KO, alternativt att en boxare diskvalificeras (om tillämpligt) eller en vinst via submission (gällande MMA) under den relevanta ronden. 2. Om matchen avgörs på poäng innan alla schemalagda ronder har genomförts, eller om matchen avgörs genom diskvalificering av en av boxarna eller fighters (beroende på vad som är tillämpligt), kommer vi att rätta spelet med hänsyn till den rond då matchen slutade.
Spel på grupper av ronder	1. Med hänsyn till att vi rättar ditt spel på en boxare eller fighter (beroende på vad som är tillämpligt) som vinner på TKO eller KO, alternativt att en boxare diskvalificeras (om tillämpligt) eller en vinst via submission (gällande MMA) under den relevanta gruppen av ronder. 2. Om matchen avgörs på poäng innan alla schemalagda ronder har genomförts, eller om matchen avgörs genom diskvalificering av en av boxarna eller fighters (beroende på vad som är tillämpligt), kommer vi att rätta spelet med hänsyn till den rond då matchen slutade.
Matchens längd	Det här spelet rättas utifrån den faktiska tid som har förflutit under matchen tills dess att den stoppades.
Rondens längd	Det här spelet rättas utifrån den faktiska tid som har förflutit under ronden.

Vinst på poäng eller att matchen ska gå tiden ut	Det fulla antalet schemalagda ronder måste genomföras och båda boxarna eller fighters (beroende på vad som är tillämpligt) måste fortfarande stå upp för att du ska vinna ett sådant spel.
Avslut inom 60 sekunder	1. Det här spelet rättas endast utifrån de första 60 sekunderna av rond 1. 2. Du kommer att förlora din insats om matchen inte avslutas inom de första 60 sekunderna av rond 1.
I domarens händer	1. Det här spelet rättas utifrån domarnas eller domarens (beroende på vad som är tillämpligt) beslut som förklaras i slutet av en match. 2. Vi kommer att ogiltigförklara ditt spel förutsatt att matchen inte går till domarnas eller domarens beslut (beroende på vad som är tillämpligt).
Poängavdrag	1. Det här spelet rättas utifrån det officiella beslutet från en domare att en boxare eller fighter (beroende på vad som är tillämpligt) har fått poängavdrag för regelöverträdelse eller foul under matchen.
	2. Om inga poängavdrag sker förlorar du ditt spel.
Ytterligare specialevenemang och specifika/kundförfrågade marknader	Erbjudanden som inte ingår i erbjudandena ovan kommer att ha regler bifogade eller detaljerade i det aktuella erbjudandet.

CRICKET

Allmänna regler för cricket

- Om cricketmatchen slutar oavgjord och vi inte har erbjudit något odds för detta resultat gäller regeln om dött lopp om vi har angett det.
- Om en cricketmatch, med undantag för testmatcher, slutar oavgjord och sedan avgörs genom förlängning, exempelvis en superover, avgörs ditt spel med hänsyn till resultatet vid förlängningens slut.

- Om en kastare kastar en wideboll räknas alla extra runs som denna wideboll resulterar i. Exempel: Om kastet resulterar i ett slag som ger 4 runs och protokollförs som 5 runs wide räknas slaget som 5 runs för spelfastställandeändamål, och inte 1 run på grund av ett widekast.

<u>Typ av spel</u>	<u>Regel</u>
Direktmöte	<u>Slagmän</u> 1. Båda deltagarna måste antingen ha ställts inför ett kast eller befunnits sig på creasen som slagmän, medan en annan spelare i samma lag ställdes inför ett kast. 2. Vi kommer att ogiltigförklara ditt spel om en av deltagarna inte slutför sin medverkan som slagman under den aktuella inningen. 3. Punkt 2 ovan gäller inte för situationer där utgången har oåterkalleligen fastställts innan ifrågavarande deltagare hunnit slutföra sin inning. I så fall avgörs spelet i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången. 4. Regeln för dött lopp gäller i händelse av oavgjort eller lika ställning. <u>Kastare</u> 1. Alla deltagare som är föremål för spelerbjudandet måste kasta minst en boll för att spelet ska gälla. 2. Regeln för dött lopp gäller i händelse av oavgjort eller lika ställning.

Högsta antal runs för inledande slagmanspar	1. Båda lagens förste och andre slagman måste ha genomfört den första inningsens inledande slagmanspar. 2. Punkt 1 ovan gäller inte för spel där utgången har oåterkalleligen fastställts. I så fall avgörs spelet i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången.
Nästa wicket	1. Om endera slagman skadas och tvingas bryta på grund av skadan innan ditt spel oåterkalleligen har avgjorts (d.v.s. att det totala antalet runs i den aktuella inningen har överskridit det totala antal runs enligt vilket vi godtog ditt spel) ogiltigförklarar vi spelet och om ditt spel oåterkalleligen har fastställts före slagmannens skada och avbrytande, kommer vi att avgöra ditt spel i enlighet med den aktuella och oåterkalleligen fastställda utgången. 2. Om ett lag deklarerar kommer det totala antalet runs som laget fått fortfarande att räknas när vi avgör ditt spel.

	- Spelet gäller om vädret, inklusive (men inte begränsat till) dåligt ljus, leder till att spelet avbryts. - Punkt 3 ovan gäller inte om det förekommer vidare spel i matchen. Om ditt spel inte oåterkalleligen har avgjorts vid tidpunkten kommer vi att ogiltigförklara spelet och om ditt spel oåterkalleligen har fastställts före slagmannens skada och avbrytande, kommer vi att avgöra ditt spel i enlighet med den aktuella och oåterkalleligen fastställda utgången.
Antal runs i första overn	- Eventuella extraruns räknas vid avgörandet av ditt spel. - Spelet gäller om overn har spelats helt färdig, såvida inte innelaget har uppnått det totala antal runs som de jagar innan den första overn har slutförts.
Första rungivande spelsekvens	Om den eller de första runs som resulterar kommer från en ogiltig boll och du har spelat på extra runs går ditt spel hem.
Utslagningsmetod	- Vi ogiltigförklarar ditt spel om slagmannen bryter på grund av skada innan aktuell utslagningsmetod sker eller om det inte förekommer några ytterligare utslagningar. - Utslagningsmetoden "Övriga" räknas inte. Den omfattar (utan begränsning) om slagmannen själv träffar grinden, tar bollen med handen, träffar bollen två gånger, obstruerar utespelare eller att den inkommande slagmannen inte är redo för spel inom tre minuter från det att föregående slagman blivit bränd.
Nästa slagman att brännas	- För att det här spelet ska gälla måste båda slagmannen vara aktiva (d.v.s. den som slår) när den aktuella wicketen tas. - Ditt spel ogiltigförklaras av oss om endera slagman tvingas bryta på grund av skada innan nästa wicket tas eller om inga ytterligare wickets faller.

Nästa över – över/under och udda/jämnt	1. Extra runs räknas vid avgörandet av det här spelet. 2. Om övern inte har slutförts helt ogiltigförklarar vi ditt spel, såvida inte innelaget har nått det totala antal runs som de jagar innan den första övern har slutförts. 3. Reglerna för oavgjort gäller för över/under-spel med förbehåll för punkt 4 nedan. 4. Reglerna för oavgjort gäller inte om du har möjlighet att spela på oavgjort.
Udda/jämnt	För att spel inte ska ogiltigförklaras av oss måste en boll kastas.
Över/under total antal runs för slagman	1. För att ditt spel ska kunna avgöras måste den aktuella inningsen eller serien (beroende på vad som är tillämpligt) vara färdigspelad. 2. Om vädret, inklusive (men inte begränsat till) dåligt ljus, avslutar en slagmans innings kommer ditt spel att ogiltigförklaras, såvida inte tillämpligt resultat oåterkalleligen har fastställts. Om ditt speloåterkalleligen har fastställts innan vädrets orsakande av avslutande av slagmannens inning, kommer vi att avgöra ditt spel i enlighet med den aktuella och oåterkalleligen fastställda utgången. 3. Ett resultat anses ha fastställts oåterkalleligt om en slagman har i) nått det antal runs som du har spelat på att han/hon ska nå, ii) slagmannen är utslagen eller iii) den aktuella inningsen är slutförd (till exempel genom att innelaget har deklarerat eller slagits ut). 4. Om en slagman bryter på grund av skada räknas slagmannens antal runs i slutet av hans/hennes lags innings som det bindande resultatet. 5. Reglerna för oavgjort gäller med förbehåll för punkt 6 nedan. 6. Reglerna för oavgjort gäller inte om du har möjlighet att spela på oavgjort.
Först att nå X antal runs	Spelet gäller såvida inte endera av spelarna som du har haft möjlighet att satsa på inte inleder som slagman.
Bäste slagman	1. Vi ogiltigförklarar spel på alla spelare som inte startar matchen. 2. Du förlorar spelet om du satsar på en spelare som inte går in som slagman eller utespelare.

Bäste kastare	1. Vi ogiltigförklarar spel på alla spelare som inte startar matchen. 2. Du förlorar spelet om du satsar på en spelare som inte går in som slagman eller utespelare.
Wicket i första overn	1. Den första overn måste slutföras helt, annars ogiltigförklarar vi spelet. 2. Punkt 1 ovan gäller inte om en wicket faller i första overn.

All cricket med begränsat antal overs

- Villkoren i det här avsnittet gäller för alla former av cricket med ett begränsat antal overs (till exempel Big Bash, endagslandskamper, endagsmatcher i inhemska ligor och Twenty20-matcher) och i händelse av motstridigheter med de allmänna reglerna för cricket ovan ska dessa regler ges tolkningsföreträde.
- Om en match spelas på en reservdag gäller fortfarande ditt spel.
- Alla annan betting på matchen (exempelvis höga slagmansresultat, flest sexpoängare, direktmöte mellan slagmän och kastare o.s.v.) omfattar inga resultat som uppstår efter eventuell förlängning, till exempel en superover.

<u>Typ av spel</u>	<u>Regel</u>
Direktmöte	1. Om du spelar på en eller flera deltagares (beroende på vad som är tillämpligt) prestation i en match eller tävling (beroende på vad som är tillämpligt) kommer spelet att gälla så länge som deltagaren eller deltagarna (beroende på vad som är tillämpligt) som du har haft möjlighet att spela på deltar i den ifrågavarande matchen eller tävlingen (beroende på vad som är tillämpligt). 2. Ditt spel avgörs i enlighet med det resultat som tillkännages av tillämplig(t) förbund, sammanslutning eller organisation. 3. Med förbehåll för punkt 3 nedan, kan regeln om dött lopp gälla. 4. Regeln om dött lopp gäller inte om matchen eller tävlingen (beroende på vad som är tillämpligt) oåterkalleligen avgörs genom någon form av förlängning, exempelvis en superover. I så fall avgörs ditt spel med hänsyn till resultatet vid förlängningens slut. 5. Vi ogiltigförklarar ditt spel om matchen eller tävlingen (beroende på vad som är tillämpligt) registreras som resultatlös (d.v.s. att matchen eller tävlingen (beroende på vad som är tillämpligt) har inletts, men inte kan

	slutföras, exempelvis till följd av väderförhållanden, inklusive [utan begränsning] dåligt ljus).
Högsta antal runs första 6/15 overs	1. Vi ogiltigförklarar ditt spel om endera laget inte spelar det schemalagda antalet overs. 2. Punkt 1 ovan gäller inte i händelse av att det schemalagda antalet overs inte har spelats färdigt och det antal runs som ena laget jagar har nåtts eller det aktuella laget har bränts ut. 3. Regeln för dött lopp gäller i händelse av oavgjort eller lika ställning.
Högsta individuella antal runs	1. Vi ogiltigförklarar spelet om antalet schemalagda overs reduceras av någon anledning. 2. Punkt 1 ovan gäller inte om en slagman når 100 runds innan antalet schemalagda overs reduceras.
Flest fyror	1. Vi ogiltigförklarar spel som inte har avgjorts om antalet schemalagda overs reduceras jämfört med det antal som gällde när vi godtog det aktuella spelet. 2. Punkt 1 ovan är inte tillämplig och ditt spel gäller om i) antalet innings i en Twenty20-match för respektive lag minskas med högst två overs jämfört med det schemalagda antalet overs eller ii) antalet innings i en match med begränsat antal overs (ej Twenty20) reduceras för respektive lag med högst fyra overs jämfört med det schemalagda antalet overs. 3. Punkt 1 ovan är inte tillämpligt på ditt spel som därmed gäller om utgången har oåterkalleligen fastställts innan det schemalagda antalet overs reduceras i den aktuella matchen. I så fall avgörs ditt spel i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången.
Flest sexor	1. Vi ogiltigförklarar spel som inte har avgjorts om antalet schemalagda overs reduceras jämfört med det antal som gällde när vi godtog det aktuella spelet. 2. Punkt 1 ovan är inte tillämplig och ditt spel gäller om i) antalet innings i en Twenty20-match för respektive lag minskas med högst två overs jämfört med det schemalagda antalet overs eller ii) antalet innings i en match med begränsat antal overs (ej Twenty20) reduceras med högst fyra overs för respektive lag jämfört med det schemalagda antalet overs.

	3. Punkt 1 ovan är inte tillämpligt på ditt spel som därmed gäller om utgången har oåterkalleligen fastställts innan det schemalagda antalet overs reduceras i den aktuella matchen. I så fall avgörs ditt spel i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången.
Flest utslagningar genom run out	1. Vi ogiltigförklarar spel som inte har avgjorts om antalet schemalagda overs reduceras jämfört med det antal som gällde när vi godtog det aktuella spelet. 2. Punkt 1 ovan är inte tillämplig och ditt spel gäller om i) antalet innings i en Twenty20-match för respektive lag minskas med högst två overs jämfört med det schemalagda antalet overs eller ii) antalet innings i en match med begränsat antal overs (ej Twenty20) reduceras med högst fyra overs för respektive lag jämfört med det schemalagda antalet overs. 3. Punkt 1 ovan är inte tillämpligt på ditt spel som därmed gäller om utgången har oåterkalleligen fastställts innan det schemalagda antalet overs reduceras i den aktuella matchen. I så fall avgörs ditt spel i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången.
Flest widebollar	1. Vi ogiltigförklarar spel som inte har avgjorts om antalet schemalagda overs reduceras jämfört med det antal som gällde när vi godtog det aktuella spelet. 2. Punkt 1 ovan är inte tillämplig och ditt spel gäller om i) antalet innings i en Twenty20-match för respektive lag minskas med högst två overs jämfört med det schemalagda antalet overs eller ii) antalet innings i en match med begränsat antal overs (ej Twenty20) reduceras med högst fyra overs för respektive lag jämfört med det schemalagda antalet overs. 3. Punkt 1 ovan är inte tillämpligt på ditt spel som därmed gäller om utgången har oåterkalleligen fastställts innan det schemalagda antalet overs reduceras i den aktuella matchen. I så fall avgörs ditt spel i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången.

50/100 (century) i match	1. Vi ogiltigförklarar spel som inte har avgjorts om antalet schemalagda overs reduceras jämfört med det antal som gällde när vi godtog det aktuella spelet. 2. Punkt 1 ovan är inte tillämplig och ditt spel gäller om i) antalet innings i en Twenty20-match för respektive lag minskas med högst två overs jämfört med det schemalagda antalet overs eller ii) antalet innings i en match med begränsat antal overs (ej Twenty20) reduceras med högst fyra overs för respektive lag jämfört med det schemalagda antalet overs. 3. Punkt 1 ovan är inte tillämpligt på ditt spel som därmed gäller om utgången har oåterkalleligen fastställts innan det schemalagda antalet overs reduceras i den aktuella matchen. I så fall avgörs ditt spel i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången.
Bästa individuella resultat i lag	Ditt spel ogiltigförklaras om inget resultat tillkännages av tillämplig(t) förbund, organisation eller sammanslutning.

Laget med bäste slagman	1. Vi ogiltigförklarar spel som inte har avgjorts om antalet schemalagda overs reduceras jämfört med det antal som gällde när vi godtog det aktuella spelet. 2. Punkt 1 ovan är inte tillämplig och ditt spel gäller om i) antalet innings i en Twenty20-match för respektive lag minskas med högst två overs jämfört med det schemalagda antalet overs eller ii) antalet innings i en match med begränsat antal overs (ej Twenty20) reduceras med högst fyra overs för respektive lag jämfört med det schemalagda antalet overs. 3. Punkt 1 ovan är inte tillämpligt på ditt spel som därmed gäller om utgången har oåterkalleligen fastställts innan det schemalagda antalet overs reduceras i den aktuella matchen. I så fall avgörs ditt spel i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången. 4. Om båda lagens spelman når exakt samma runs kan regeln om dött lopp gälla.
Bäste slagman	1. Vid spel på en endagsmatch ogiltigförklarar vi ditt spel om båda lagen inte har varit innelag i minst 20 overs, såvida inte ett lag slås ut på mindre än 20 overs eller matchens spelas färdigt innan 20 overs har spelats.

	2. Vid spel på en Twenty20-match ogiltigförklarar vi ditt spel om båda lagen inte har varit innelag i minst 5 overs, såvida inte ett lag slås ut på mindre än 5 overs eller matchens spelas färdigt innan 5 overs har spelats.
Bäste kastare	1. Vid spel på en endagsmatch ogiltigförklarar vi ditt spel om båda lagen inte har varit innelag i minst 20 overs, såvida inte ett lag slås ut på mindre än 20 overs eller matchens spelas färdigt innan 20 overs har spelats. 2. Vid spel på en Twenty20-match ogiltigförklarar vi ditt spel om båda lagen inte har varit innelag i minst 5 overs, såvida inte ett lag slås ut på mindre än 5 overs eller matchens spelas färdigt innan 5 overs har spelats.
Totalt antal runs för lag	1. Vi ogiltigförklarar spelet om inte hela det schemalagda antalet overs spelas. 2. Punkt 1 ovan gäller inte för spel där utgången oåterkalleligen har fastställts innan det schemalagda antalet overs reducerades i den aktuella matchen. I så fall avgörs spelet i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången.
Totalt antal fyror	1. Vi ogiltigförklarar spel som inte har avgjorts om antalet schemalagda overs reduceras jämfört med det antal som gällde när vi godtog det aktuella spelet. 2. Punkt 1 ovan är inte tillämplig och ditt spel gäller om i) antalet innings i en Twenty20-match för respektive lag minskas med högst två overs jämfört med det schemalagda antalet overs eller ii) antalet innings i en match med begränsat antal overs (ej Twenty20) reduceras med högst fyra overs för respektive lag jämfört med det schemalagda antalet overs. 3. Punkt 1 ovan är inte tillämpligt på ditt spel som därmed gäller om utgången har oåterkalleligen fastställts innan det schemalagda antalet overs reduceras i den aktuella matchen. I så fall avgörs ditt spel i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången.

