

Kambi

Vilkår for sportsbok

Versjon 1.9

Sist oppdatert:

25. november 2020

Innholdsfortegnelse

Seksjon A - betingelser for avtale

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

Seksjon B - generelle spilleregler

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

Seksjon C - sportsspesifikke regler / kategorieregler

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

Seksjon D - Racing

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

Seksjon E – eSports

Avsnitt 1 – avtalevilkår

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

Avsnitt 2 – spillspesifikke regler

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

A. Betingelser for avtale

1. Introduksjon

- 1) Disse regler og vilkår styrer bruken av Evoke sin sportsbok. Når du plasserer en innsats hos Evoke godtar kontoinnehaveren at kontoinnehaveren har lest og forstått disse vilkårene og betingelsene og at de vil følges til enhver tid gjelder for Evoke. Klikk [<her>](#).
- 2) Bruk av denne sportsboken er underlagt reguleringer pålagt av Malta Gaming Authority. Eventuelle avgjørelser som utstedes av Malta Gaming Authority erstatter eventuell(e) klausul(er) som er oppført her.
- 3) Hvilken som helst klage som knyttes til bruk av Sportsbook, bør behandles i tråd med avsnitt 10 i Evokes Regler og vilkår.
- 4) Evoke forbeholder seg retten til å foreta endringer på siden, endre betting-grenser, utbetalingsgrenser og tilbud.
- 5) Evoke kan oppdatere, endre og legge til disse Vilårene og Betingelsene på et hvilket som helst tidspunkt. Enhver endring foretatt av Evoke av disse Vilår og Betingelser, skal varsles i forkant av Evoke til Kontoinnehaver før de blir gyldige.
- 6) Enhver referanse til ord/objekter som fremgår i entall i disse reglene og vilkårene gjelder også i flertall. Referanser til kjønn er ikke bindende og bør kun anses som referanser for informasjonsformål.
- 7) Der det gjelder, skal eventuelle henvisninger til Evokes nettsted og innholdet på nettstedet også anses som gjeldende for kasino/offline/landbaserte miljøer, inkludert, men ikke begrenset til Self-Service Terminals (SST), Over The Counter (OTC) og Bring Your Own Device (BYOD).

2. Definisjoner

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

Eksempler på feil inkluderer, men er ikke begrenset til:

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

- 2) "Påvirket betting" er en handling, forbudt av Evoke der en kontoinnehaver, eller parter knyttet til en kontoinnehaver, kan påvirke utfallet av en kamp eller begivenhet - enten direkte eller indirekte.
- 3) "Syndikat-betting" er en handling, forbudt av Evoke, der kontoinnehavere handler sammen for å plassere en serie med spill på samme begivenhet eller konkurranse. Når det er bevis på at kontoinnehavere handler sammen på denne måten, forbeholder Evoke seg retten til å gjøre relevante spill ugyldige og/eller holde tilbake betaling i vente på etterforskning av saken.

3. Aksept og godkjenning av spill

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

4. Betting og utbetalingsbegrensninger

- 1) Evoke forbeholder seg retten til å begrense den netto utbetalingen (betalingen etter at innsatsen har blitt trukket fra) på ethvert veddemål eller kombinasjon av veddemål av en Kontoinnehaver i €200,000 for ethvert veddemål som har blitt inngått eller oppgjort innen en tidsramme på 24 timer. Denne grensen kan være lavere avhengig av den spesifikke sporten, liga eller type veddemål. For ytterligere informasjon, anbefales det å se de spesifikke sportsgrensene i <Avsnitt C, Paragraf 32>.
- 2) Alle tilgjengelige spill er underlagt forhåndsbestemte grenser, utelukkende basert på Evokes skjønn, og kan være lavere enn grensene nevnt i <Section A, Para 4.1> og <Section C, Para 32>. Skulle denne grensen nås har kontoinnehaveren rett til å be om å få den utvidet ved å be om dette på Evoke sin(e) plattform(er). Evoke forbeholder seg retten til å akseptere (helt eller delvis) eller avslå nevnte anmodning uten forvarsel eller forklaring.
- 3) Evoke forbeholder seg retten til å avslå, utelukkende etter eget skjønn, alle, eller deler av, begjærte spill. Dette inkluderer muligheten for at et "systemspill", som definert i <Section B, Para 4> ikke godtas i sin helhet, enten grunnet innsatsen eller kombinasjonene inkludert i det gitte "systemspillet".
- 4) Evoke forbeholder seg retten til å, etter eget skjønn, begrense eller nekte tilgang, enten totalt eller delvis, til brukerens konto.

- 5) Alle spill plassert på en av Evoke sine plattformer, inkludert spill som avventer manuell godkjenning, kan være gjenstand for forsinkelse før de aksepteres. Forsinkelsens lengde kan variere. En slik forsinkelse avgjøres av Evoke etter eget skjønn.
- 6) Evoke forbeholder seg retten til å holde tilbake betaling og/eller erklære spill ugyldige på en begivenhet (eller serie med begivenheter) hvis det er tilstrekkelig med bevis på at noe av det følgende har skjedd:
 - a. integriteten til begivenheten er under tvil.
 - b. pris(er) eller premiepott(er) har blitt manipulert.
 - c. fiksing av kamper har funnet sted, eller kampen er under etterforskning med mistanke om det.
 - d. resultater må bekreftes ytterligere med en tredjepartsorganisasjon, inkludert, men ikke begrenset til, den organiserende organisasjonen og/eller det relevante styrende organet.

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

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

5. Annullering/trekking av spill

- 1) Et spill kan trekkes, i så tilfelle fastsettes oddsen til 1,00.
- 2) Et spill satt som et multi-spill skal forbli gyldig selv om multi-spillet inkluderer en trukket kamp eller begivenhet.
- 3) Etter eget skjønn forbeholder Evoke seg retten til å avslå slike forespørsler dersom det er åpenbart at en av følgende omstendigheter har oppstått:
 - a. Veddemål som har blitt tilbudt, inngått og/eller godtatt på grunn av en Feil og/eller med odds som er betydelig forskjellig fra de som på nåværende tidspunkt finnes andre steder på markedet;
 - b. Spill ble plassert mens webområdet opplevde tekniske problemer, og ville ellers ikke blitt godkjent.
 - c. Påvirket betting.
 - d. Syndikatbetting.
 - e. Et resultat som har blitt påvirket av kriminelle handlinger, enten direkte eller indirekte.

- f. En offentlig kunngjøring har funnet sted, som er relatert til spillet og vesentlig endrer oddsen.
- 4) Relaterte eventualiteter: Med mindre akkumulatorspill legges inn via Evokes kombinasjonsfunksjoner i begivenheten, eller tilbys eksplisitt som et spesifikt tilbud, forbyr Evoke akkumulatorspill som inkluderer to eller flere resultater som kan vise seg å være relaterte (f.eks. lag X blir mestere og spiller Y er beste målscorer i samme liga). Evoke iverksetter alle nødvendige tiltak for å forhindre slike muligheter, men hvis det skulle skje, forbeholder Evoke seg retten til, etter eget skjønn, å erklære ugyldig alle deler av akkumulatorspillet som inkluderer de korrelerte resultatene der oddsene for disse ikke indikerer den relaterte eventualiteten.
- 5) Spillene kan bli annullert uavhengig av om arrangementet har vært avgjort eller ikke.
- 6) For sent spill (past-posting) og andre kanselleringer: Evoke tilstreber å sikre best mulig brukeropplevelse, men, hvis et marked er tilgjengelig for spill når det skulle ha vært fjernet eller har feil odds, forbeholder Evoke seg retten til å gjøre alle spill som er akseptert under disse omstendighetene, ugyldige i henhold til <avsnitt A, paragraf 5.3>. Lignende situasjoner inkluderer, men er ikke begrenset til:
- (i) spill før kamper (pre-match) som er lagt inn / akseptert etter at begivenheten har startet.
 - (ii) livespill som er lagt inn / akseptert med feil odds på grunn av forsinket eller feilet live-dekning, eller med odds som representerte en annen stilling enn den faktiske stillingen.
 - (iii) spill som er lagt inn etter det siste øyeblikket da en deltaker / et resultat hadde sjanse til å påvirke stillingen i kampen/begivenheten som gjaldt for det relevante markedet og en eventuell tilbaketrekking/diskvalifisering/kansellering/formatendring eller noe som hindrer den relevante deltakeren/resultatet fra å påvirke nevnte stilling, erklæres ugyldig.
 - (iv) spill som er lagt inn med odds som ikke reflekterer at en relatert begivenhet var i gang, og hvor betingelsene kunne ha blitt endret på en direkte og ubestridelig måte, eller etter en begivenhet som normalt ville blitt fastslått som å føre til resultatet, skjer eller har allerede skjedd.