Totalt antal sexor	1. Vi ogiltigförklarar spel som inte har avgjorts om antalet schemalagda overs reduceras jämfört med det antal som gällde när vi godtog det aktuella spelet. 2. Punkt 1 ovan är inte tillämplig och ditt spel gäller om i) antalet innings i en Twenty20-match för respektive lag minskas med högst två overs jämfört med det schemalagda antalet overs eller ii) antalet innings i en match med begränsat antal overs (ej Twenty20) reduceras med högst fyra overs för respektive lag jämfört med det schemalagda antalet overs. 3. Punkt 1 ovan är inte tillämpligt på ditt spel som därmed gäller om utgången har oåterkalleligen fastställts innan det schemalagda antalet overs reduceras i den aktuella matchen. I så fall avgörs ditt spel i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången.
Totalt antal utslagningar genom run out	1. Vi ogiltigförklarar spel som inte har avgjorts om antalet schemalagda overs reduceras jämfört med det antal som gällde när vi godtog det aktuella spelet. 2. Punkt 1 ovan är inte tillämplig och ditt spel gäller om i) antalet innings i en Twenty20-match för respektive lag minskas med högst två overs jämfört med det schemalagda antalet overs eller ii) antalet innings i en match med begränsat antal overs (ej Twenty20) reduceras med högst fyra overs för respektive lag jämfört med det schemalagda antalet overs. 3. Punkt 1 ovan är inte tillämpligt på ditt spel som därmed gäller om utgången har oåterkalleligen fastställts innan det schemalagda antalet overs reduceras i den aktuella matchen. I så fall avgörs ditt spel i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången.
Totalt antal widebollar	1. Vi ogiltigförklarar spel som inte har avgjorts om antalet schemalagda overs reduceras jämfört med det antal som gällde när vi godtog det aktuella spelet. 2. Punkt 1 ovan är inte tillämplig och ditt spel gäller om i) antalet innings i en Twenty20-match för respektive lag minskas med högst två overs jämfört med det schemalagda antalet overs eller ii) antalet innings i en match med begränsat antal overs (ej Twenty20) reduceras med högst fyra overs för respektive lag jämfört med det schemalagda antalet overs. 3. Punkt 1 ovan är inte tillämpligt på ditt spel som därmed gäller om utgången har oåterkalleligen fastställts innan det schemalagda antalet overs reduceras i den aktuella matchen. I så fall avgörs ditt spel i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången.

Segermarginal	Vi ogiltigförklarar ditt spel, om det inte har avgjorts, i händelse av att antalet schemalagda overs reduceras för något av lagen av någon anledning.
---------------	---

Testmatcher/first class-matcher (inklusive inhemsk cricket, t.ex. Sheffield Shield)

- I händelse av motstridigheter med de allmänna reglerna för cricket ovan ska dessa regler ges tolkningsföreträde.
- Ditt spel ogiltigförklaras om matchen förklaras bruten av tillämplig(t) förbund, sammanslutning eller organisation. Ovanstående gäller inte för spel där resultatet oåterkalleligen hade fastställts innan den aktuella matchen bröts. I så fall avgörs spelet i enlighet med det oåterkalleligen fastställda resultatet.

<u>Typ av spel</u>	<u>Regel</u>
Century (100 runs) i en match	Vi ogiltigförklarar ditt spel om inte totalt 200 overs har spelats i matchen, såvida inte resultatet redan oåterkalleligen hade fastställts innan detta antal overs hade spelats.
Century (100 runs) i första inningsen i en match	1. Vi ogiltigförklarar ditt spel om den aktuella första inningsen inte har färdigspelats (varje deklaration av innelaget innebär att inningsen har färdigspelats men varje övergivande p.g.a. väder eller annan orsak innebär att inningsen inte har färdigspelats) om inte utgången oåterkalleligen har fastställts innan den aktuella första inningsen färdigspelats. 2. Om ditt spel oåterkalleligen har fastställs innan den aktuella inningsen har färdigspelats, kommer vi att avgöra ditt spel i enlighet med den aktuella oåterkalleligen fastställda utgången.

Century (100 runs) i en andra inning i en match	Vi ogiltigförklarar ditt spel om inte totalt 50 overs har spelats i matchen, såvida inte resultatet redan oåterkalleligen hade fastställts innan detta antal overs hade spelats.
---	--

Century (100 runs) i endera lagets första inning	1. Vi ogiltigförklarar ditt spel om den aktuella första inningsen inte har färdigspelats (varje deklaration av innelaget innebär att inningsen har färdigspelats men varje övergivande p.g.a. väder eller annan orsak innebär att inningsen inte har färdigspelats) om inte utgången oåterkalleligen har fastställts innan den aktuella första inningsen färdigspelats. 2. Om ditt spel oåterkalleligen har fastställs innan den aktuella inningsen har färdigspelats, kommer vi att avgöra ditt spel i enlighet med den aktuella oåterkalleligen fastställda utgången.
Dubbelcentury (200 runs) i en match	Vi ogiltigförklarar ditt spel om inte totalt 200 overs har spelats i matchen, såvida inte resultatet redan oåterkalleligen hade fastställts innan detta antal overs hade spelats.
Dubbelcentury (200 runs) i endera lagets första inning	1. Vi ogiltigförklarar ditt spel om den aktuella första inningsen inte har färdigspelats (varje deklaration av innelaget innebär att inningsen har färdigspelats men varje övergivande p.g.a. väder eller annan orsak innebär att inningsen inte har färdigspelats) om inte utgången oåterkalleligen har fastställts innan den aktuella första inningsen färdigspelats. 2. Om ditt spel oåterkalleligen har fastställs innan den aktuella inningsen har färdigspelats, kommer vi att avgöra ditt spel i enlighet med den aktuella oåterkalleligen fastställda utgången.
Dubbelcentury (200 runs) i en första inning i en match	1. Vi ogiltigförklarar ditt spel om den aktuella första inningsen inte har färdigspelats (varje deklaration av innelaget innebär att inningsen har färdigspelats men varje övergivande p.g.a. väder eller annan orsak innebär att inningsen inte har färdigspelats) om inte utgången oåterkalleligen har fastställts innan den aktuella första inningsen färdigspelats. 2. Om ditt spel oåterkalleligen har fastställs innan den aktuella inningsen har färdigspelats, kommer vi att avgöra ditt spel i enlighet med den aktuella oåterkalleligen fastställda utgången.
Dubbelcentury (200 runs) i en andra inning i en match	Vi ogiltigförklarar ditt spel om inte totalt 50 overs har spelats i matchen, såvida inte resultatet redan oåterkalleligen hade fastställts innan detta antal overs hade spelats.

Dubbelchans	Vi ogiltigförklarar spelet om matchen slutar oavgjord eller lika.
Oavgjort inget spel	Om matchen slutar oavgjord ogiltigförklarar vi ditt spel.
50 runs i en match	Vi ogiltigförklarar ditt spel om inte totalt 200 overs har spelats i matchen, såvida inte resultatet redan oåterkalleligen hade fastställts innan detta antal overs hade spelats.
50 runs i endera lagets första inning	1. Vi ogiltigförklarar ditt spel om den aktuella första inningen inte har färdigspelats (varje deklaration av innelaget innebär att inningen har färdigspelats men varje övergivande p.g.a. väder eller annan orsak innebär att inningen inte har färdigspelats) om inte utgången oåterkalleligen har fastställts innan den aktuella första inningen färdigspelats. 2. Om ditt spel oåterkalleligen har fastställs innan den aktuella inningen har färdigspelats, kommer vi att avgöra ditt spel i enlighet med den aktuella oåterkalleligen fastställda utgången.
50 runs i en första inning i en match	1. Vi ogiltigförklarar ditt spel om den aktuella första inningen inte har färdigspelats (varje deklaration av innelaget innebär att innsen har färdigspelats men varje övergivande p.g.a. väder eller annan orsak innebär att inningen inte har färdigspelats) om inte utgången oåterkalleligen har fastställts innan den aktuella första inningen färdigspelats. 2. Om ditt spel oåterkalleligen har fastställs innan den aktuella inningen har färdigspelats, kommer vi att avgöra ditt spel i enlighet med den aktuella oåterkalleligen fastställda utgången.
50 runs i en andra inning i en match	Vi ogiltigförklarar ditt spel om inte totalt 50 overs har spelats i matchen, såvida inte resultatet redan oåterkalleligen hade fastställts innan detta antal overs hade spelats.
Högsta antal runs för inledande slagmanspar	Alla erbjudanden gäller endast det inledande slagmansparet i den aktuella första inningen.

Century (100 runs) i första inningen	1. Vi ogiltigförklarar ditt spel om inte minst 50 overs har spelats i den aktuella första inningen. 2. Punkt 1 ovan gäller inte om den aktuella första inningen har färdigspelats (vilket inkluderar deklaration av innelaget, men inte att spelets bryts på grund av väder eller annan orsak).
Ledning efter första inningen	1. För att ditt spel ska gälla måste båda lagen ha blivit utslagna i sina respektive första inning eller ha deklarerat (om spelet bryts på grund av väder eller annan orsak anses inte det aktuella laget har spelat färdigt sin innings). 2. Regeln för dött lopp ska gälla i händelse av att lagen har lika många runs.
Match	I händelse av att båda lagen har färdigspelat sina inningar två gånger och gjort samma antal runs och du har spelat på att i) endera laget ska vinna ska regeln om dött lopp gälla eller ii) oavgjort förlorar du vadet.
Flest poäng	Vi avgör spelet med utgångspunkt från vilket lag som har tilldelats flest poäng av tillämplig(t) styrande förbund, sammanslutning eller organisation.
Antal runs i innings	1. Vi ogiltigförklarar ditt spel om inte minst 50 overs har spelats i den aktuella inningen. 2. Punkt 1 ovan gäller inte om inningen har spelats färdigt, till exempel om hela det aktuella laget har slagits ut eller deklarerat innan 50 overs har spelats. 3. Om innelaget deklarerar i den aktuella inningen avgörs ditt spel baserat på det totala antalet runs som gjorts vid tidpunkten för deklarationen.
Antal runs i spelpass	Vi ogiltigförklarar ditt spel om inte minst 20 overs har spelats under det aktuella spelpasset.
Slut på testmatch	Om matchen slutar oavgjort avgörs ditt spel som om matchen slutade spelpass 3, dag 5.

Bäste slagman i en innings	1. Vi ogiltigförklarar ditt spel om inte minst 50 overs har spelats i den aktuella inningsen. 2. Punkt 1 ovan gäller inte om den aktuella inningsen har spelats färdigt, till exempel om hela det aktuella laget har slagits ut eller deklarerat innan 50 overs har spelats.
Bäste kastare i en innings	1. Vi förbehåller oss rätten att ogiltigförklara ditt spel om inte minst 50 overs har spelats i den aktuella inningsen. 2. Punkt 1 ovan gäller inte om den aktuella inningsen har spelats färdigt, till exempel om hela det aktuella laget har slagits ut eller deklarerat innan 50 overs har spelats.
Bäste slagman i en match	1. Vi ogiltigförklarar ditt spel om inte minst 50 overs har spelats i matchen som helhet. 2. Punkt 1 ovan gäller inte om inningsen har spelats färdigt, till exempel om hela det aktuella laget har slagits ut eller deklarerat innan 50 overs har spelats.
Bäste kastare i en match	1. Vi ogiltigförklarar ditt spel om inte minst 50 overs har spelats i matchen som helhet. 2. Punkt 1 ovan gäller inte om inningsen har spelats färdigt, till exempel om hela det aktuella laget har slagits ut eller deklarerat innan 50 overs har spelats.

Matchserie- och turneringsbetting

- I händelse av motstridigheter med de allmänna reglerna för cricket ovan ska dessa regler ges tolkningsföreträde.
- Om en turnering eller matchserie (beroende vad som är tillämpligt) inte spelas färdigt och vinnaren/vinnarna fastställs av tillämplig(t) styrande förbund, organisation eller sammanslutning avgör vi ditt spel i enlighet med detta fastställande.
- Vi förbehåller oss rätten att ogiltigförklara ditt spel om ingen vinnare tillkännages av tillämplig(t) förbund, organisation eller sammanslutning.
- Vid spel på en turnering inkluderar detta finalen såvida inget annat anges.

<u>Spel</u>	<u>Regler</u>
-------------	---------------

Ej oavgjort	Vi ogiltigförklarar ditt spel om vi inte erbjuder dig odds för en matchserievinnare och serien slutar oavgjort.
Korrekt resultat i matchserien	Vi ogiltigförklarar ditt spel om antalet matcher som är schemalagda att spelas i serien ändras och detta inte speglar det antal matcher som specificerades i erbjudandet.
Bäste rungörare i matchserie/turnering	1. Regeln för dött lopp gäller i händelse av lika ställning mellan spelare. 2. Du förlorar ditt spel om spelaren som du satsar inte deltar i matchserien eller turneringen (beroende på vad som är tillämpligt). 3. Vi ogiltigförklarar ditt spel om minst en match inte har färdigspelats i matchserien eller turneringen (beroende på vad som är tillämpligt).
Bäste wickettagare i matchserie/turnering	1. Regeln för dött lopp gäller i händelse av lika ställning mellan spelare. 2. Du förlorar ditt spel om spelaren som du satsar inte deltar i matchserien eller turneringen (beroende på vad som är tillämpligt). 3. Vi ogiltigförklarar ditt spel om minst en match inte har färdigspelats i matchserien eller turneringen (beroende på vad som är tillämpligt).

CURLING

Såvida inget annat anges avgörs ditt spel baserat på resultatet av eventuella ytterligare omgångar.

CYKEL OCH CYKELCROSS

- Vi avgör dina spel i enlighet med den cyklist eller det stall (beroende på vad som är tillämpligt) som hamnar på bäst plats vid målgång i aktuell etapp eller tävling (beroende på vad som är tillämpligt).
- Ditt spel avgörs i enlighet med den placering som tillkännages av tillämplig(t) förbund, organisation eller sammanslutning (beroende på vad som är tillämpligt) när prispallsceremonin sker.

- Vid spel på etapper måste de slutföras helt för att spelet ska gälla. Om en etapp ställs in eller avbryts medan den pågår ogiltigförklaras alla spel på den.
- Om du lägger ett spel som går ut på att ett evenemang ska slutföras helt och det fullständiga antalet etapper i det aktuella evenemanget inte slutförs helt eller om tillämplig(t) förbund, sammanslutning eller organisation avlägsnar etapper från beräkningen av resultatet av det aktuella evenemanget ogiltigförklarar vi spelet. Vi ogiltigförklarar inte ditt spel om i) resultatet oåterkalleligen har fastställts eller ii) antalet borttagna etapper inte överstiger 25 % av det antal etapper som var schemalagda vid evenemangets början (exklusive eventuella företapper).
- Vi förbehåller oss rätten att ogiltigförklara ditt spel om ifrågavarande etapp eller evenemang inte arrangeras samma kalenderår, såvida inte tillämplig(t) styrande förbund, sammanslutning eller organisation har flyttat ifrågavarande etapp eller evenemang (beroende på vad som är tillämpligt) till efterföljande kalenderår.
- Om du lägger ett prestationsrelaterat spel på en etapp och rutten för den ändras kommer vi inte att ogiltigförklara ett sådant spel. Ovanstående gäller inte om tillämplig(t) styrande förbund, organisation eller sammanslutning ändrar en etapp som har vissa karakteristika, t.ex. en bergsetapp, innan den aktuella etappen börjar till en etapp med vissa andra karakteristika, t.ex. en flack etapp eller ett tempolopp. I så fall kommer vi att ogiltigförklara det prestationsrelaterade spel som du lade innan ändringen av etappen tillkännagavs.
- Vid spel på ett lags eller en cyklists (beroende på vad som är tillämpligt) prestation i ett evenemang (t.ex. "Kommer cyklist x att ta den gula ledartröjan?") eller ett direktmötespel som omfattar två cyklistar eller två stall (beroende på vad som är tillämpligt) i ett evenemang kommer inte händelser i företappen och/eller lagtempoloppet att räknas vid avgörandet av spelet, såvida inget annat anges.

<u>Spel</u>	<u>Regler</u>
Direktmöte	1. Om du lägger ett spel på en eller flera deltagares (beroende på vad som är tillämpligt) prestation ett event eller i en tävling (beroende på vad som är tillämpligt) gäller ifrågavarande spel, förutsatt att alla deltagare som du har haft möjlighet att spela på deltar i det aktuella eventet eller i den aktuella tävlingen (beroende på vad som är tillämpligt). 2. Regeln för dött lopp gäller i händelse av oavgjort eller lika ställning.
Över/under	1. Om du lägger ett spel på en eller flera deltagares (beroende på vad som är tillämpligt) prestation i en match eller tävling (beroende på vad som är tillämpligt) gäller ifrågavarande spel, förutsatt att alla deltagare som du har haft möjlighet att spela på deltar i det aktuella eventet eller i den aktuella tävlingen (beroende på vad som är tillämpligt). 2. Reglerna för oavgjort gäller med förbehåll för punkt 3 nedan. 3. Reglerna för oavgjort gäller inte om du har möjlighet att spela på oavgjort.

DART

- Vi ogiltigförklarar ditt spel om den aktuella matchen inte spelas i tillämplig turnering.
- Vid erbjudanden som inte beskrivs nedan måste minst ett set ha spelats färdigt för att spelet inte ska ogiltigförklaras. Ovanstående gäller dock inte för utgångar som oåterkalleligen hade fastställts innan den aktuella matchen bröts. I så fall avgörs ditt spel i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången.

<u>Typ av spel</u>	<u>Regler</u>
Rätt resultat (t.ex. den första spelaren att sätta den svarta tre gånger i rad)	För att spelet ska gälla måste tillämplig del av matchen spelas helt färdig.
Handikapp	1. Ditt spel gäller förutsatt att alla schemalagda set i matchen spelas färdigt. 2. Punkt 1 ovan gäller inte om utgången oåterkalleligen hade fastställts innan den aktuella matchen bröts. I så fall avgörs spelet i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången. 3. Reglerna för oavgjort gäller med förbehåll för punkt 4 nedan. 4. Reglerna för oavgjort gäller inte om du har möjlighet att spela på oavgjort.
Match	1. Minst ett game måste spelas färdigt för att ditt spel ska gälla. 2. Den spelare som går vidare till nästa omgång eller vinner turneringen (beroende på vad som är tillämpligt) anses utgöra vinnaren vid avgörandet av ditt spel.
Udda/jämnt	För att spelet ska gälla måste den del av matchen som du har satsat på spelas helt färdig.