6. Fraskrivelse og prioritet

- 1) Evoke forbeholder seg retten til, etter eget skjønn, å justere utbetaling kreditert til en kontoinnehavers balanse hvis det er åpenbart at utbetalingen ble kreditert til kontoen ved en feiltakelse.
- 2) For å justere unøyaktigheter i kontoinnehaverens balanse som følge av beløp kreditert ved en feiltakelse forbeholder Evoke seg retten til å foreta enhver nødvendig handling, uten forvarsel og innen rimelighetens grenser, justere kontoinnehavers balanse ved hjelp av en omgjøring, endring eller annullering av enhver etterfølgende transaksjon til kontoinnehaverens konto.
- 3) Enhver klage/uenighet om oppgjør for et spilltilbud bør være Evoke i hende innen 14 dager etter det første oppgjøret for å kunne kreve full etterforskning. Alle andre klager vil kun vurderes hvis kontoens innehaver fremlegger udiskuterbart bevis på feilaktig oppgjør. Slikt bevis vurderes kun hvis de ikke på noen måte dekkes av situasjonene beskrevet i <Section B, Para 5.2>.
- 4) Evoke forbeholder seg retten til å innstille tilgang til kontoen inntil de har fullført all etterforskning de anser som nødvendig.

- 5) Disse reglene gjelder alle transaksjoner med Evoke sin sportsbok og kan suppleres med andre regler. Skulle tvetydigheter forekomme bør prioritet vurderes i følgende rekkefølge:
 - a. Regler og vilkår offentliggjort i forbindelse med et tilbud og/eller en kampanje.
 - b. Skulle disse vise seg å ikke være avgjørende refereres det til de generelle reglene for sportsboken med mindre annet oppgis i sportsspesifikke regler.
- 6) Statistikk og redaksjonelt innhold offentliggjort på Evoke sitt område er å anse som tillagt informasjon, Evoke hverken vedkjenner seg eller godtar noe som helst ansvar for at informasjonen er korrekt. Det er til enhver tid kontoinnehaverens ansvar å være klar over omstendighetene rundt en begivenhet.
- 7) Tilpasninger til andre språk i disse reglene og vilkårene, eller enhver annen tekst som kan forbindes med spilltilbudene, er kun ment som informasjon. Selv om alle nødvendige forholdsregler er tatt for å sørge for en mest mulig nøyaktig gjengivelse av disse vilkårene på det bestemte språket godtar Evoke intet ansvar for eventuelle uoverensstemmelser mellom versjonen på engelsk og de på hvilke som helst andre språk. Derfor vil den engelske utgaven være bindende, og være grunnlaget for å avgjøre tilbudene, ved enhver uoverensstemmelse mellom denne og den respektive oversettelsen.
- 8) Eventuelle data som er levert eller tilgjengelig i, fra eller relatert til Sportsboken, kan kun brukes av kontoinnehaveren til privat, ikke-kommersiell bruk, og enhver bruk eller forsøk på bruk av slike data for kommersielle formål er strengt forbudt.
- 9) Evoke har rett til å håndheve en kontraktsperiode som gjelder for Sports Book mot enhver Kontoinnehaver.

B. Generelle spilleregler

1. Vanlige referansebegreper

- 1) Med mindre oppført enten i forbindelse med spilltilbud eller i de spesifikke reglene for sporten, skal alle spill anses å være gyldige for resultatet etter "normal tid" eller "full tid". "Normal tid" eller "Full tid" defineres slik det tolkes ut fra de offisielle reglene offentliggjort av den respektive styrende forening. For eksempel regnes full tid i fotball som 90 minutter inkludert overtid, i ishockey regnes det som periodene som varer i 3 x 20 minutter. Skulle den styrende foreningen bestemme seg, før en begivenhet starter, at gjeldende begivenhet skal spilles med en annen varighet, vil dette regnes som de offisielle reglene for denne begivenheten (for eksempel fotballkamper som spilles i formater på 3 x 30 minutter eller 2 x 40 minutter). Likevel begrenses slike tilfeller til den "normale" spilletiden og inkluderer ingen forlengelse, hverken ekstratid eller overtid, med mindre annet er ettertrykkelig uttalt.
- 2) "Live betting" er en kamp eller begivenhet det er mulig å satse penger på, mens den pågår. Evoke hverken vedkjenner seg eller godtar noe som helst ansvar hvis det ikke er mulig å plassere spill eller dersom oppdateringer av liveresultater er feilaktige. Det er til enhver tid kontoinnehaverens ansvar å være oppmerksom på kampen og begivenheter i forbindelse med den, som stillingen og hvor lenge det

er igjen før kampen er ferdig. Evoke godtar intet ansvar for endringer i live betting-skjemaet eller avbrudd i live-betting-tjenesten.

- 3) Funksjonen [Cash Out] gjør det mulig for kontoinnehaveren å innløse et spill hvis status ikke er avgjort ennå, med den nåværende verdien. Den er tilgjengelig på utvalgte arrangementer både i pre-kamp og live, samt på både single og multiple spill. [Cash Out]-funksjonalitet kan ikke brukes på gratisspill. [Cash Out]-forespørsler kan være underlagt samme forsinkelsesprosedyre som oppført i "Seksjon A, Paragraf 4.5". Skulle det av en eller annen grunn skje at tilbudet fjernes eller oddsen svinger under denne forsinkelsen, vil [Cash Out]-forespørselen ikke bli akseptert og kontoinnehaveren vil bli varslet med en skjermmelding. Evoke forbeholder seg retten til å tilby en slik funksjonalitet utelukkende etter eget skjønn, og anerkjenner eller aksepterer ikke noe ansvar overhodet dersom funksjonen ikke er tilgjengelig. Skulle en [Cash Out]-forespørsel bli vellykket, vil innsatsen bli avgjort umiddelbart, og eventuelle påfølgende hendelser som kommer i forhold til innsatsen, vil ikke bli vurdert. Dersom et tilfelle av en [Cash Out] har hatt en teknisk, pris- eller avviksfeil når som helst mellom tidspunktet for opprinnelig plassering og utbetaling, forbeholder Evoke seg retten til å korrigere en slik unøyaktighet i samsvar med "Avsnitt A, Paragraf 6.2".
- 4) "Deltakeren" er et element som utgjør en del av en hendelse. I "Head-to-Head" og "Triple-Head" refererer Deltakeren kun til elementer som utgjør en del av den gjeldene "Head-to-Head" eller "Triple-Head" hendelsen. For klargjøringsgrunner skal en "deltaker" forstås som en enkelt spiller, et team eller en gruppe med individer som er gruppert/listeført sammen. Enhver referanse til deltakerne innenfor disse reglene skal forstås deretter, uansett om definisjonen er i entall eller flertall.
- 5) Tidsfristen (avslutningstiden) vises på webområdet og er kun ment som informasjon. Evoke forbeholder seg retten til, etter eget skjønn, å innstille, helt eller delvis, betting-aktivitet på et hvilket som helst tidspunkt de finner det nødvendig.
- 6) Statistikker og redaksjonelt innhold offentliggjort på Evokes nettside(r) er å anse som tillagt informasjon. Evoke hverken vedkjenner seg eller godtar noe som helst ansvar for at informasjonen er korrekt. Det er til enhver tid kundens ansvar å være klar over omstendighetene rundt en begivenhet.
- 7) Teoretisk avkastning i faste odds til spilleren er gitt av oddsen fra alle mulige utfall i tilbudet. Den teoretiske tilbakebetalingsprosenten til en spiller på et veddemål tilbud med tre utfall a, b og c kan beregnes som følger.
$$\text{Teoretisk \%} = 1 / (1 / \text{"odds resultatet a"} + 1 / \text{"odds utfallet b"} + 1 / \text{"odds utfallet c"}) \times 100$$