Över/under	1. Om tillämplig utgång oåterkalleligen hade fastställts innan den aktuella matchen bröts avgörs spelet i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången. 2. Om en spelare diskvalificeras eller bryter matchen under det aktuella gamet eller setet (beroende på vad som är tillämpligt) och inget vinnande spelobjekt hade fastställts för detta spelalternativ innan spelaren diskvalificerades eller bröt ogiltigförklaras spelen på detta alternativ eftersom ifrågavarande game eller set (beroende på vad som är tillämpligt) inte hann spelas färdigt. 3. Reglerna för oavgjort gäller med förbehåll för punkt 4 nedan.
	4. Reglerna för oavgjort gäller inte om du har möjlighet att spela på oavgjort.

FOTBOLL

Betbuilder för fotboll

- Såvida inget annat anges, avser alla spel ordinarie speltid plus eventuell övertid, men inte eventuell förlängning och straffar. Observera att om tillämplig(t) styrande förbund, sammanslutning eller organisation innan det aktuella evenemanget börjar bestämmer att den aktuella matchen ska ha en annan speltid kommer den att gälla för ditt spel.
- Alla spel avgörs i enlighet med de officiella resultat som tillhandahålls av tillämplig ligas styrande förbund, sammanslutning eller organisation (beroende på vad som är tillämpligt), såvida inget annat anges.
- Vid alla fel, inklusive (men utan begränsning) oddssättning, förbehåller vi oss rätten att ogiltigförklara alla spel som lagts vid det felaktiga oddset.
- I händelse av att en match skjuts upp ogiltigförklaras alla spel såvida inte matchen spelas färdigt inom 48 timmar efter den ursprungligen schemalagda starttiden.
- Om ett enskilt spelobjekt ogiltigförklaras, eller om en spelare i spelet inte deltar i matchen, ogiltigförklarar vi hela spelet.
- En straff anses aldrig vara en frispark.
- Om en straffspark slås och sedan slås om, ska resultatet av den omslagna straffsparken användas för att avgöra ditt spel och inte den ursprungliga straffsparken.
- Kort som delas ut innan den aktuella matchens start, i halvtid, efter den aktuella matchen och i förlängning räknas inte.
- Endast kort som delas ut till spelare som spelar på planen räknas.
- Kort som delas ut till avbytare, tränare eller tränarstab räknas inte.

<u>Spel</u>	<u>Regler</u>
Hur många varnings- och utvisningspoäng kommer att genereras under matchen	1. Rött kort = 25 poäng 2. Gult kort = 10 poäng 3. Om en spelare får 2 gula kort och därmed får rött kort motsvarar det 35 poäng. 4. Kort som delas ut innan den aktuella matchen startar, i halvtid, efter matchens slut och i förlängning räknas inte. Kort som delas ut under övertid räknas inte. 5. Endast de kort som ges till spelare som befinner sig på plan som spelare räknas.

	6. Kort som ges till avbytare som inte har bytts in på planen, tränare/manager eller tränarstab räknas inte.
--	--

Hur många hörnor ett lag får i matchen	1. Endast hörnor som faktiskt slås räknas. 2. Om en hörna slås om räknas detta endast som en hörna.
Hur många mål som kommer att göras i matchen	För att du ska vinna ditt spel måste du förutse hur många mål som kommer att göras av båda lagen under ordinarie tid (inklusive eventuell övertid men exklusive eventuell förlängning och straffläggning).
Hur många mål en spelare kommer att göra i matchen	Självsmål räknas inte.
Hur många varnings- och utvisningspoäng för laget kommer att genereras under matchen	1. Rött kort = 25 poäng 2. Gult kort = 10 poäng 3. Om en spelare får 2 gula kort och därmed får rött kort motsvarar det 35 poäng. 4. Kort som delas ut innan den aktuella matchen startar, i halvtid, efter matchens slut och i förlängning räknas inte. Kort som delas ut under övertid räknas inte. 5. Endast de kort som ges till spelare som befinner sig på plan som spelare räknas. 6. Kort som ges till avbytare som inte har bytts ut på planen, tränare/manager eller tränarstab räknas inte.
Hur många hörnor ett lag får i matchen	1. Endast hörnor som faktiskt slås räknas. 2. Om en hörna slås om räknas detta endast som en hörna.
Hur många mål som ett lag kommer att göra i matchen	För att du ska vinna ditt spel måste du förutse hur många mål som kommer att göras under ordinarie tid (inklusive eventuell övertid men exklusive eventuell förlängning och straffläggning) av ett visst lag i matchen eller om antalet mål gjorda av ett visst lag kommer över- eller understiga det angivna totala antalet mål.

Hur många mål som en viss spelare i ett lag kommer att göra i matchen	Självsmål räknas inte.
Hur kommer en viss spelare att göra mål för sitt lag i matchen	1. Självsmål räknas inte.

	2. Straffspark. Spelaren som du satsar gör mål på straff för sitt lag. Frispark räknas inte som straffspark. 3. Från utanför straffområdet. Spelaren gör mål från utanför straffområdesgränsen. 4. Frispark. Spelaren som du satsar gör på mål direkt på frispark (utan retur). Straff räknas inte som frispark. 5. Nick. Spelaren som du satsar på gör mål genom att bollen träffar huvudet eller skuldran/axeln, oavsett om det är avsiktligt eller oavsiktligt. 6. Styrning. Om skottet träffar en annan spelare och går in kommer målgöraren att räknas som den som Opta Sport fastställer och publicerar namnet på efter matchen.
Kommer båda lagen att göra mål i matchen?	Kommer båda lagen att göra under ordinare speltid (inklusive övertid)? För att du ska vinna ditt spel måste du förutse hur många mål som kommer att göras under ordinarie tid (inklusive eventuell övertid men exklusive eventuell förlängning och straffläggning)
Vad kommer matchens slutresultat att bli?	1. Vad kommer slutresultatet i matchen att bli (inklusive övertid)? 2. Kommer antalet mål att över- eller understiga det angivna antalet? 3. Exakt hur många mål kommer att göras i matchen? För att du ska vinna ditt spel måste du förutse vad resultatet kommer att vara vid slutet av ordinarie tid (inklusive eventuell övertid men exklusive eventuell förlängning och straffläggning) eller om antalet mål kommer över- eller understiga det angivna totala antalet mål.

Vad mer kommer att hända i matchen?	1. Kommer ett visst resultat eller en händelse inträffa under matchen? 2. Exempel: i. Frisparkar. Kommer det att bli mål på frispark i matchen (ett sådant mål måste göras direkt på själva frisparken, inte på retur)? Straffspark räknas inte som frispark. ii. Stolp- eller ribbträff. Kommer det att inträffa en stolp- eller ribbträff under spelet som inte direkt resulterar i ett mål efter stolp- eller ribbträffen, kommer spelet att avgöras i enlighet med vad Opta Sports publicerar efter matchen. iii. Straffar. Kommer en straffspark att utdömas? Kommer en spelare att missa en straff (om en missad straff får slås räknas inte den missade straffen)? Endast slagna straffar räknas.
	Kommer det att bli mål på straff i matchen? Frispark räknas inte som straffspark. iv. Utvisning. Spelaren måste faktiskt spela på planen vid tidpunkten för utvisningen för att det ska räknas. Ett spel på att en spelare ska bli utvisad avgörs om en spelare som faktiskt spelar på planen vid tidpunkten blir utvisad, oavsett om det sker genom ett direkt rött kort eller ett andra gult som resulterar i ett rött. Kort som delas ut före den aktuella matchens start, i halvtid, efter den aktuella matchen och i förlängning räknas inte. Kort som delas ut till en avbytare som inte har blivit inbytt och spelat på planen, manager/tränare eller tränarstab räknas inte.

Vad mer kommer att hända för ett lag i matchen?	1. Kommer ett visst resultat eller en händelse inträffa under matchen? 2. Exempel: i. Straffar. Kommer en straffspark att tilldömas det lag som du spelat på? Kommer en spelare i det lag som du spelat på att missa en straff (om en missad straff får slås om räknas inte den missade straffen)? Endast slagna straffar räknas. Kommer ditt nominerade lag att göra mål på straff? Frispark räknas inte som straff. ii. Stolp- eller ribbträff. Kommer det lag som du satsar på att träffa stolpen eller ribban under spelet som inte direkt resulterar i ett mål efter stolp- eller ribbträffen kommer spelet att avgöras i enlighet med vad Opta Sports publicerar efter matchen. iii. Utvisning. Kommer en spelare från det lag som du satsar på att få ett rött kort under matchen? Endast kort som delas ut till spelare som spelar på planen vid tidpunkten för det utdelade kortet räknas. Ett spel på att en spelare ska bli utvisad avgörs om en spelare som spelar på planen får ett rött kort, oavsett om det rör sig om ett direkt rött kort eller två gula kort, vilket automatiskt resulterar i ett rött. Kort som delas ut före den aktuella matchens start, i halvtid, efter den aktuella matchen och i förlängning räknas inte. Kort som delas ut till en avbytare som inte har blivit utbytt och spelat på planen, manager/tränare eller tränarstab räknas inte.
Vilken spelare kommer att göra mål först/sist (beroende på vad som är tillämpligt) under en match?	1. Självsmål räknas inte. 2. Vi kommer att ogiltigförklara ditt spel om du har satsat på en spelare som inte startar eller som inte blir inbytt till att spela på planen vid tidpunkten när det första målet har fastställts.

Kommer den spelare som du satsat på att få gult kort eller bli utvisad under matchen?	1. Kort som delas ut innan matchen börjar eller att den slutat räknas inte. 2. Kort som delas ut i halvtid räknas inte. 3. Kort som delas ut till avbytare som inte har inbytt till planen, manager/tränare eller tränarstab räknas inte. Utvisning. Kommer en spelare som du satsar på att få ett rött kort under matchen. Endast kort som delas ut till spelare som spelar på planen vid tidpunkten för det utdelade kortet räknas. Ett spel på att en spelare ska bli utvisad avgörs om en spelare som spelar på planen får ett rött kort, oavsett om det rör sig om ett direkt rött kort eller två gula kort, vilket automatiskt resulterar i ett rött. 4. Kort som delas ut före den aktuella matchens start, i halvtid, efter den aktuella matchen och i förlängning räknas inte. Kort som delas ut till en avbytare som inte har blivit utbytt och spelat på planen, manager/tränare eller träningspersonal räknas inte.
--	--

Regler för icke Betbuilder-baserade spel på fotboll

- Såvida vi inte anger något annat, avser alla spel ordinarie speltid plus eventuell övertid, men inte eventuell förlängning och straffar. Observera att om tillämplig(t) styrande förbund, sammanslutning eller organisation innan det aktuella evenemanget börjar bestämmer att den aktuella matchen ska ha en annan speltid kommer den att gälla för ditt spel.
- Om inget annat anges avgörs alla spel i enlighet med de officiella resultat som tillhandahålls av tillämplig(t) styrande förbund, sammanslutning eller organisation (beroende på vad som är tillämpligt).
- Om ditt spel går ut på att ett visst lag ska vinna ett antal/urval mästerskapspokaler under samma säsongsuppgörelse kommer de, om inget annat anges, att gälla följande tävlingar: den inhemska ligan, den nationella motsvarigheten till FA- respektive ligacupen samt Champions League eller Europa League. Övriga mästerskapspokaler (t.ex. andra inhemska cuper, den europeiska supercupen och klubbags-VM) räknas inte.
- Självmål kommer aldrig säknas för en vald spelare, om inte spelerbjudandet beskriver något annat. Om du spelar på gula och/eller röda kort som delas ut eller ett poängrelaterat spel räknas endast kort som ges till spelare som spelar på planen när kortet delas ut. Besträffningar, vilka (utan begränsning) inkluderar utdelning av röda/gula kort eller avstängningar, av spelare som inte spelar på planen eller besträffningar som utdöms före eller efter matchen räknas inte.
- Om du spelar på att en spelare ska bestraffas, vilket (utan begränsning) omfattar gula eller röda kort eller avblåsningar, krävs att de spelare som du har möjlighet att satsa på medverkar på planen i den aktuella matchen. I annat fall kommer ditt spel att ogiltigförklaras.
- Med termen "inhemsk dubbel" avses att ett lag vinner den inhemska ligan och FA-cupen (eller motsvarande nationell motsvarighet i ett annat land).
- Om en deltagare inte erbjuds för dig att spela kan du kontakta oss på kontakt@mrgreen.se. Vi besvarar, godtar eller avvisar sådana förfrågningar helt efter eget gottfinnande.

- Alla spel som baseras på en spelares prestation ogiltigförklaras av oss om spelaren inte står upptagen i startelvan eller är avbytare men inte byts in på planen.
- En straffspark betraktas aldrig som en frispark.
- Om en straffspark slås om används resultatet av den omslagna straffen för att avgöra ditt spel.

Fotbollsregler: E-fotboll

Övergivna och uppskjutna matcher

Allmänna regler

- Spel på e-fotboll omfattas av sajts allmänna spelregler.
- Matchklockor och resultattavlor är endast avsedda för visning.
- Lagnamn visas i följande format, inklusive det valda laget och spelaren som kontrollerar dem:
 - 1 – Valt lag (t.ex. Bayern München)
 - 2 – Spelarens namn (t.ex. Mosquito)
 - Detta visas sedan på webbplatsen som "Bayern Munich (Mosquito)"

Uppskjutna matcher

- Om en match/ett evenemang senareläggs eller skjuts upp till ett senare tillfälle/datum, kvarstår alla spel på dessa evenemang.
- Om ett evenemang/en match ställs in, annulleras alla spel på alla marknader.

Övergivna matcher

- Om en match av någon anledning överges (t.ex. oavsiktlig fränkoppling) FÖRUTOM vid "Rage-quit", gäller följande:
- För pre-match-spel: Matchen anses ogiltig och spelresultat kan inte fastställas.
 - Alla pre-match-spel avgörs i enlighet med resultatet i den första helt avslutade matchen.
 - Om matchen inte spelas om efter att den övergivits, kommer de marknader där ett vinnande resultat har fastställts att betala ut eventuella vinster och alla andra marknader kommer att ogiltigförklaras.
- För spel med liveodds: Marknader där ett vinnande resultat har fastställts kommer att betala ut eventuella vinster och alla andra marknader kommer att ogiltigförklaras.

FIFA:s "Rage-quit"-regel

- Om det finns tydliga bevis på att en match har avslutats på grund av "Rage-quit" (en av deltagarna har avsiktligt stängt av matchen), går vinsten till det lag som ledde vid punkten för den avsiktliga bortkopplingen.
- Matchresultat, matchbetting live, kvalificering och live-kvalificering avgörs enligt resultatet vid tidpunkten för "Rage-quittandet".
- Övriga marknader där vinster har fastställts avgörs också som normalt både för pre-matchspel och liveodds, alla andra marknader räknas som ogiltiga.
- Standardresultatet 3–0 är inte relevant för att avgöra vinster.

E-sport – FIFA-turneringar (8/10/12 minuter)

Heltidsresultat (inklusive betting på första halvlek)

Marknadsbeskrivning: Förutsäg resultatet i en match (eller halvlek): hemmavinst | oavgjort | bortavinst, ibland betecknat på vår webbplats/våra kuponger som 1 | X | 2.

- Termerna ordinarie speltid, fulltid och relevant speltid (t.ex. 10 minuter, 12 minuter) används alla för att beteckna speltiden.
1. Spelresultatet avgörs baserat på händelser som inträffar under ordinarie tid.
 - Detta inkluderar eventuell tilläggstid som läggs till vid slutet av ordinarie tid.
 1. Förlängning eller andra sätt som används för att fastställa ett resultat efter ordinarie tid, dvs extra tid, räknas enbart om spelet lagts på marknaden "Matchspel inklusive förlängning".
 2. När en match är schemalagd att spelas under en kortare tid, enligt tävlingsreglerna eller enligt överenskommelse mellan båda lagen före avspark, får du veta om du vunnit på dessa matcher i slutet av den överenskomna matchlängden.
 3. Fastställande av vinst sker i realtid, baserat på flödet från våra tjänsteleverantörer.

Totalt antal mål över/under (inklusive betting på första halvlek)

Marknadsbeskrivning: Förutsäg om antalet gjorda mål under en match (eller halvlek) kommer att vara över/under det angivna antalet.

- Om marknaden är under/över 2,5 mål:
 - Under innebär 0, 1 eller 2 mål
 - Över innebär 3 eller fler mål
1. Spelresultatet avgörs baserat på händelser som inträffar under ordinarie tid.
 - Detta inkluderar eventuell tilläggstid som läggs till vid slutet av ordinarie tid.
 1. Förlängning räknas inte.
 2. Spelresultatet avgörs i realtid, baserat på flödet från våra tjänsteleverantörer.

Nästa mål (numrerade)

Marknadsbeskrivning: Förutsäg vilket lag som gör nästa mål. Målet inom parentes anger målnumret.

- Till exempel, "Nästa mål (4)" är marknaden för vilket lag som gör det fjärde målet i matchen.
1. Spelresultatet avgörs baserat på händelser som inträffar under ordinarie tid.
 - Detta inkluderar eventuell tilläggstid som läggs till vid slutet av ordinarie tid.
 1. Förlängning räknas inte
 2. Spelresultatet avgörs i realtid, baserat på flödet från våra tjänsteleverantörer.

<u>Spel</u>	<u>Regler</u>
Sammanlagd turneringsstatistik	1. Aktuell officiell statistik som publiceras av tillämplig(t) styrande förbund, sammanslutning eller organisation används för att avgöra ditt spel. 2. Såvida inget annat anges inkluderar ditt spel tiden då någon skadas och förlängning, men inte en eventuell straffläggning.
Spelare som gör två eller fler mål/Spelare som gör ett hattnick (tre mål)	1. Självmål räknas inte. 2. Vi ogiltigförklarar ditt spel om den spelare som du har satsat på inte startar i matchen och inte är inbytt på planen.
Varnings- och utvisningspoäng	1. Rött kort = 25 poäng. 2. Gult kort = 10 poäng. 3. En spelare kan få upp till 35 poäng under en match.
Direktmöte	1. Om du lägger ett spel på en eller flera deltagares (beroende på vad som är tillämpligt) prestation i en match eller tävling (beroende på vad som är tillämpligt) gäller ifrågavarande spel, förutsatt att alla deltagare som du har haft möjlighet att spela på deltar på planen i den aktuella matchen eller tävlingen (beroende på vad som är tillämpligt). 2. Regeln för dött lopp gäller i händelse av oavgjort eller lika ställning.
Träffa stolpe eller ribba	1. Om en bollen träffar stolpen eller ribban och det blir mål som en omedelbar följd av detta (t.ex. att bollen går stolpe eller ribba in) förlorar du ditt spel. 2. Skott måste gå mot motståndarlagets mål och skott som träffar målets egna mål räknas inte.
Första målgörare	1. Du spelar på att en viss spelare ska göra första målet under fördefinierad period av matchen eller det första målet för sitt lag i matchen. 2. Självmål räknas inte. 3. Vi ogiltigförklarar ditt spel i händelse av att du har spelat på en spelare som inte startar eller blir inbytt på planen när den första målgöraren har bestämts.

Sista målgörare	1. Du spelar på att en viss spelare ska göra sista målet under fördefinierad period av matchen eller det sista målet för sitt lag i matchen. 2. Självsmål räknas inte. 3. Vi ogiltigförklarar ditt spel i händelse av att du har spelat på en spelare som inte startar eller blir inbytt på planen när den sista målgöraren har bestämts in efter det att det mål som ditt spel gäller redan har gjorts.
Matchens lirare	Vi ogiltigförklarar ditt spel om den spelesom du har satsat på inte startar matchen eller blir inbytt på planen.
Matchcast	1. Genom ett Matchcast-spel kan du kombinera två spel samtidigt som rör samma match. 2. Självsmål räknas inte. 3. Om spelet är på första eller sista målgöraren gäller tillämpliga villkor i denna tabell på ditt spel. Under alla andra omständigheter förblir ditt spel giltigt, oavsett när en avbytare kommer in eller en spelare byts ut.
Nästa målgivande passning	1. Vi ogiltigförklarar ditt spel om du spelar på en spelare som inte startar matchen eller som blir inbytt på planen efter det att målet som ditt spel hänför sig till har gjorts. 2. Övertid gäller men förlängning och straffläggning räknas inte. 3. Om tillämplig(t) förbund, sammanslutning eller organisation beslutar att det inte förekom någon målgivande passning ogiltigförklaras spelet. 4. Om nästa mål är ett självsmål eller om det görs något ytterligare mål ogiltigförklaras spelet.
Nästa målgörare	1. Vi ogiltigförklarar ditt spel om du satsar på en spelare som inte startar matchen eller som blir inbytt på planen efter det att målet som ditt spel hänför sig till har gjorts. 2. Förlängning räknas, men inte straffläggning.
Nästa spelare att få gult eller rött kort	1. Vi ogiltigförklarar ditt spel om du satsar på en spelare som inte startar matchen eller som inte blir inbytt på planen. Inte är på plan från start eller aldrig byts in.

	2. Övertid gäller men inte förlängning och straffläggning.
--	--

Över/under	1. Om du lägger ett spel på en eller flera spelares prestation i tillämplig(t) match, evenemang eller turnering (beroende på vad som är tillämpligt) gäller ifrågavarande spel, förutsatt att alla deltagare som du har haft möjlighet att satsa på antingen startar eller blir inbytt på planen i matchen, evenemanget eller turneringen (beroende på vad som är tillämpligt). 2. Reglerna för oavgjort gäller med förbehåll för punkt 3 nedan. 3. Reglerna för oavgjort gäller inte om du har möjlighet att spela på oavgjort.
Scorecast	1. Genom ett Scorecast-spel kan du kombinera två spel samtidigt som rör samma match. 2. Självsmål räknas inte. 3. Om spelet är på första eller sista målgörare gäller tillämpliga villkor i denna tabell på ditt spel. 4. I fråga om ett Scorecast-spel kommer vi att ogiltigförklara hela spelet om spelaren som du har satsat på som den första eller sista målgöraren inte startar matchen eller inte blir inbytt på planen. 5. Under alla andra omständigheter förblir ditt spel giltigt, oavsett när en avbytare kommer in eller en spelare byts ut.
Varifrån kommer en spelare att göra mål?	1. Ditt spel avgörs i enlighet med varifrån skottet sköts av den aktuella spelaren. 2. Eventuella mål gjorda genom styrningar räknas inte. 3. Om spelaren träffar bollen när bollen befinner sig innanför eller ovanför eller på något sätt vidrör straffområdeslinjen ska skottet anses ha skjutits inifrån straffområdet.

GOLF

- Ditt spel förblir giltigt så länge tillämpligt spel på runda eller turnering spelas under samma kalenderår, såvida inga andra arrangemang har fastställts för den aktuella rundan eller turneringen som spelas under nästkommande kalenderår av tillämplig(t) styrande förbund, sammanslutning eller organisation.
- Om det i en tävling är föranstaltat sarspel av tillämplig(t) förbund, sammanslutning eller organisation kommer resultatet av detta sarspel ligga till grund när vi avgör ditt spel.
- Du förlorar ditt spel om du satsar på en golfspelare som i) startar en tävling, men sedan drar sig ur på eget bevåg eller ii) diskvalificeras ur tävlingen. Ovanstående gäller dock inte om ditt spel oåterkalleligen har avgjorts innan i eller ii hinner inträffa. I så fall avgörs spelet i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången.
- Alla hänvisningar till "herrarnas majortävlingar i golf", "majortävlingar" eller "majors" avser de som fått beteckningen "major" av PGA under aktuell innevarande säsong, oaktat eventuella ändringar av spelplats, datum eller annat.
- Spelerbjudanden som oåterkalleligen avgjorts anses giltiga även om inte 36 hål har spelats och/eller tillämplig(t) styrande förbund, sammanslutning eller organisation inte har tillkännagjort något officiellt resultat.

<u>Typ av spel</u>	<u>Regler</u>
Direktmöte	1. För att ditt spel ska gälla måste alla deltagare som du har satsats på starta i den tävling eller runda som anges i det aktuella spelet. 2. Om vi ger dig möjlighet att spela på två deltagares prestation och dessa deltagare slutar på delad plats, och vi inte erbjuder möjlighet att spela på oavgjort eller lika, betalar vi tillbaka din insats. 3. Om vi ger dig möjlighet att spela på tre deltagare och alla tre, eller två av de tre, slutar på delad plats gäller regeln för dött lopp. 4. Om du spelar på ett direktmöte som baseras på deltagares slutgiltiga placering i tävlingen gäller följande när sådana spel avgörs: i) Om en deltagare missar den första cutten i tävlingen räknas den andra deltagaren som vinnare. ii) Om båda deltagarna missar den första cutten i tävlingen räknas spelaren med det lägsta antalet slag som vinnare. iii) Om båda deltagarna inte klarar den cutten i turneringen och har exakt samma antal slag ogiltigförklarar vi spelet. iv) Om en deltagare diskvalificeras av den/det styrande organisationen, förbundet eller sammanslutningen (beroende på vad som är tillämpligt) efter den första cutten i tävlingen anses ifrågavarande deltagare alltjämt ha slagit den deltagare som missade den första cutten i tävlingen.

Klara cutten	1. För att ditt spela ska gälla måste tillämplig(t) förbund, sammanslutning eller organisation tillhandahålla det officiella resultat för första cutten i tävlingen.
	2. Om det förekommer mer än en cut i tävlingen avgörs spelet med hänsyn till huruvida spelaren har eliminerats eller ej efter den första cutten i tävlingen. 3. Om en deltagare drar sig ur eller diskvalificeras innan den första cutten i tävlingen ska den aktuella deltagaren anses ha missat cutten med hänsyn till avgörandet av ditt spel. 4. Om den första cutten för tävlingen redan har skett och en deltagare sedan drar sig ur eller diskvalificeras ska denna omständighet inte påverka det ursprungliga avgörandet av ditt spel.
Missa cutten	1. För att ditt spela ska gälla måste tillämplig(t) förbund, sammanslutning eller organisation tillhandahålla det officiella resultat för första cutten i tävlingen. 2. Om det förekommer mer än en cut i tävlingen avgörs spelet med hänsyn till huruvida spelaren har tagit sig vidare eller ej efter den första cutten i tävlingen. 3. Om en deltagare drar sig ur eller diskvalificeras ur en tävling av den/det styrande förbundet, sammanslutningen eller organisationen (beroende på vad som är tillämpligt) innan den första cutten ska den aktuella deltagaren anses ha missat cutten med hänsyn till avgörandet av ditt spel. 4. Om den första cutten för tävlingen redan har skett och en deltagare sedan drar sig ur eller diskvalificeras av den/det styrande förbundet, sammanslutningen eller organisationen (beroende på vad som är tillämpligt) ska denna omständighet inte påverka det ursprungliga avgörandet av ditt spel.
Order of Merit	Vi avgör ditt spel med hänsyn till den sammanlagde vinnare efter att den sista aktuella turneringen har avslutats. Eventuella senare undersökningar, diskvalifikationer eller ändringar påverkar inte ditt spel.

Vinnare – bästa nationalitet, gruppvad o.s.v.	1. Om antalet deltagare som du kan spela på är begränsat kan det hända att vi tillämpar Tattersalls regel 4 (strukna deltagare i annat än galopp och greyhoundkapplöpningar) med hänsyn till deltagare som inte kommer till spel i aktuell runda eller tävling. 2. Regler för dött lopp gäller i händelse av oavgjort eller lika ställning. 3. Punkt 2 ovan gäller inte om ett sarspel arrangeras för att fastställa resultatet.
---	--

Placering	Vid spel på tävlingsvinnare och bästa nationalitet ogiltigförklarar vi spel som du lägger på en spelare som inte alls deltar i tävlingen, förutsatt att du lagt det aktuella spelet efter kl. 00.00 CET på måndagen samma vecka som tävlingen börjar.
Tävlingsprestation, t.ex. vinnare av tävlingen, placering i tävlingen, gruppvad, bästa nationalitet i tävlingen, enskild slutgiltig placering i tävlingen	För att spelet ska gälla måste i) 36 hål ha färdigspelats av alla spelare och ii) den/det aktuella styrande förbundet, sammanslutningen eller organisationen tillkännage det officiella resultatet.
Seger – tävlingsvinnare/bästa nationalitet	Vid spel på tävlingsvinnare och bästa nationalitet ogiltigförklarar vi spel som du lägger på en spelare som inte deltar i tävlingen, förutsatt att du lagt det aktuella spelet efter kl. 00.00 CET på måndagen samma vecka som tävlingen börjar.

HANDBOLL

Om du satsar på ett spelarrelaterat erbjudande avgör vi, såvida inget annat anges, ditt spel på resultatet vid ordinarie tids slut i andra halvlek, utan att ta hänsyn till förlängning eller straffläggning.

- Ditt spel avgörs i enlighet med den officiella statistik som publiceras av tillämplig(t) förbund, sammanslutning eller organisation.

<u>Typ av spel</u>	<u>Regler</u>
Direktmöte	1. Om du lägger ett spel på en eller flera deltagares (beroende på vad som är tillämpligt) prestation i en match eller tävling (beroende på vad som är tillämpligt) gäller ifrågavarande spel, förutsatt att alla deltagare som du har haft möjlighet att spela på deltar i den aktuella matchen eller tävlingen (beroende på vad som är tillämpligt). 2. Regeln för dött lopp gäller i händelse av oavgjort eller lika ställning.
Över/under	1. Om du lägger ett spel på en eller flera deltagares (beroende på vad som är tillämpligt) prestation i en match eller tävling (beroende på vad som är tillämpligt) gäller ifrågavarande spel, förutsatt att alla deltagare som du har haft möjlighet att spela på deltar i den aktuella matchen eller tävlingen (beroende på vad som är tillämpligt). 2. Reglerna för oavgjort gäller med förbehåll för punkt 3 nedan. 3. Reglerna för oavgjort gäller inte om du har möjlighet att spela på oavgjort.
Sammanlagd turneringsstatistik	Såvida inget annat anges inkluderar sammanlagd statistik för den här typen av spel förlängningar, men inte straffläggningar.

ISHOCKEY

Såvida inget annat anges avgörs alla spelarrelaterade spel som du lägger för en viss match (och inte utgör ett helt spel) med hänsyn till resultatet efter tredje periodens slut, medan sudden death och straffläggning lämnas utan avseende.

-
- Vi avgör alla spelarstatistiksrelaterade och alla lagstatistikrelaterade spel som du lägger på ett evenemang eller en turnering utifrån den statistik som publiceras av tillämplig(t) styrande förbund, sammanslutning eller organisation.
- Såvida inget annat anges inkluderar spel sudden death, men inte straffläggning.
- Ditt spel avgörs i enlighet med den statistik som publiceras av tillämplig(t) förbund, sammanslutning eller organisation.

<u>Typ av spel</u>	<u>Regler</u>
Direktmöte	1. Om du lägger ett spel på en eller flera deltagares (beroende på vad som är tillämpligt) prestation i en match eller tävling (beroende på vad som är tillämpligt) gäller ifrågavarande spel, förutsatt att alla deltagare som du har haft möjlighet att spela på deltar i den aktuella matchen eller tävlingen (beroende på vad som är tillämpligt). 2. Regeln för dött lopp gäller i händelse av oavgjort eller lika ställning.
Över/under	1. Om du lägger ett spel på en eller flera deltagares (beroende på vad som är tillämpligt) prestation i en match eller tävling (beroende på vad som är tillämpligt) gäller ifrågavarande spel, förutsatt att alla deltagare som du har haft möjlighet att spela på deltar i den aktuella matchen eller tävlingen (beroende på vad som är tillämpligt). 2. Reglerna för oavgjort gäller med förbehåll för punkt 3 nedan. 3. Reglerna för oavgjort gäller inte om du har möjlighet att spela på oavgjort. 4. Om du lägger ett spel på totalt antal gjorda mål i en match, vilket inkluderar alla mål som respektive lag gör i sudden death eller straffläggning kommer alla sådana mål som ett enskilt lag gör under förlängning eller i straffläggning, endast att räknas som ett mål. 5. Om t.ex. ett lag under förlängningen gör två mål och sedan två straffar i följande straffläggning, kommer vi att anse att laget har gjort ett mål i förlängningen och ett mål i straffläggningen.
Sammanlagd turneringsstatistik	Såvida inget annat anges inkluderar sådana spel sudden death, men inte straffläggning.

MOTORSPORT

Dessa regler gäller för motorsport, som i) A1 GP, ii) CART, iii) banracing, iv) Deutsche Tourenwagen Masters, v) endurance, vi) Formel 1, vii) Indy Car, viii) motorcykeltävlingar, ix) NASCAR, x) rally, xi) superbike och xii) standardvagnsracing.

- Dessa regler gäller inte speedway. För erbjudanden som rör speedway, se tillämpliga regler [här](#).
- Såvida inget annat anges avgör vi spel i enlighet med slutställningen och angivna tider i tv:s direktsändning vid tidpunkten för prispallsceremonin eller efter avslutat körpass, lopp eller evenemang (beroende på vad som är tillämpligt). Om tillämpliga uppgifter saknas eller är ofullständiga eller inte tv-sänds vid tidpunkten för prispallsceremonin kommer de officiella uppgifter som först publiceras på den officiella webbplatsen för tillämplig(t) förbund, sammanslutning eller organisation att anses vara bindande, oavsett eventuella senare upp- eller nedflyttningar, protester och/eller bestraffningar som utdöms efter det att det körpass, lopp eller evenemang som spelet gäller har avslutats.
- Om en tidsbestraffning delas ut under en träningskörpass inför loppet av tillämplig(t) förbund, sammanslutning eller organisation ska den även tillämpas på ditt spel. Eventuella andra upp- eller nedflyttningar i startordningen lämnas utan avseende för ditt spel.
- Om du spelar på prestationen för ett stall och det sker en ändring i vilka förare som ska köra för stallet gäller ditt spel ändå.
- Om en förare drabbas av en fördröjd start eller startar från depå i ett lopp eller evenemang (beroende på vad som är tillämpligt ska den aktuella föraren anses ha deltagit i evenemanget eller loppet (beroende på vad som är tillämpligt)).
- Om ett evenemang eller lopp (beroende på vad som är tillämpligt) reduceras i omfattning (t.ex. på grund av väderförhållanden eller på andra omständigheter eller situationer), men det aktuella evenemanget eller loppet (beroende på vad som är tillämpligt) fortfarande betraktas som ett officiellt evenemang eller lopp (beroende på vad som är tillämpligt) av tillämplig(t) styrande förbund, sammanslutning eller organisation ska det aktuella evenemanget eller loppet (beroende på vad som är tillämpligt) anses ha slutförts. Ovanstående gäller även om ändringar genomförs av tillämplig(t) styrande förbund, sammanslutning eller organisation på grund av att evenemanget eller loppet (beroende på vad som är tillämpligt) inte kunde slutföras så som det ursprungligen var planerat.
- Avgörande av vinnarerbjudanden på ett visst spelalternativ baseras på den slutställning som offentliggörs omedelbart efter det att det sista loppet för säsongen har avslutats och ska inkludera eventuella beslut som fattas av den/det styrande förbundet, sammanslutningen eller organisationen under säsongen och före det sista loppet. Eventuella beslut (även överklagande av eller protester mot tidigare beslut) som fattas av den/det styrande förbundet, sammanslutningen eller organisationen efter det att det sista angivna loppet avslutas påverkar inte avgörandet av spelet.
- Om du lägger ett spel på ett motorsportevenemang, -lopp, -körpass, -varv eller -heat (beroende på vad som är tillämpligt) som startas om kommer ditt spel att avgöras i enlighet med det resultat som följer av omstarten av det aktuella evenemanget, loppet, körpasset, -varvet eller heatet (beroende på vad som är tillämpligt). Ovanstående gäller inte för ditt spel om dess utgång gick att med säkerhet fastställa innan omstarten. I så fall avgörs ditt spel i enlighet med den redan fastställda utgången.

-
- Om en förare har deltagit i antingen ett officiellt träningspass eller ett kvalpass som är sanktionerat av tillämplig(t) styrande förbund, sammanslutning eller organisation till ett evenemang eller lopp ska den aktuelle föraren anses ha deltagit i ifrågavarande evenemang eller lopp (beroende på vad som är tillämpligt). Som ett

klargörande för att undanröja alla missförstånd gäller detta även om föraren inte faktiskt deltar i loppet eller evenemanget (beroende på vad som är tillämpligt).