2. Typer spill

- 1) "Kamp" (aka 1X2) er hvor det er mulig å vedde på (delvis eller endelig) utfallet av en kamp eller hendelse. Valgmulighetene er: "1" = Hjemmelag/Spiller 1, eller deltakeren som står oppført på venstre side av tilbudet; "X" = Trekning/Uavgjort, eller valget i midten; "2" = Bortelag/Spiller 2, eller deltakeren som står oppført på høyre side av tilbudet. Under spesielle omstendigheter eller spesifikke konkurranser, kan det hende at Evoke viser et tilbud i det såkalte "Amerikanske" formatet (det vil si: Bortelag @ Hjemmelag), hvor hjemmelaget står oppført først, fulgt av bortelaget. Uavhengig av lagenes plassering på brettet/tippekupongen, vil referansene til "Hjemme" og "Borte" lagene alltid vise til de faktiske lagene som spiller hjemme (vertene) og borte (gjestene), slik som avgjort av det offisielle

forbundet, med unntak av unntakene som er beskrevet i <avsnitt B, paragraf 5.32>

- 2) "Riktig resultat" (eller resultat-betting) er der det er mulig å spille på det (delvise eller bestemte) nøyaktige resultatet i en kamp, begivenhet, eller en del av det.
- 3) "Over/under" (eller totalen) er der det er mulig å spille på den (delvise eller bestemte) mengden av hendelser (f.eks. mål, poeng, hjørnespark, tilbakesprett, utvisningsminutter, osv.). Dersom det totale antallet av de oppførte hendelsene ender opp nøyaktig tilsvarende betting-linjen, vil alle spill på dette tilbudet anses ugyldige. Eksempel: Et tilbud der betting-linjen er 128 poeng og kampen ender med resultatet 64-64, vil bli erklært ugyldig.
- 4) "Oddetall/partall" er der det er mulig å spille på den (delvise eller bestemte) mengden av hendelser (f.eks. mål, poeng, hjørnespark, tilbakesprett, utvisningsminutter osv.). "Oddetall" er 1,3,5 osv.; "Partall" er 0,2,4 osv.
- 5) "Head-to-Head" og/eller "Triple-Head" er en konkurranse mellom to eller tre deltakere/utfall, med utgangspunkt enten i en offentlig organisert begivenhet eller en begivenhet bestemt av Evoke.
- 6) "Halv tid / full tid" er der det er mulig å satse på resultatet etter halve tiden og det endelige utfallet ved slutten av den oppførte tidsrammen. F.eks. hvis hjemmelaget leder 1-0 ved halvtid og kampen ender 1-1, vil det vinnende utfallet vært 1/X. Spill på dette markedet erklæres ugyldige hvis kampen spilles i et format som gjør det umulig å fastslå et resultat basert på tidsrammene som er oppført i tilbudet.
- 7) "Periode-betting" er der det er mulig å spille på utfallet av en enkelt periode i en kamp/hendelse. F.eks. hvis periodestillingen i en ishockeykamp er 2-0 / 0-1 / 1-1, vil det vinnende utfallet være 1/2/X. Spill på dette markedet erklæres ugyldige hvis kampen spilles i et format som gjør det umulig å fastslå et resultat basert på tidsrammene som er oppført i tilbudet.
- 8) "Uavgjort gjelder ikke" (også kalt Moneyline) er der det kan spilles på "1" eller "2" som definert i <Section B, Para 2.1>. Det er også vanlig å referere til "Uavgjort gjelder ikke" i tilfeller der det ikke gis odds på uavgjort. Innsatsene refunderes hvis den bestemte kampen/begivenheten ikke fremstiller et vinnende resultat (f.eks. at kampen ender uavgjort), eller hvis hendelsen ikke skjedde (f.eks. første mål, uavgjort gjelder ikke kampen ender 0-0).
- 9) "Handicap" (også kalt Spread) er der det er mulig å tippe på om det valgte resultatet vil bli seirende når det angitte handikapet er lagt til/trukket fra (som gjeldende) i kampen/perioden/den totale poengscoren som spillet refererer til. I de tilfellene hvor resultatet etter justering av handikapslinjen er nøyaktig lik innsatslinjen, vil alle spill på dette tilbudet bli ugyldig. Eksempel: Et spill på -3.0 mål vil bli erklært ugyldig dersom det valgte laget vinner kampen, med nøyaktig 3 mål forskjell (3-0,4-1, 5-2, etc). Enhver referanse i denne seksjonen til begrepet "margin" er ment å forstås som resultatet som kommer fra subtraksjonen av målene/poengene scoret av de to lagene/deltakerne.