- Vid avgörande av spel ska loppet anses ha börjat från det ögonblick då det första varvet började eller, om det förekom ett uppvärmningsvarv före det första varvet, när uppvärmningsvarvet började.
- Vi ogiltigförklarar ditt spel om du spelar på ett stalls prestation i ett lopp och det ursprungligen angivna antalet motorcyklar eller bilar (beroende på vad som är tillämpligt) från detta stall inte startar i det aktuella loppet.
- Vid avgörande av spel som rör när säkerhetsbilen kommer in på banan efter att loppet har börjat tas ingen hänsyn till de fall där det faktiska loppet börjar bakom säkerhetsbilen.
- Endast resultat som följer den officiella starten av ett lopp inkluderas i spel på första/nästa förare att bryta ett lopp. Förare som bryter eller drar sig (beroende på vad som är tillämpligt) innan loppet faktiskt har startat (inklusive under eventuella uppvärmningsvarv) räknas inte vid avgörandet av spelet.
- Om det sker en ändring av schemat för ett motorsportslopp, kval eller evenemang, vilken plats det ska arrangeras på eller andra ändringar som rör banan gäller ditt spel fortfarande och vi avgör ditt spel på det aktuella loppet, kvalet eller evenemanget (beroende på vad som är tillämpligt), förutsatt att det hålls samma säsong.
- Om du dock lägger spelet efter kl. 00.00 CET på måndagen i den vecka som det aktuella loppet, körpasset eller evenemanget var schemalagt att arrangeras och loppet, evenemanget eller körpasset inte arrangeras inom en vecka från det schemalagda datum som gällde när du lade spelet hos oss, kommer vi att ogiltigförklara ditt spel. Dessutom kommer vi att ogiltigförklara ditt spel på ett motorsportslopp, kval eller evenemang som inte hålls samma säsong.

<u>Typ av spel</u>	<u>Regler</u>
Första bil att bryta	Ditt spel avgörs i enlighet med det varv som bilen anses ha brutit loppet. Om två förare eller mer bryter under samma varv avgörs spelet i enlighet med regeln om dött lopp.
Första förare att bryta	Ditt spel avgörs i enlighet med det varv som föraren anses ha brutit loppet. Om två förare eller mer bryter under samma varv avgörs spelet i enlighet med regeln om dött lopp.

Direktmöte	1. Om du lägger ett spel på en eller flera deltagares prestation i ett lopp eller en tävling (beroende på vad som är tillämpligt) gäller ifrågavarande spel, förutsatt att alla deltagare som du har haft möjlighet att satsa på startar det körpass i loppet som du spelat på, oavsett om de klockas för en officiell tid eller ej. 2. Om deltagaren/deltagarna som du har spelar på inte går i mål i loppet kommer den faktor som används för att avgöra ditt spel att vara vilken av deltagaren/deltagarna som har kört flest varv.
	3. Punkt 2 ovan gäller inte om deltagaren/deltagarna som du har spelat på bryter loppet och kör samma antal varv. I så fall ogiltigförklarar vi ditt spel. 4. Punkt 2 och 3 ovan gäller inte för rally där minst en av deltagarna som du har haft möjlighet att satsa på går i mål i evenemanget. 5. Regeln för dött lopp gäller i händelse av oavgjort eller lika ställning.
Vinnare	Om du spelar på deltagare som inte deltar (oavsett skäl) i det aktuella körpasset, evenemanget eller mästerskapet återbetalar vi inte insatsen.
Placering	Om du spelar på deltagare som inte deltar (oavsett skäl) i det aktuella körpasset, evenemanget eller mästerskapet återbetalar vi inte insatsen.
Först att slutföra	Ditt spel avgörs i enlighet med de officiella bestämmelserna från tillämplig(t) förbund, sammanslutning eller organisation.

KORGBOLL

- För att ditt spel ska gälla måste den tillämpliga matchen spelas helt färdig. Ovanstående gäller inte för spel där resultatet oåterkalleligen hade fastställts innan den aktuella matchen bröts. I så fall avgörs spelet i enlighet med det oåterkalleligen fastställda resultatet.
- Såvida inget annat anges räknas eventuell förlängning när ditt spel på matchen avgörs.
- Erbjudanden med spel på seger- eller förlustmarginal eller ställning i halvtid/vid full tid avgörs i enlighet med resultatet efter ordinarie speltid, d.v.s. 60 minuter (eventuell förlängning räknas inte). I utslagsmatcher räknas

dock förlängning vid avgörandet av ditt spel och om matchen fortfarande är oavgjord efter 14 minuter avgörs spelet genom att det första lag som tar en ledning med två poäng betraktas som vinnare.

- Vid spel på seger- eller förlustmarginal gäller reglerna för oavgjort om du inte har möjlighet att spela på oavgjort.
- Vid spel på spelares prestation gäller det, förutsatt att alla deltagare som du har haft möjlighet att satsa på spelar i ifrågavarande turnering eller match.

BOBOLL

Allmänna regler

- Vi avgör ditt spel med hänsyn till resultatet efter att de fyra schemalagda inningsen har spelats färdigt. Eventuellt ytterligare spel i en match, till exempel förlängningsperioder räknas inte när vi avgör spelet, såvida inget annat anges.

GREYHOUND-KAPPLÖPNING

- Såvida inget annat anges avgörs alla enskilda spelalternativ på galopp i enlighet med det officiella resultat som tillhandahålls av domaren. Efterföljande diskvalifikationer, protester eller ändringar av resultat lämnas utan avseende.
- Andra spel än spel till förhandsodds ogiltigförklaras av oss om loppet avbryts eller ogiltigförklaras.
- Såvida inget annat anges gäller ditt spel även om den schemalagda starttiden för ett lopp som du har spelat på ändras.
- Om ett lopp ogiltigförklaras och går om gäller alla spel för de greyhound-hundar som deltar i omlöpningen såvida inte hunden stryks, i vilket fall alla vad avgörs i enlighet med Tattersalls regel 4c om avdrag vid greyhound-kapplöpningar.

Typ av spel	Regler

Förhandsodds är ett spel som läggs innan de sista tillkännagivandena är kända	1. Spel till förhandsodds godtas på basis att alla räknas, oavsett om greyhound-hunden deltar eller ej. Det innebär att du förlorar ditt spel om hunden inte springer eller deltar i det aktuella loppet eller evenemanget (beroende på vad som är tillämpligt). Det gäller även om greyhound-hunden inte anmälades till loppet, förutsatt det fanns en möjlighet att det kunde ha anmälts i ett senare skede. 2. Om den greyhound som du satsar på inte deltar i loppet förlorar du ditt spel. 3. Tattersalls regel 4c om avdrag vid greyhound-kapplöpningar (se nedan) gäller endast om vi anger att den gör det. Ditt spel till förhandsodds ogiltigförklaras av oss om i) det aktuella loppet avbryts eller ogiltigförklaras av tillämplig(t) styrande förbund, sammanslutning eller organisation. 4. Med undantag för om det aktuella loppet löps inom 14 dagar från det ursprungliga loppets schemalagda starttid och förutsatt att alla förhållanden för omlöpta loppet är exakt de samma som för det ursprungliga loppet (till exempel att det omlöpningen sker på samma anläggning, samma bana och att inte anmälan inte öppnas på nytt) eller (ii) villkoren för loppet ändras (som beskrivs under Tattersalls spelregler
	– som finns här http://www.tattersallscommittee.co.uk/) efter att ditt spel har gjorts. 5. Spel till förhandsodds avgörs till det odds och de villkor för spel på plats som anges i avsnittet "Vinnare och plats" som var tillämpliga när vi godtog ditt spel. Om ett spel godtas till felaktiga odds eller enligt villkoren i avsnittet "Vinnare och på plats" förbehåller vi oss rätten att ogiltigförklara spelet och betala tillbaka insatsen.

Segermarginal	Allmänna regler 1. Vi avgör spel på segermarginal i form av avståndet mellan den första och andra greyhound som går i mål i enlighet med vad som fastslås av tävlingsarrangören. 2. Följande numeriska värden tillämpas: Nos = 0,05 längd; kort huvud = 0,1 längd; huvud = 0,2 längd; hals = 0,3 längd; halv längd = 0,5 längd; trekvarts längd = 0,75 längd. 3. Det maximala avståndet per lopp är 12 längder. Exempel: Om den första greyhound som går i mål slår hunden på andra plats med 15 längder räknas segermarginalen som 12 längder. Segermarginal för greyhound 1. Spel läggs på en angiven greyhounds segermarginal vid en hundkapplöpning. 2. Vi ogiltigförklarar ditt spel om tävlingsarrangören inte tillkännager något resultat. 3. Om den greyhound som du satsat på inte deltar i det aktuella loppet förlorar du ditt spel. Sammanlagd segermarginal för tävling 1. Spel läggs på den sammanlagda segermarginalen för loppet i en greyhoundtävling. 2. Om minst ett lopp bryts eller ogiltigförklaras av tävlingsarrangören ogiltigförklaras alla spel. Ovanstående gäller inte för spel där utgången oåterkalleligen hade fastställts innan det aktuella loppet bröts. I så fall avgörs spelet i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången. Segermarginal i lopp 1. Spel läggs på segermarginalen för en greyhound i ett lopp.
	2. Vi ogiltigförklarar ditt spel om tävlingsarrangören inte tillkännager något resultat.

Vinnare och plats	1. Ett spel på vinnare är en enskild insats på att det valda spelobjektet ska vinna loppet. Det kan också hända att det finns möjlighet att spela på vinnare och plats. Spel på "vinnare och plats" består av två delar, dels på en vinnare, dels på att en greyhound ska placera sig bland de främsta. Insatsen för respektive del är den samma, om du till exempel satsar 20 kronor på vinnare och på plats kostar det totalt 40 kronor. När du lägger den här typen av spel satsar du på att ditt spelobjekt antingen ska vinna eller placera sig bland de främsta (i enlighet med hur detta definieras i utdelningsvillkoren). 2. Om den greyhound du satsat på vinner får du utdelning på både vinnar- och platsdelen av ditt spel. Om greyhunden placerar sig, t.ex. kommer tvåa får du endast utdelning på platsdelen av spelet (till exempel 1,25 gånger pengarna för de fyra första platserna). I så fall förlorar du dock vinnardelen av vadet. 3. Spel på vinnare och plats regleras av villkoren för spel på plats till startodds. Det innebär att platsdelen av ditt spel är beroende av antalet greyhound-hundar som verkligen kommer till start och inte av antalet hundar som står på startlistan när ditt spel accepteras. <u>Handikappfria lopp (ingen hund får ett försprång i starten)</u> i. 2–4 hundar – endast vinst ii. 5–6 hundar – odds 1,25 för platserna 1 och 2 iii. 8 hundar eller mer – odds 1,20 för platserna 1–3 <u>Handikapplopp (en eller flera hundar får ett försprång i starten)</u> iv. 2–4 hundar – endast vinst v. 5–7 hästar – odds 1,25 för platserna 1 och 2 4. Alla spel på "vinnare och plats" avgörs separat för vinnar- respektive platsdelen. 5. Om den greyhound som du satsar på inte går i mål i loppet förlorar du ditt spel. 6. Om en greyhound som du satsat på stryks efter att visa odds har överförs från banan ogiltigförklaras alla spel på detta spelobjekt. Avdragen enligt Tattersalls regel 4c vid greyhound-kapplöpningar (se nedan) ska tillämpas på de återstående greyhound-hundarna i det aktuella loppet. 7. Det kan hända att vi ger dig möjlighet att spela på ett "favoriten borträknad"-erbjudande. Det innebär att du kan satsa på om en
--------------------------	---

	greyhound på startlistan kommer att gå i mål på en viss placering i loppet inom ramen för ett spel på "vinnare och plats" om greyhound- hundarna på startlistan inte deltar i loppet. Tattersalls regel 4c för avdrag vid greyhound-kapplöpning (se nedan) gäller i händelse av strukna greyhound-hundar i ett "favoriten borträknad"-erbjudande.
Komb eller trio	1. Komb godtas på alla lopp med tre eller fler greyhound-hundar som faktiskt springer och avgörs som en vinnarkomb (spelobjekt måste komma etta och tvåa i angiven ordning) i enlighet med den datorberäknade utdelningen för en vinnarkomb. Om färre än tre hundar springer loppet ogiltigförklaras alla kombspel för det. Trio-spel godtas i lopp där en officiell datorberäknad trioutdelning beräknas. Om vi godtar ett spel på ett lopp där inte någon datorberäknad trioutdelning tillkännages ogiltigförklarar vi ditt spel. 2. Spelobjekt ska alltid vara namngivna. Icke namngivna favoriter godtas inte och om vi av misstag tar emot ett sådant spel kommer det att ogiltigförklaras. 3. Kombspel avgörs i enlighet med den datorberäknade utdelningen för vinstkombens startodds. Om utdelningen för en startodds komb av någon anledning inte ges ogiltigförklaras spelen. 4. Vi betalar tillbaka insatsen om sådana komb- och triospel omfattar en struken hund. 5. Kombispiel: Det här är ett spel där du satsar på minst tre spelobjekt i ett visst lopp där två av dem ska gå i mål som etta och tvåa. 6. Kombitrio: Det här är ett spel där väljer tre eller fler spelobjekt i ett specifikt lopp och där någon av dessa ska komma etta och tvåa. 7. Vinstkomb (det här kan också kallas för enbart komb): Det här är ett spel där du satsar på två spelobjekt som måste komma etta och tvåa i angiven ordning i det aktuella loppet. 8. Omvänd tvilling: Det här är ett spel där du satsar på två spelobjekt som ska komma etta och tvåa i valfri ordning i det aktuella loppet. 9. Trio: Det här är ett spel där spelobjekten som du satsar på ska komma etta, tvåa och trea i angiven ordning i det aktuella loppet.

Odds	1. Vid när du lägger ett spel har du två olika oddsalternativ att välja mellan: oddset vid tidpunkten när du lägger spelet eller startodds. Startodds innebär att oavsett vilket odds som gäller för ditt spelobjekt vid loppets början är det odds som du får om du spelet går hem. Om spel är tillgängligt under loppets gång är startoddset det senast tillgängliga
	oddset för spelobjektet. Startodds är inte tillgängligt för spel till förhandsodds. 2. Alternativen till bookmakerodds – startodds eller branschmedelodds – tillhandahålls vanligtvis av oss 15 minuter innan loppet startar. Om vi godtar ditt spel till bookmaker-, branschmedel- eller startodds avgörs ditt spel baserat på beräkningen av det odds som gällde vid tidpunkten när spelet lades liksom övriga regler som tas upp i detta avsnitt. 3. Om fel odds tillkännages kommer spelet att avgöras enligt det korrekta odds som gällde vid tidpunkten då spelet lades eller till startodds, beroende på vilket som är högst. 4. Om fel odds anges av oss och ditt spel godtas till fel odds kommer vi att ogiltigförklara det. 5. Vi godtar endast spel på lopp med två hundar eller mer i startfältet.
Icke namngiven favorit	1. Vid en genomgång av listan över tillgängliga hundar i ett lopp kan det hända att vi ger dig möjlighet att spela på en "icke namngiven favorit". 2. Den greyhound som har det lägsta startoddset utgör den icke namngivna favoriten. Om det finns två eller flera hundar med det lägsta startoddset betraktas den hund med det lägsta startspårsnumret som den icke namngivna favoriten.
Framgångsrikaste startspåret	1. En startspårsutmaning är ett spel som läggs på det mest framgångsrika startspåret över ett antal lopp eller under en tävling. 2. Ditt spel gäller även om det förekommer tomma startspår. 3. Minst hälften av loppet måste slutföras för att ditt spel ska gälla. 4. Om två eller flera startspår får samma antal vinster gäller regeln för dött lopp. 5. Om ett enskilt lopp resulterar i dött lopp om förstaplatsen kommer alla greyhound-hundar som avslutar det döda loppet att betraktas som vinnare i loppet när framgångsrikaste startspåret avgörs.

Avdrag enligt Tattersalls regel 4c vid greyhound-kapplöpning

- Om en greyhound dras tillbaka innan det är klart för start, stryks eller av startern officiellt förklaras inte ha deltagit i loppet tillämpar vi Tattersalls regel 4c vid greyhound-kapplöpning.
- Avdrag enligt Tattersalls regel 4c vid greyhound-kapplöpning görs när en greyhound stryks ur ett lopp eftersom det blir lättare för övriga deltagare att vinna (varje greyhound har en motståndare mindre att besegra, vilket därmed ökar sannolikheten för att den ska vinna). Därför tas en del av vinsten bort för att kompensera för effekten av den strukna greyhonden. Det belopp som dras av från vinsten fastställs av de tidiga odds, bookmakerodds och visa odds som gällde för den greyhound som strukits ur loppet.
- Om decimalformatet i tabellen nedan inte motsvaras av ett bråkvärde tillämpar vi avdraget baserat på decimalformatet.
- Avdragen för de greyhound-hundar som fortfarande ska löpa lyder som följer:

Decimalodds	Bråkodds	Avdrag som en procentandel av vinsten
1,12 eller lägre	1/9 eller lägre	90
1,13–1,19	1/8–2/11	85
1,20–1,27	1/5–1/4	80
1,28–1,33	7/25–8/25	75
1,34–1,44	1/3–11/25	70
1,45–1,57	4/9–14/25	65
1,58–1,66	4/7–13/20	60
1,67–1,83	4/6–4/5	55

1,84–1,99	5/6 – 49 – 50	50
2,00–2,24	1/1–31/25	45
2,25–2,59	5/4–39/25	40
2,60–2,79	8/5–7/4	35
2,80–3,39	9/5–23/10	30
3,40–4,19	12/5–3/1	25
4,20–5,40	16/5–22/5	20

5,50–6,99	9/2–23/4	15
7,00–10,99	6/1–9/1	10
11,00–14,99	10/1–14/1	5
15,00 och högre	14/1 och högre	Inget avdrag

GALOPP

- För galopprelaterade spel som inte beskrivs i detta avsnitt avgörs sådana spel i enlighet med Tattersalls bettingregler som står att läsa här: <http://www.tattersallscommittee.co.uk/>.
- Såvida inget annat anges avgörs alla enskilda spelalternativ på galopp i enlighet med det officiella resultat som tillkännages i samband med invägningen. Efterföljande diskvalifikationer, protester eller ändringar av resultat lämnas utan avseende i syfte att avgöra spelet.
- Såvida inget annat anges gäller ditt spel även om den schemalagda starttiden för ett lopp som du har spelat på ändras.
- Vi ogiltigförklarar enkla spel och multiplikatorspel om hästen som du spelar på stryks före loppet. För alla spel förutom ett Spel med förhandsodds (se nedan för vidare förklaring av denna typ av spel) kommer dock ditt spel att gälla om hästen som du spelar på är startklar, men inte deltar i loppet (inkl. såväl boxstarter (där hästen står kvar i startboxen) som bandstarter (där bandet lyfts, men hästen inte följer med resten av startfältet).
- Alla spel, vad som lagts till förhandsodds, ogiltigförklaras av oss om loppet avbryts eller ogiltigförklaras av tävlingsarrangören. Om loppet skjuts upp och hålls en annan dag och de slutgiltiga tillkännagivandena kvarstår gäller alla spel, förutsatt att man inte bytt bana. I annat fall ogiltigförklarar vi ditt spel.
- Om ett lopp ogiltigförklaras och går om gäller alla spel för de hästar som deltar i omlöpningen. Odds som lagts på ett ogiltigförklarat lopp gäller för omlöpningen, såvida inte hästen stryks, i vilket fall alla vad avgörs i enlighet med Tattersalls regel 4c om avdrag (se nedan).
- I händelse av incidenter, inklusive (utan begränsning) att en häst tjuvstartar med följd att loppet behöver löpas om, anses inte hästarna i loppet vara startklara och insatserna betalas tillbaka för de spelobjekt som inte deltar i omlöpningen, medan utdelningen på de kvarvarande spelobjektet omfattas av Tattersalls regel 4c om avdrag (se nedan). Antalet hästar som deltar i omlöpningen styr villkoren för spel på plats (se nedan). Reglerna för förhandsodds nedan gäller för vad som läggs till förhandsodds.
- Vi betraktar walkoverlopp och ogiltigförklarade lopp som sprungna lopp, men berörda spelobjekt behandlas som strukna och ditt spel ogiltigförklaras. Med walkover avses lopp där endast en häst deltar.
- **Internationell galopp:** För galopptävlingar som inte arrangeras i Storbritannien, Nordirland, Irland eller USA gäller reglerna i detta avsnitt om galopp. Följande regler ska dock ha prioritet (i fall en konflikt uppstår med resten av reglerna i detta galoppavsnitt): i) Vi använder de resultat som publiceras av tillämpligt lokalt galopporgan på dagen för det aktuella loppet för att avgöra ditt spel. Sådana beslut är också föremål för eventuella ändringar av resultatet på grund av beslut som fattas av funktionärer på dagen för loppet och alla andra tillämpliga regler från lokalt galopporgan. ii) Om ett startodds (medelodds från bookmakers på banan) är tillgängligt avgörs ditt spel i enlighet med detta odds. Det här gäller dock inte för spel som läggs till tidiga odds och i så fall avgörs ditt spel i enlighet med ifrågavarande tidiga odds. Om det inte finns något startodds avgörs ditt spel i enlighet med tillämpligt totalisatorodds.
- **Galopptävlingar i USA:** För galopptävlingar som arrangeras i USA gäller reglerna i detta avsnitt om galopp. Följande regler ska dock ha prioritet (i fall en konflikt uppstår med resten av reglerna i detta galoppavsnitt): i) vi använder de resultat som publiceras av tillämpligt lokalt galopporgan på dagen för det aktuella loppet för att avgöra ditt spel. Sådana beslut är också föremål för eventuella ändringar av resultatet på grund av beslut som fattas av funktionärer på dagen för loppet och andra tillämpliga regler från lokalt galopporgan. ii) Ändring i banans underlag resulterar inte i att vi ogiltigförklarar ditt spel. iii) Utdelningar från komb- och triospel (beroende

på vad som är tillämpligt) baseras på den brittiska bookmakerbranschens utdelningar. Lokala totalisatorutdelningar/Pari-Mutuel i USA används i samtliga där utdelningar inte baseras på den brittiska bookmakerbranschens utdelningar. iv) Vi avgör ditt spel baserat på hästens namn. v) Den brittiska bookmakerbranschens startodds (medelodds från bookmakers på banan) används för alla spel som läggs till startodds. I fall inget startodds från den brittiska bookmakerbranschen finns att tillgå använder vi lokala totalisatorutdelningar/Pari-Mutuel i USA som grund när vi avgör ditt spel. Vi ogiltigförklarar ditt spel om varken den brittiska bookmakerbranschens startodds eller lokala totalisatorutdelningar/Pari-mutuel i USA finns att tillgå.

<u>Typ av spel</u>	<u>Regler</u>
Förhandsodds är odds som erbjuds innan deklaraionsfasen (vanligtvis 48 timmar före start för slättlopp och 24 timmar före hinderlopp) Förhandsoddsspecialare	<u>Förhan</u> <u>Isodds och förhandsoddsspecialare</u> 1. Spel till förhandsodds godtas på basis att alla räknas, oavsett om hästen eller spelobjektet (beroende på vad som är tillämpligt) deltar eller ej. Det innebär att du förlorar ditt spel om hästen eller spelobjektet (beroende på vad som är tillämpligt) inte springer eller deltar i det aktuella loppet eller evenemanget (beroende på vad som är tillämpligt). Det gäller även om spelobjektet inte anmäldes till loppet, förutsatt det fanns en möjlighet att det kunde ha anmälts i ett senare skede. 2. Tattersalls regel 4c om avdrag (se nedan) gäller endast om vi anger att den gör det. Ditt spel med förhandsodds ogiltigförklarastill förhandsodds om i) det aktuella loppet avbryts eller ogiltigförklaras av tillämplig(t) styrande förbund, sammanslutning eller organisation. 3. Med undantag för om det aktuella loppet löps inom 14 dagar från det ursprungliga loppets schemalagda starttid, och förutsatt att alla förhållanden för omlöpta loppet är exakt de samma som för det ursprungliga loppet (till exempel att det omlöpningen sker på samma anläggning, samma bana och att inte anmälan inte öppnas på nytt): (ii) en häst utesluts i enlighet med Jockey Clubs kapplöpningsregel nr 125, (iii) platsen för loppet ändras, (iv) underlaget ändras (t.ex. från gräs till allt väder, (v) anmälan till loppet öppnas på nytt eller (vi) omständigheterna för loppet ändras (enligt vad som anges i Tattersalls vadslningsregister) efter att du lagt ditt spel. 4. Spel till förhandsodds avgörs till det odds och de villkor för spel på plats som anges i avsnittet "Vinnare och plats" nedan som var tillämpliga när vi godtog ditt spel. Om ett spel godtas till felaktiga odds eller enbart på villkor för spel på plats (se nedan) förbehåller vi oss rätten att ogiltigförklara spelet och betala tillbaka insatsen. 5. Om den häst som du satsar på inte deltar i loppet förlorar du ditt spel.

Dagliga favoriter	1. Du kan spela på att ett antal favoriter ska vinna eller placera sig. 2. Om du spelar att en häst ska placera sig gäller reglerna i avsnittet "Vinnare och plats" nedan, vilka är tillämpliga på den aktuella galopptävlingen.
	3. I händelse av att startoddset (enligt definitionen i avsnittet "Odds" nedan) leder till att två hästar eller mer har de lägsta oddsen räknas hästen med det lägsta numret på startlistan som favorit. 4. Ditt spel ogiltigförklaras om minst ett lopp inte slutförs enligt deklaration av tillämplig tävlingsarrangör. Ovanstående gäller inte för spel där utgången oåterkalleligen hade fastställts innan det aktuella loppet bröts. I så fall avgörs spelet i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången. 5. Vid spel på plats måste favoriten vinna loppet om fyra eller färre hästar springer i det aktuella loppet.

Segermarginal	<u>Allmänna regler</u> 1. Vi avgör spel på segermarginal i form av avståndet mellan den första och andra hästen som går i mål i enlighet med vad som fastslås av tävlingsarrangören. De aktuella hästarna måste ha sprungit banan korrekt och burit tillämplig vikt. Om det visar sig att en häst sprungit fel väg eller burit fel vikt kommer detta inte att räknas, utan den sammanlagda segermarginalen istället beräknas mellan de första två hästar som gått i mål och sprungit rätt väg och burit korrekt vikt. 2. Följande numeriska värden tillämpas: Nos = 0,05 längd; kort huvud = 0,1 längd; huvud = 0,2 längd; hals = 0,3 längd; halv längd = 0,5 längd; trekvarts längd = 0,75 längd. 3. Den maximala segermarginalen för ett lopp är 12 längder vid slättlopp och 30 längder för hinderlopp. Exempel: Om den första häst som går i mål i ett hinderlopp slår den andra hästen med 32 längder räknas segermarginalen som 30 längder. <u>Segermarginal för häst</u> 1. Spel läggs på en angiven hästs segermarginal vid en galopptävling. 2. Vi ogiltigförklarar ditt spel i händelse av walkover (endast en häst i loppet) eller om tävlingsarrangören inte tillkännager något resultat för loppet. 3. Om den häst som du satsat på inte deltar i det aktuella loppet förlorar du ditt spel. <u>Sammanlagd segermarginal för tävling</u> 1. Spel läggs på den sammanlagda segermarginalen för loppet i en galopptävling.
---------------	---

	2. Om minst ett lopp bryts eller ogiltigförklaras av tävlingsarrangören ogiltigförklaras alla spel. Ovanstående gäller inte för spel där utgången oåterkalleligen hade fastställts innan det aktuella loppet bröts. I så fall avgörs spelet i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången. 3. I händelse av en walkover (endast en häst i loppet) eller om ett lopp ogiltigförklaras av tävlingsarrangören ska följande värden läggas till i den totala segermarginalen: slättlopp – 5 längder, hinderlopp – 12 längder. <u>Segermarginal i lopp</u> 1. Spel läggs på segermarginalen för en häst i ett lopp. 2. Vi ogiltigförklarar ditt spel i händelse av walkover (endast en häst i loppet) eller om tävlingsarrangören inte tillkännager något resultat.
Vinnare och plats	1. Ett spel på vinnare är en enskild insats på att det valda spelobjektet ska vinna loppet. Det kan också hända att det finns möjlighet att spela på vinnare och plats. Spel på ”vinnare och plats” består av två delar, dels på en vinnare, dels på att en häst ska placera sig bland de främsta. Insatsen för respektive del är den samma, d.v.s. om du satsar 20 kronor på vinnare och på plats kostar det totalt 40 kronor. När du lägger den här typen av spel satsar du på att ditt spelobjekt antingen ska vinna eller placera sig bland de främsta (i enlighet med hur detta definieras i utdelningsvillkoren). 2. Om den häst du satsat på vinner får du utdelning på både vinnar- och platsdelen av ditt spel. Om hästen placerar sig, t.ex. kommer tvåa får du endast utdelning på platsdelen av spelet (till exempel 1,25 gånger pengarna för de fyra första platserna). I så fall förlorar du dock vinnardelen av vadet. 3. Spel på vinnare och plats regleras av villkoren för spel på plats till startodds. Det innebär att platsdelen av ditt spel är beroende av antalet hästar som verkligen kommer till start och inte av antalet hästar som står på startlistan när ditt spel accepteras.

	4. Följande villkor gäller för platsdelen av ett spel på vinnare och plats: <u>Handikappfria lopp (bättre hästar behöver inte bära någon extra vikt)</u> i. 2–4 hästar – endast vinst ii. 5–7 hästar – odds 1,25 för platserna 1 och 2 iii. 8 hästar eller mer – odds 1,20 för platserna 1–3 <u>pplopp (bättre hästar tvingas bära extra vikt)</u> iv. 2–4 hästar – endast vinst
	v. 5–7 hästar – odds 1,25 för platserna 1 och 2 vi. 8–11 hästar – odds 1,25 för platserna 1–3 vii. 12–15 hästar – odds 1,20 för platserna 1–3 viii. 16 hästar eller mer – odds 1,25 för platserna 1–4 5. Alla spel på "vinnare och plats" avgörs separat för vinnar- respektive platsdelen. 6. Det kan hända att vi ger dig möjlighet att spela på ett "favoriten borträknad"-erbjudande. Det innebär att du kan satsa på om en häst på startlistan kommer att gå i mål på en viss placering i loppet inom ramen för ett spel på "vinnare och plats" om hästarna på startlistan inte är inkluderade på det officiella resultatet för loppet. Tattersalls regel 4c för avdrag (se nedan) gäller i händelse av strukna hästar i ett "favoriten borträknad"-erbjudande.
	1. Komb godtas av oss på alla lopp med tre eller fler hästar som faktiskt springer och avgörs som en vinnarkomb (spelobjekt måste komma ett och två i angiven ordning) i enlighet med den datorberäknade utdelningen för en vinnarkomb. Om färre än tre hästar springer loppet ogiltigförklaras alla kombspel för det. Trio-spel godtas i lopp där en officiell datorberäknad trioutdelning beräknas. Om vi godtar ett spel på ett lopp där inte någon datorberäknad trioutdelning tillkännages ogiltigförklarar vi ditt spel. 2. Spelobjekt ska alltid vara namngivna. Icke namngivna favoriter godtas inte och om vi av misstag tar emot ett sådant spel kommer det att ogiltigförklaras. 3. Kombspel avgörs i enlighet med den datorberäknade utdelningen för vinstkombens startodds. Om utdelningen för en startodds komb av någon anledning inte ges ogiltigförklaras spelen.

Komb eller trio	4. Vi betalar tillbaka insatsen om sådana komb- och triospel omfattar en struken häst. 5. Kombispiel: Det här är ett spel där du väljer minst tre spelobjekt i ett visst lopp där två av dessa spelobjekt ska gå i mål som etta och tvåa. 6. Kombitrio: Det här är ett spel där spelobjekten som du väljer ska komma etta, tvåa och trea i det aktuella loppet. 7. Vinstkomb (det här kan också kallas för enbart komb): Det här är ett spel där du väljer två spelobjekt som måste komma etta och tvåa i angiven ordning i det aktuella loppet. 8. Omvänd tvilling: Det här är ett spel där du väljer två spelobjekt som ska komma etta och tvåa i valfri ordning i det aktuella loppet.
-----------------	---

	9. Trio: Det här är ett spel där spelobjekten som du väljer ska komma etta, tvåa och trea i angiven ordning i det aktuella loppet.
Match	1. Det här är ett spel där du satsar på vilken av två hästar som kommer att ligga främst vid målgång eller i slutet av en av oss fördefinierad del av loppet (beroende på vad som är tillämpligt). 2. Om en av de två hästarna som hänför sig till ditt spel ramlar eller misslyckas med att avsluta loppet, kommer vi att avgöra ditt spel baserat på den häst som har sprungit den längre sträckan i loppet.

	3. Vi ogiltigförklarar ditt spel om inga av hästarna som du har spelat på deltar i det aktuella loppet. 4. Vi avgör ditt spel i enlighet med det resultat som publiceras av tävlingsarrangören.
Endast plats	1. Spel på "endast plats" innebär att du satsar på att hästen ska placera sig bland de främsta och du vinner om den lyckas med det. Vi avgör den här typen av spel på samma sätt som för platsdelen i spel på "vinnare och plats" som beskrivs ovan. 2. Om en häst stryks innan den är startklar och du har satsat på den ogiltigförklarar vi ditt spel. Vidare, om en häst stryks innan den är startklar gäller Tattersalls regel 4c om avdrag (se nedan) för de kvarvarande hästarna i loppet. 3. Antalet platser som ger utdelning fastställs i tillkännagivanden samma dag som loppet. Om antalet hästar är det samma eller färre än antalet placeringar ogiltigförklaras spelet. 4. För avdrag för de hästar som deltar i loppet, se avsnittet "Tattersalls regel 4c för avdrag vid spel endast på plats" nedan.
Odds	1. Vid när du lägger ett spel har du två olika oddsalternativ att välja mellan: oddset vid tidpunkten när du lägger spelet eller startodds. Startodds innebär att oavsett vilket odds som gäller för ditt spelobjekt vid loppets början är det odds som du får om du spelet går hem. Om spel är tillgängligt under loppets gång är startoddset det senast tillgängliga oddset för spelobjektet. Startodds är inte tillgängligt för spel till förhandsodds. 2. Tidiga odds är de odds som normalt erbjuds från morgonen samma dag som loppet ska gå av stapeln (även om de ibland kan erbjudas från kvällen innan). Vi förbehåller oss rätten att erbjuda tidiga odds vid olika tidpunkter för spel som gäller mer prestigefyllda tävlingar och lördagstävlingar.

	3. Med förbehåll för punkt 2 ovan tillhandahåller vi bookmakerodds som ett alternativ till startodds 15 minuter innan loppet startar och vi benämner dessa som "Visa odds". 4. Om du väljer att lägga spel på andra odds än startodds avgörs de enlighet med det odds som du godtog vid tidpunkten för spelet (med förbehåll för dessa galoppregler som helhet). 5. Både tidiga odds och bookmakerodds godtas på basis att spel på hästar som sedan stryks innan de är startklara ogiltigförklaras, varvid insatsen betalas tillbaka. I så fall tillämpas Tattersalls regel 4c om avdrag (se nedan) på övriga hästar i loppet. 6. Om en häst stryks från ett lopp och vi som ett resultat av det tillhandahåller ett nytt spelalternativ (d.v.s. nya odds) är alla spel som godtagits till startodds. "Visa odds" eller bookmakerodds innan det nya spelalternativet erbjöds föremål för Tattersalls regel 4c om avdrag (se nedan). 7. Hästar som erbjuds till "höjda odds" är också föremål för Tattersalls regel 4c om avdrag (se nedan) om det förekommer strykningar i loppet. 8. Om en häst stryks från ett lopp och Tattersalls regel 4c om avdrag (se nedan) därmed är tillämplig kan inga bookmakerodds eller "Visa odds" utnyttjas efter strykningen, såvida inte spelalternativet har skapats om. 9. Om fel odds erbjuds av oss kommer spelet att avgöras enligt det korrekta odds som gällde vid tidpunkten då spelet lades eller till startodds, beroende på vilket som är högst. 10. Du kan endast spela på lopp där minst två hästar deltar.
Reserver	1. Det kan hända att vi tillhandahåller tidiga odds för en reservhäst som kan ersätta en häst i ett lopp. 2. Odds på reservhästar som springer loppet används för att kompensera för avdrag för strykningar enligt Tattersalls regel 4c (se nedan). 3. Det förekommer inga avdrag enligt Tattersalls regel 4c (se nedan) för reservhästar för vilka tidiga odds tillhandahålls och sedan stryks. Detta gäller dock inte i fall där en reservhäst tar en struken hästs plats i startfältet efter det att galoppbanans deklarationsperiod har löpt ut (45 minuter innan loppets schemalagda start), varvid den betraktas som en officiellt startande häst. Om reservhästen stryks efter ovanstående tidpunkt gäller Tattersalls regel 4c om avdrag (se nedan).

Icke namngiven favorit	1. Vi kan erbjuda spel på "icke namngiven favorit" och "icke namngiven andrahandsfavorit". Detta är spelobjekt som erbjuds innan favoriten och andrahandsfavoriten hunnit fastställas.
	2. Den häst som har det lägsta startoddset utgör den icke namngivna favoriten och den häst som har det näst lägsta startoddset utgör den icke namngivna andrahandsfavoriten. Om det finns två eller flera hästar med det lägsta startoddset är den häst med det lägsta numret på startlistan den icke namngivna favoriten. 3. Om en häst stryks innan den är klar för start, men fortfarande är favorit enligt det tillkännagivna startoddset kommer spel på denna favorit att behandlas som spel på en struken häst. 4. I händelse av en walkover (endast en häst i loppet) i något lopp kommer alla spel på det loppet att ogiltigförklaras.

Avdrag enligt Tattersalls regel 4c

- Om en häst dras tillbaka innan det är klart för start, stryks eller av startern officiellt förklaras inte ha deltagit i loppet tillämpar vi Tattersalls regel 4c.
- Avdrag enligt Tattersalls regel 4c görs när en häst stryks ur ett lopp eftersom det blir lättare för övriga deltagare att vinna (varje häst har en motståndare mindre att besegra, vilket därmed ökar sannolikheten för att den ska vinna). Därför tas en del av vinsten bort för att kompensera för effekten av den strukna hästen. Det belopp som dras av från vinsten fastställs av de tidiga odds, bookmakerodds och visa odds, som gällde för den häst som strukits ur loppet.
- Om decimalformatet i tabellen nedan inte motsvaras av ett bråkvärde tillämpar vi avdraget baserat på decimalformatet.
- Med hänsyn till spel som baseras på tidiga odds tillämpas avdraget på oddsen för den strukna hästen vid den tidpunkt då du lade spelet.
- Avdragen för de hästar som fortfarande ska löpa lyder som följer:

<u>Decimalodds</u>	<u>Bråkodds</u>	<u>Avdrag som en procentandel av vinsten</u>
1,12 eller lägre	1/9 eller lägre	90
1,13–1,19	1/8–2/11	85

1,20–1,27	1/5–1/4	80
1,28–1,33	7/25–8/25	75
1,34–1,44	1/3–11/25	70
1,45–1,57	4/9–14/25	65
1,58–1,66	4/7–13/20	60
1,67–1,83	4/6–4/5	55
1,84–1,99	5/6 – 49 – 50	50
2,00–2,24	1/1–31/25	45
2,25–2,59	5/4–39/25	40
2,60–2,79	8/5–7/4	35
2,80–3,39	9/5–23/10	30
3,40–4,19	12/5–3/1	25
4,20–5,40	16/5–22/5	20

5,50–6,99	9/2–23/4	15
7,00–10,99	6/1–9/1	10
11,00–14,99	10/1–14/1	5
15,00 och högre	14/1 och högre	Inget avdrag

Avdrag enligt Tattersalls regel 4c vid spel endast på plats

- Dessa avdrag baseras på oddset för spel på plats vid tidpunkten då hästen ströks.
- Om decimaloddsen nedan inte motsvaras av deras motsvarighet i bråkform tillämpar vi avdraget för spel på plats enligt Tattersalls regel 4c baserat på decimalkolumnen nedan.
- Avdragen lyder som följer:

<u>Decimalodds</u>	<u>Bråkodds</u>	<u>Avdrag som en procentandel av vinsten – för andraplats</u>	<u>Avdrag som en procentandel av vinsten – för tredjeplats</u>	<u>Avdrag som en procentandel av vinsten – för fjärdeplats</u>
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	1/5–1/4	40	25	20
1,28–1,33	7/25–8/25	35	25	20
1,34–1,44	1/3–11/25	35	25	15
1,45–1,57	4/9–14/25	30	20	15

1,58–1,66	4/7–13/20	30	20	15
1,67–1,83	4/6–4/5	25	20	15
1,84–1,99	5/6–49/50	25	15	10
2,00–2,24	1/1–31/25	20	15	10
2,25–2,59	5/4–39/25	20	15	10
2,60–2,79	8/5–7/4	15	10	10
2,80–3,39	9/5–23/10	15	10	0
3,40–4,19	12/5–3/1	10	10	0
4,20–5,19	16/5–4/1	10	0	0
5,20 och högre	21/5 och högre	Inget avdrag	Inget avdrag	Inget avdrag

TRAV

I händelse av lika resultat tillämpas reglerna för dött lopp på alla spel.

- Ditt spel avser det angivna lopp eller den angivna tävling (beroende på vad som är tillämpligt) som du har satsat på.
- Punkten ovan gäller inte, och vi ogiltigförklarar ditt spel, om ifrågavarande lopp eller tävling (beroende på vad som är tillämpligt) inte arrangeras eller slutförs på det datum då det/den är schemalagt/schemalagd att hållas om det aktuella spelet läggs efter kl. 00.00 CET den schemalagda tävlingsdagen. Ditt spel gäller dock om du lägger spelet före kl. 00.00 CET den schemalagda tävlingsdagen, förutsatt att loppet eller tävlingen (beroende på vad som är tillämpligt) hålls samma kalenderår som det schemalagda datumet.
- Ditt spel gäller även om det förekommer felaktigheter i den publicerade informationen på webbplatsen eller i annat material som vi tillhandahåller om loppet, inklusive (utan begränsning) felaktigheter om loppets längd, namn, nummer, startnummer eller hur loppet är tänkt att startas, förutsatt att samtliga hästar som du har haft möjlighet att satsa på deltar i ifrågavarande lopp eller tävling (beroende på vad som är tillämpligt).

<u>Typ av spel</u>	<u>Regler</u>
Direktmöte eller triangelmöte	1. Resultatet fastställs i enlighet med det officiellt tillkännagivna resultat som tillhandahålls av tillämplig(t) styrande förbund, sammanslutning eller organisation, förutsatt alla hästar som du hade möjlighet att satsa på genomförde det aktuella loppet. 2. Vi ogiltigförklarar ditt spel om inget officiellt resultat tillkännages för båda hästarna. 3. Vi ogiltigförklarar ditt spel under följande omständigheter: i) Om alla hästar inte går i mål i det aktuella loppet. ii) Om inga av hästarna som du hade möjlighet att satsa när du lade ditt spel får prispengar från funktionerna vid den aktuella tävlingen.

RUGBY (BÅDE RUGBY UNION OCH RUGBY LEAGUE)

Reglerna gäller för rugby union och rugby league

- Ditt spel gäller även om spelplatsen ändras.
- Om du spelat på en eller flera spelares prestation måste, såvida inget annat anges, alla spelare som du har haft möjlighet att satsa på spela från start i matchen för att ditt spel ska gälla.

- Vi avgör dina spelarrelaterade spel i matcher, evenemang eller turneringar (beroende på vad som är tillämpligt) med hänsyn till resultat efter eventuell övertid eller förlängning (beroende på vad som är tillämpligt), såvida inget annat anges.
- Regeln om dött lopp gäller i händelse av att vi erbjuder spel på vissa tävlingar eller evenemang som rör en fördefinierad period eller match (beroende på vad som är tillgängligt) där det potentiella resultat kan vara oavgjort vid ordinarie speltids slut efter en eventuell förlängning. Vi förklarar huruvida regeln om dött lopp gäller eller ej i det aktuella erbjudandet.

Ytterligare regler för rugby league

- Ditt spel avgörs med hänsyn till resultatet efter ordinarie plus eventuell förlängning eller (i tillämpliga fall) eventuell förlängning med sudden death, även kallat golden point-regeln, såvida inget annat anges.
- Om du lägger ett spel på seger- eller förlustmarginal eller resultat i halvtid eller vid full tid avgörs det enligt ställningen vid den ordinarie speltids slut (80 minuters spel) i slutet av match (d.v.s. att förlängning eller golden point-regeln inte räknas).
- Vid spel på seger- eller förlustmarginal gäller reglerna för oavgjort om du inte har möjlighet att spela på oavgjort.
- Om du lägger ett spel på en försöksgörare – oavsett om det rör sig om den första eller sista spelaren att göra ett försök, när ett försök kommer att göras eller vilket lag som kommer att göra ett försök – gäller ditt spel för en spelare som ingår den 17 man stora matchdagstruppen för endera laget, även om den aktuella spelaren inte medverkar i matchen. Förlängning räknas när ditt spel avgörs. Om den spelare som du satsar på inte ingår i den 17 man stora matchdagstruppen betalar vi tillbaka insatsen.

Ytterligare regler för rugby union

- Såvida inget annat anges avgörs alla spel på match- eller lagprestation i enlighet med resultatet i matchen vid den ordinarie speltids slut (80 minuters spel).
- Om du lägger ett spel på en försöksgörare – oavsett om det rör sig om den första eller sista spelaren att göra ett försök, när ett försök kommer att göras eller vilket lag som kommer att göra ett försök – gäller ditt spel för en spelare som ingår den 22 man stora matchdagstruppen för endera laget, även om den aktuella spelaren inte medverkar i matchen. Förlängning räknas när ditt spel avgörs. Om den spelare som du satsar på inte ingår i den 22 man stora matchdagstruppen betalar vi tillbaka insatsen.

SNOOKER

Vi ogiltigförklarar ditt spel om den aktuella matchen inte spelas i tillämplig turnering.

- Vid erbjudanden som inte beskrivs nedan måste minst ett frame ha spelats färdigt för att spelet inte ska ogiltigförklaras. Ovanstående gäller dock inte för utgångar som oåterkalleligen hade fastställts innan den aktuella matchen bröts. I så fall avgörs ditt spel i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången.

<u>Typ av spel</u>	<u>Regler</u>

Rätt resultat (t.ex. den första spelaren att sätta den svarta bollen tre gånger i rad)	För att spelet ska gälla måste tillämplig del av matchen spelas helt färdig.
Handikapp	1. Ditt spel gäller förutsatt att alla schemalagda frames i matchen spelas färdigt. 2. Punkt 1 ovan gäller inte om utgången oåterkalleligen hade fastställts innan den aktuella matchen bröts. I så fall avgörs spelet i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången. 3. Reglerna för oavgjort gäller med förbehåll för punkt 4 nedan. 4. Reglerna för oavgjort gäller inte om du har möjlighet att spela på oavgjort.
Match	1. Minst ett frame måste spelas färdigt för att ditt spel ska gälla. 2. Den spelare som går vidare till nästa omgång eller vinner turneringen (beroende på vad som är tillämpligt) anses utgöra vinnaren vid avgörandet av ditt spel.
Udda/jämnt	För att spelet ska gälla måste den del av matchen som du har satsat på spelas helt färdig.
Över/under	1. Om tillämplig utgång oåterkalleligen hade fastställts innan den aktuella matchen bröts avgörs spelet i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången. 2. Om en spelare diskvalificeras eller bryter matchen under det aktuella framet och inget vinnande spelobjekt hade fastställts för detta spelalternativ innan spelaren diskvalificerades eller bröt ogiltigförklaras spelen på detta alternativ eftersom ifrågavarande frame inte hann spelas färdigt. 3. Reglerna för oavgjort gäller med förbehåll för punkt 4 nedan.

	4. Reglerna för oavgjort gäller inte om du har möjlighet att spela på oavgjort.
--	---

SPEEDWAY

- Ditt spel avgörs i enlighet med det officiella resultat som tillkännages av tillämplig(t) förbund, sammanslutning eller organisation efter det att sista schemalagda heatet har körts färdigt, oavsett eventuella senare upp- eller nedflyttningar, protester och/eller bestraffningar som utdöms efter att det evenemang som spelet gäller har avslutats.
- Om du spelar på ett heat måste det för att gälla köras färdigt och förarna som du har haft möjlighet att satsa på måste delta i heatet.
- För att ditt spel ska gälla måste alla schemalagda heat köras helt färdiga. Om inte alla heat är färdiga kommer vi att ogiltigförklara ditt spel, förutom i den utsträckning som ditt spel återkalligen har fastställts innan det aktuella heatet avbryts. I sådana fall kommer vi att avgöra ditt spel med hänsyn till den aktuella utgången eller det aktuella resultatet som har fastställts. Reglerna för oavgjort gäller i andra fall än då du har möjlighet att spela på oavgjort.

<u>Typ av spel</u>	<u>Regler</u>
Direktmöte	1. För att ditt spel ska gälla måste alla deltagare som du har haft möjlighet att satsa på starta i minst ett heat. 2. Regeln för dött lopp gäller i händelse av oavgjort eller lika ställning.
Match	Alla spel som du lägger på som rör två lag eller förare (beroende på vad som är tillämpligt) avgörs i enlighet med det slutgiltiga officiella resultat som offentliggörs av tillämplig(t) förbund, sammanslutning eller organisation. Ovanstående påverkas inte av antalet körda heat.

Över/under	1. För att ditt spel ska gälla måste alla deltagare som du har haft möjlighet att satsa på starta i minst ett heat. 2. Reglerna för oavgjort gäller med förbehåll för punkt 3 nedan. 3. Reglerna för oavgjort gäller inte om du har möjlighet att spela på oavgjort.
------------	--

SURFNING

Alla spel gäller såvida inte den aktuella tävlingen ställs in av tillämplig(t) styrande förbund, sammanslutning eller organisation (beroende på vad som är tillämpligt). I händelse av att evenemanget skjuts upp eller flyttas måste det hållas inom den officiellt tillkännagivna väntetiden för att spelet ska gälla.

- Om du lägger ett mötesspel måste alla surfare som du har haft möjlighet att satsa på starta i heatet eller evenemanget (beroende på vad som är tillämpligt) för att ditt spel ska gälla.
- Vi informerar dig om huruvida regeln för dött lopp gäller i det aktuella erbjudandet.

SIMNING

- Det första officiella resultat som tillhandahålls av tillämplig(t) styrande förbund, sammanslutning eller organisation (beroende på vad som är tillämpligt) efter det aktuella heatet eller finalfasen av tävlingen används för att avgöra ditt spel, såvida inget annat anges.
- Oaktat ovanstående punkt avgör vi ditt spel – eller avgör det på nytt – om tillämplig(t) styrande förbund, sammanslutning eller organisation (beroende på vad som är tillämpligt) ändrar det ursprungliga officiella resultatet inom 24 timmar efter det att aktuella heatet eller finalfasen av tävlingen (beroende på vad som är tillämpligt) har avslutats. Sådana ändringar av det ursprungliga officiella resultatet måste vara hänförliga till händelser som har inträffat under tillämpligt lopp eller evenemang.
- Som ett klagorand för att undanröja missförstånd kommer det officiella resultat som gäller efter en sådan 24- timmarsperiod att betraktas som det slutgiltiga och bindande resultatet.
- Om en simmare tjuvstartar och diskvalificeras ska den aktuella simmaren anses ha deltagit i loppet när vi avgör ditt spel.
- Spel på direktmöte: Om du lägger ett spel på en eller flera deltagares prestation i ett lopp eller evenemang (beroende på vad som är tillämpligt) gäller ifrågasättande spel, förutsatt att alla deltagare som du har haft möjlighet att satsa på deltar från start i det aktuella loppet eller tävlingen (beroende på vad som är tillämpligt), såvida inte en av dessa simmar kvalificerar sig för en senare fas av tävlingen. Regeln för dött lopp gäller i händelse av oavgjort eller lika ställning.

TENNIS, BADMINTON, RACKLETON, SQUASH OCH BORDTENNIS

- Ditt spel gäller så länge det eller den relaterade matchen avgörs i den aktuella turneringen. Eventuella ändrade omständigheter, till exempel förhållanden eller spelplats, räknas inte, såvida inte andra arrangemang har överenskommit.
- Den match som du spelar anses börja med den första serve där poäng står på spel i matchen. Om en spelare bryter eller diskvalificeras (beroende på vad som är tillämpligt) ogiltigförklaras all spel på matchen. Ovanstående gäller inte för spel där resultatet oåterkalleligen fastställts innan spelaren bröt eller diskvalificerades (beroende på vad som är tillämpligt). I så fall avgörs spelet i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången.
- Vid spel på dubbelmatcher kommer vi att ogiltigförklara ditt spel om en av de schemalagda spelarna byts ut.
- Med undantag för spel på rätt resultat, udda/jämnt, över/under och handikapp måste ett set spelas färdigt för att ditt spel ska gälla, såvida inte utgången av det oåterkalleligen fastställs innan det första setet spelas färdigt. I så fall avgörs spelet i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången.
- Såvida inget annat anges ogiltigförklarar vi spel på Davis Cup-matcher om formatet på den aktuella matchen inte är bäst av fem set.
- Om du har lagt ett Handikappspel och matchen som du spelat på avgörs i ett tiebreak, räknas detta tiebreak endast som ett game. Det innebär att om ställningen efter två set är 6–4, 4–6 och spelare A vinner det tredje setets tiebreak med 10–8 summeras antalet vunna game i matchen för spelare till totalt 11 (6 + 4 + 1), medan summan för spelare B då blir 10 (4 + 6 + 0).
- Vid spel på Davis Cup där en enskild match visar sig bli betydelselös för utgången och spelas av andra spelare än de som ursprungligen tillkännagavs ogiltigförklarar vi ditt spel. Om matchen dock spelas av de ursprungliga spelarna gäller alla spel på det.

<u>Typ av spel</u>	<u>Regler</u>
Rätt resultat (vilket till exempel kan ha beteckningar som "setvad" och "gamevad" och erbjudanden som hänvisar till vinnaren av en viss period av matchen)	För att spelet ska gälla måste tillämplig del av matchen spelas helt färdig.

.

Handikapp	1. Om du spelar på en match som avbryts avgör vi ditt spel om utgången av det oåterkalleligen hade fastställts innan den bröts. I så fall avgörs spelet i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången. 2. Alla Handikappspel avgörs som vinnare/förlorare om den schemalagda matchen spelas färdigt på normalt sätt. Om antalet set ändras på grund av att en spelare bryter eller en ändring från det styrande organet ogiltigförklaras alla spel såvida inte utgången av det oåterkalleligen hade
-----------	---

	fastställts innan matchen bröts. I så fall avgörs spelet i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången. 3. Reglerna för oavgjort gäller med förbehåll för punkt 4 nedan. 4. Reglerna för oavgjort gäller inte om du har möjlighet att spela på oavgjort.
Match	Om en spelar avbryter eller diskvalificeras (beroende på vad som är tillämpligt) kommer alla spel på den matchen att ogiltigförklaras, förutom när utgången har oåterkalleligen fastställts före avbrytandet eller diskvalificeringen (beroende på vad som är tillämpligt) och i sådant fall kommer spelet att avgöras i enlighet med den aktuella utgången som oåterkalleligen har fastställts.
Udda/jämnt	För att spelet ska gälla måste tillämplig del av matchen spelas helt färdig.
Över/under	1. Om du lägger ett spel på en eller flera deltagares prestation i en match eller tävling (beroende på vad som är tillämpligt) gäller ifrågavarande spel, förutsatt att alla deltagare som du har haft möjlighet att satsa på spelar från start i den aktuella matchen eller tävlingen (beroende på vad som är tillämpligt). 2. Om en spelare diskvalificeras eller bryter matchen under det aktuella setet eller gamet (beroende på vad som är tillämpligt) och inget vinnande spelobjekt hade fastställts för detta spelalternativ innan spelaren diskvalificerades eller bröt ogiltigförklaras spelen på detta alternativ eftersom ifrågavarande set eller game (beroende på vad som är tillämpligt) inte hann spelas färdigt. 3. Reglerna för oavgjort gäller med förbehåll för punkt 4 nedan. 4. Reglerna för oavgjort gäller inte om du har möjlighet att spela på oavgjort.

VOLLEYBOLL

För reglerna för beachvolleyboll, se [här](#).

- Om ett golden set spelas räknas inte de poäng som ett lag vinner i det när ditt spel avgörs.

- Punkten ovan gäller inte om du spelar på turneringsavancemang och turneringsstatistik. I så fall räknas de poäng som vinnas i ett golden set när ditt spel avgörs.
- Såvida inget annat anges räknas en eventuell förlängning som spelas i en match eller turnering (beroende på vad som är tillämpligt) vid avgörandet av spel, om inte något annat anges av oss.
- Vid alla spel på volleyboll som inte tas upp i det här avsnittet måste minst ett set av det schemalagda antalet set i matchen spelas färdigt helt för att ditt spel ska gälla. Om matchen avbryts efter att den inletts, men innan det första setet har spelats färdigt helt avgör vi ditt spel om utgången av det oåterkalleligen hade fastställts innan matchen bröts. I så fall avgörs spelet i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången.

<u>Typ av spel</u>	<u>Regler</u>
Rätt resultat	För att spelet ska gälla måste tillämplig del av matchen spelas helt färdig.
Direktmöte	1. Om du lägger ett spel på en eller flera deltagares prestation i en match eller tävling (beroende på vad som är tillämpligt) gäller ifrågavarande spel, förutsatt att alla deltagare som du har haft möjlighet att satsa på spelar från start i den aktuella matchen eller tävlingen (beroende på vad som är tillämpligt). 2. Regeln för dött lopp gäller i händelse av oavgjort eller lika ställning.
Handikapp	1. Om du spelar på en match som avbryts avgör vi ditt spel om utgången av det oåterkalleligen hade fastställts innan den bröts. I så fall avgörs spelet i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången. 2. Alla Handikappspel avgörs som vinnare/förlorare om den schemalagda matchen spelas färdigt på normalt sätt. Om antalet set ändras på grund av att en spelare bryter eller en ändring från det styrande organet ogiltigförklaras alla spel. Vid matchens slut tillämpas handikappet på respektive spelares totalsumma, varefter spelen avgörs. 3. Reglerna för oavgjort gäller med förbehåll för punkt 4 nedan. 4. Reglerna för oavgjort gäller inte om du har möjlighet att spela på oavgjort.
Udda/jämnt	För att spelet ska gälla måste tillämplig del av turneringen eller matchen spelas helt färdig.

Över/under	1. Om du lägger ett spel på en eller flera spelares prestation i en match eller turnering (beroende på vad som är tillämpligt) gäller ifrågavarande spel, förutsatt att alla spelare som du har haft möjlighet att satsa på deltar i den aktuella matchen eller turneringen (beroende på vad som är tillämpligt). 2. Om en spelare diskvalificeras eller bryter matchen under det aktuella setet och inget vinnande spelobjekt hade fastställts för detta spelalternativ innan spelaren diskvalificerades eller bröt ogiltigförklaras spelen på detta alternativ. 3. Reglerna för oavgjort gäller med förbehåll för punkt 4 nedan. 4. Reglerna för oavgjort gäller inte om du har möjlighet att spela på oavgjort.
Vinnare av en viss period	För att spelet ska gälla måste tillämplig del av matchen spelas helt färdig.

VINTERSPORT

Det här avsnittet gäller för i) alpin skidåkning, ii) skidskytte, iii) bob, iv) längdskidåkning, v) freestyle, vi) rodel, vii) nordisk kombination, viii) short track (kortbaneåkning), ix) backhoppning, x) snowboard och xi) skridsko.

- I händelse av att det ursprungligen angivna formatet för evenemanget ändras fundamentalt (till exempel att den sträcka som ska köras i grenen eller höjden på hoppbacken ändras) ogiltigförklarar vi ditt spel.
- Om du spelar på ett evenemang som avbryts avgör vi ditt spel om utgången av det oåterkalleligen hade fastställts innan det bröts. I så fall avgörs spelet i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången.
- Om tillämplig(t) förbund, sammanslutning eller organisation i den aktuella sporten tillkännager ett resultat för ett evenemang kommer detta resultat att användas oss när vi avgör ditt spel, inklusive (utan begränsning) om det aktuella evenemanget förkortas eller flyttas till en annan plats eller backe.
- I de fall där spel erbjuds på enskilda evenemang (det vill säga inte vinnare i ett sammandrag av flera) avses alltid nästa evenemang i den aktuella idrottskalendern. Om evenemanget inte avgörs under samma regler som det ursprungligen schemalagda evenemanget så ogiltigförklaras alla spel på det evenemanget. Om ett evenemang eller inte hålls inom 72 timmar från den ursprungliga schemalagda tidpunkten ogiltigförklaras alla spel på det evenemanget.

<u>Typ av spel</u>	<u>Regler</u>
Gruppvad	Om en deltagare inte kommer till start förbehåller vi oss rätten att tillämpa Tattersalls regel 4 (strukna deltagare i annat än galopp och greyhoundkapplöpningar).
Direktmöte	1. För att ditt spel ska gälla måste alla deltagare som du har haft möjlighet att satsa på genomföra sitt avslutande åk, hopp, finalfasen o.s.v. (beroende på vad som är tillämpligt). 2. Punkt 1 ovan gäller inte för backhoppning och sprint i längdåkning, vilka har olika elimineringsfaser. 3. För punkt 2 ovan avgör vi ditt spel baserat på den officiella slutställningen från tillämplig(t) styrande förbund, sammanslutning eller organisation (beroende på vad som är tillämpligt), oavsett om en eller flera av de angivna deltagarna har slutfört finalåket eller -fasen eller det avslutande hopp (beroende på vad som är tillämpligt) som ditt spel gäller. 4. Regeln för dött lopp gäller i händelse av oavgjort eller lika ställning.

SPEL PÅ NYHETER, TV OCH POLITIK

- Vad gäller spel relaterade till nyheter, TV och politik godtar vi vad på bland annat politik, film, tv-program, musik och underhållning och sport (exempelvis spelarövergångar och tränarflyttar).
- Alla spel som godtas efter att det aktuella evenemanget har genomförts, eller där du är medveten om utgången före det att utgången inträffar, ogiltigförklaras av oss.
- Om en deltagare i ett TV-program fattar beslut att lämna på eget bevåg eller tas bort av producenterna av något skäl ska spel på den aktuella deltagaren anses vara förlorat.
- Om en eller flera vinnare tillkännages förbehåller vi oss rätten att tillämpa avdrag i enlighet med Tattersalls regel 4 (strukna deltagare i annat än galopp och greyhoundkapplöpningar) på alla lagda spel.
- Om ett nytt evenemang ställs in av någon anledning ogiltigförklaras alla spel såvida inte resultatet redan oåterkalleligen hade fastställts innan det ställdes in. I så fall avgörs ditt spel i enlighet med den oåterkalleligen fastställda utgången.
- För spel på Eurovision Song Contest redovisas inte resultatet för flest antal röster förrän efter finalen. Spel avgörs i enlighet med de officiella siffror som tillkännages.
- Spel på spelarövergångar gäller endast om spelaren skriver kontrakt med den nya klubben. Lån räknas inte.
- Vid spel på tränarbyten/-flyttar avgörs utnämningar av tränarpar enligt regeln om dött lopp. All spel som oavsiktligt godtas efter att en flytt redan har hänt ogiltigförklaras.
- Alla vad på nya spel avgörs med hänsyn till det första kända resultatet som publiceras av producenterna eller den/det officiella styrande förbundet, sammanslutningen eller organisationen. Eventuella ändringar av det först publicerade resultatet lämnas utan avseende vid avgörandet av spelet.
- Vid eventuella motstridiga lydelser eller konflikter i regler som publiceras i samband med erbjudanden på webbplatsen och dessa regler ska de förstnämnda ha tolkningsföreträde.
- Vårt beslut vid avgörande av nya spel är slutgiltigt.

REGLER FÖR ESPORT

- Vi erbjuder spel på spännande e-sporter.
- Dessa regler gäller för alla e-sportevenemang som vi erbjuder spel på.
- I fall där samma två spelare eller lag spelar flera matcher eller kartor i ett evenemang (t.ex. bäst av tre) och en eller flera av matcherna eller kartorna inte spelas på grund av att mötet redan är avgjort kommer vi att ogiltigförklara ditt spel på alla ej spelade matcher eller kartor.
- Datum och starttider för e-sportevenemang tillhandahålls av oss enbart i informationssyfte och är eventuellt inte korrekta, uppdaterade eller felfria.

- Vi ogiltigförklarar spel om ett evenemang ställs in, avbryts eller skjuts upp och inte avslutas. Det föregående gäller inte om det aktuella inställda, avbrutna eller uppskjutna evenemanget slutförs inom 48 timmar från den publicerade starttiden på webbplatsen (det här gäller dig om eventuella ytterligare matcher eller kartor som var tänkta att ingå i samma match ställs in eller skjuts upp ytterligare).
- **Avgörande av spel.** Såvida inget annat anges i dessa regler gäller följande: i) vi avgör ditt spel baserat på den officiella utsändningen av matchen av den som publicerar matchen eller evenemangsarrangören (beroende på vad som är tillämpligt). ii) om det finns en räknare i sändningen som visar vunna omgångar, antal dödade, drakar, torn o.s.v. kommer vi allmänhet att använda den för att avgöra spelet. iii) vi använder statistik-API för matchen, om ett sådant finns att tillgå, för att avgöra spel om det inte finns någon sändning. iv) vi använder statistik-API för matchen, om ett sådant finns att tillgå, för att avgöra spel om det råder osäkerhet om resultatet.
- I händelse av indexerade eller numrerade spelalternativ (t.ex. vinnare av en viss omgång i Counter Strike: GO eller vilket lag som ska utföra en numrerad kill i League of Legends eller DOTA2), styr indexet det mål som räknas.
- Om det schemalagda antalet omgångar eller kartor ändras, eller om spelalternativet erbjuds felaktigt på ett annat antal omgångar eller kartor från det faktiskt schemalagda antalet, kommer spel på segermarginal (inklusive handikappspel), totalt antal omgångar/kartor, rätt poängresultat o.s.v. att ogiltigförklaras. Ovanstående gäller inte om du spelar på kart- eller mötesvinnare.
- Vi ogiltigförklarar spel på tillämplig karta och möte om någon karta inte spelas eller tildöms en spelare eller ett lag (beroende på vad som är tillämpligt) på w.o. (walkover) utan att spelet har börjat. Ovanstående gäller inte om du lägger ett spel som endast rör kartor – i så fall gäller detta spel.
- En karta anses ha börjat så snart matchklockan har startats eller om endera laget eller spelaren (beroende på vad som är tillämpligt) vidtar åtgärder i matchen som rör den aktuella kartan, inklusive (utan begränsning) val, förbud eller köp av något slag i spelet. Om en karta måste göras om på grund av ett tekniskt fel kommer spel som har lagts efter det att kartan startat att ogiltighetsförklaras om inte resultatet redan har fastställts, spel som har lagts före det att kartan startat gäller. Om kartorna är föremål för en paus men startar om som planerat gäller spelet.
- **Kapitulation.** Om ett lag eller en spelare (beroende på vad som är tillämpligt) ger upp/kapitulerar ogiltigförklaras inte spel av oss, utan avgörs på följande sätt: i) För spel på kart-/matchvinnare tildöms det lag eller den spelare (beroende på vad som är tillämpligt) som inte gav upp segern. ii) För alla andra spel som lagts avgör vi dem med hänsyn till vad som hänt framtills dess att kapitulationen skedde. iii) Vid spel på ett resultat som oåterkalleligen har avgjorts innan kapitulationen avgörs spelet i enlighet med tillämpligt resultat som oåterkalleligen har fastställts. iv) Övriga lagda spel ogiltigförklaras.
- Det finns ingen garanti för att ord som "Nästa" i spelalternativets namn stämmer eftersom sändningar kan vara fördröjda och vi inte alltid föra fram indexet exakt när ett mål uppnås eller en omgång slutförs. Alla spel avgörs därför för den numrerade omgången eller det angivna målet, oavsett eventuella avvikande lydelser i spelalternativets namn eller dess tidpunkt i förhållande till när spelet lades.

<u>Insats</u>	<u>Regler</u>
----------------------	----------------------

Matchvinnare – två- eller trevägs	1. Om, med förbehåll för punkt 2 nedan, en karta inte spelas eller tilldöms en spelare eller ett lag (beroende på vad som är tillämpligt) på w.o. utan att spelet har börjat ogiltigförklarar vi spel på den aktuella kartan och på mötet (beroende på vad som är tillämpligt). 2. Vi ogiltigförklarar spel på tvåvägserbjudanden om resultatet är oavgjort.
Handikapp	1. Matcher måste, med förbehåll för punkt 2 nedan, genomföras i sin helhet för att spel ska gälla, såvida inte spelet redan oåterkalleligen har fastställts varvid det avgörs i enlighet med ifrågavarande resultat. 2. Om du lägger ett spel där oavgjort inte är tillgängligt som alternativ och matchen slutar oavgjort ogiltigförklarar vi spelet.
Som kartvinnare	Om en karta inte spelas eller tilldöms en spelare eller ett lag (beroende på vad som är tillämpligt) på w.o. utan att spelet har börjat ogiltigförklarar vi spel på den aktuella kartan och på mötet (beroende på vad som är tillämpligt).
Flest antal dödade	i) Om det finns en räknare för sändningen som visar antal dödade kommer vi allmänhet att använda den för att avgöra spelet. ii) Vi använder statistik-API för matchen, om ett sådant finns att tillgå, för att avgöra spel om det inte finns någon sändning. iii) Vi använder statistik-API för matchen, om ett sådant finns att tillgå, för att avgöra spel om det råder osäkerhet om resultatet.
Första blodvite	Vid spel på första blodvite avgörs de i enlighet med tillkännagivandet i spelet. Vi ogiltigförklarar spelet om det är så att det inte är spelets första kill eller om det inte sker något tillkännagivande.
Nästa kill	i) Om det finns en räknare för sändningen som visar antal dödade kommer vi allmänhet att använda den för att avgöra spelet. ii) Vi använder statistik-API för matchen, om ett sådant finns att tillgå, för att avgöra spel om det inte finns någon sändning. iii) Vi använder statistik-API för matchen, om ett sådant finns att tillgå, för att avgöra spel om det råder osäkerhet om resultatet.
Flest antal dödade	i) Om det finns en räknare för sändningen som visar antal dödade kommer vi allmänhet att använda den för att avgöra spelet.

	ii) Vi använder statistik-API för matchen, om ett sådant finns att tillgå, för att avgöra spel om det inte finns någon sändning. iii) Vi använder statistik-API för matchen, om ett sådant finns att tillgå, för att avgöra spel om det råder osäkerhet om resultatet.
Totalt antal kills, över/under	1. Med förbehåll för punkt 2 nedan: i) Om det finns en räknare för sändningen som visar antal dödade kommer vi allmänhet att använda den för att avgöra spelet. ii) Vi använder statistik-API för matchen, om ett sådant finns att tillgå, för att avgöra spel om det inte finns någon sändning. iii) Vi använder statistik-API för matchen, om ett sådant finns att tillgå, för att avgöra spel om det råder osäkerhet om resultatet. 2. Om ett spel på över/under exakt resulterar i det antal som erbjöds ogiltigförklara vi det om du lagt ett spel där oavgjort inte är tillgängligt som alternativ och matchen slutar oavgjort.
Lag som kommer att förstöra nästa torn	1. Med förbehåll för punkt 2 nedan: i) Om det finns en räknare för sändningen som visar antal förstörda torn kommer vi allmänhet att använda den för att avgöra spelet. ii) Vi använder statistik-API för matchen, om ett sådant finns att tillgå, för att avgöra spel om det inte finns någon sändning. iii) Vi använder statistik-API för matchen, om ett sådant finns att tillgå, för att avgöra spel om det råder osäkerhet om resultatet. 2. För alla spel som involverar torn räknas alla torn som förstörts, även när underhuggare/kryp stryker med, vid avgörandet av det.
Quadrakill	Vi avgör spel på basis att kills måste förtecknas i matchhistoriken eller tillkännages under matchen.
Pentakill	Vi avgör spel på basis att kills måste förtecknas i matchhistoriken eller tillkännages under matchen.

Som dödrar nästa Roshan/drake/Rift Herald	1. Med förbehåll för punkt 2 nedan: i) Om det finns en räknare för sändningen som visar antal dödade kommer vi allmänhet att använda den för att avgöra spelet. ii) Vi använder statistik-API för matchen, om ett sådant finns att tillgå, för att avgöra spel om det inte finns någon sändning. iii) Vi använder statistik-API för matchen, om ett sådant finns att tillgå, för att avgöra spel om det råder osäkerhet om resultatet. 2. Om du lägger ett spel där oavgjort inte är tillgängligt som alternativ och matchen slutar oavgjort ogiltigförklarar vi spelet.
--	--

Totalt speltid, över/under	Om du lägger ett spel på ett speltidserbjudande (över/under) avgör vi det baserat på klockan i spelet. Om speltiden är exakt xx:00 som i spelerbjudandet ogiltigförklarar vi alla spel på tid som överstiger detta värde.
-----------------------------------	--