Med mindre annet er oppgitt, skal alle funksjonshensyn som er oppført på Evoke-siden beregnes basert på resultatet fra starten av den oppførte kampen/perioden til slutten av den angitte kampen/perioden. Det er imidlertid vanlig at for visse handikapspilltilbud i spesifikke idretter (asiatisk handicap i fotball), vil bare resultatene som er oppnådd mellom tidspunktet for innsatsplassering til slutten av den angitte tidsrammen bli tatt i betraktning, og dermed unnlates eventuelle mål/poeng som er scoret før spillet ble

plassert og akseptert. Et hvilket som helst spilltilbud med disse karakteristikene vil bli tydelig vist på nettstedet og fremhevet i spillerens Spillhistorikk med poengsummen på tidspunktet for innsatsen.

Det finnes 3 forskjellige "handicap betting"-formater:

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

Eksempel:

- Lag A er gitt et -1,5 mål handicap i kampen. For å vinne spillet må Lag A vinne kampen med en margin som er lik eller større enn det angitte handicapet (dvs. 2 mål eller mer).
- Lag B får en +1,5 målfordel i kampen. For å vinne spillet må Lag B enten vinne kampen, matche finish i trekning, eller ikke tape med en margin som er lik eller større enn deres angitte fordel (dvs. tap med en 1 måls margin).

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

Eksempel:

- Lag A er gitt et 2 mål handicap i kampen. For å vinne spillet må Lag A vinne kampen med en margin som er større enn det angitte handicapet (dvs. 3 mål eller mer).
- Trekning ville være seierutfallet hvis kampen skulle ende opp med nøyaktig den angitte marginen (dvs. kampen slutter med resultater som 2-0, 3-1 og 4-2).
- Lag B får en 2 måls-fordel i kampen. For å vinne spillet må Lag B enten vinne kampen, matche finish i trekning, eller ikke tape med en margin som er lik eller større enn deres angitte fordel (dvs. tap med en 1 måls margin).

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

Eksempel:

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

innsatsen og et tap på -1,5 del av innsatsen. Hvis kampen gir et annet utfall som resulterer i et nederlag for Lag B med en margin på 3 eller flere mål, vil hele innsatsen gå tapt.

- 10) "Dobbelsjanse" er der det er mulig å spille samtidig på to (delvise eller bestemte) utfall av en kamp eller begivenhet. Alternativene er: 1X, 12 og X2 med "1", "X" og "2" som definert i <Section B, Para 2.1>.
- 11) Spill på "Vinnerspill" eller "Plassering" er der det er mulig å velge fra en liste med alternativer og spille på at en deltaker vinner eller havner innenfor en bestemt posisjon i resultatlisten for begivenheten/konkurransen det gjelder. Skulle to eller flere deltakere komme på en delt plassering vil utbetalingen baseres på definisjonen i <Section B, Para 5.14>.
- 12) Et "Each Way"-spill (også kjent som EW) refererer til et spill hvor valget enten må vinne eller plassere (komme på første eller andreplass) for å få en utbetaling. Spillet deles inn i to like deler ("Win"-delen og "Place"-delen). Utbetaling av slike spill vil ta hensyn til gjeldende regler som styrer "Win"- og "Place"-spill, hovedsakelig de spesifikke reglene for sporten samt <Section B, Para 5, Clause 11>.
- 13) "Mål-minutter" er der det er mulig å spille på summen av minutter når målene har blitt scoret. Når slike spill skal avgjøres, vil mål scoret på overtid i begge omganger anses å ha blitt scoret i det 45. minutt dersom det ble scoret på overtid i første omgang og i det 90. minutt hvis det ble scoret på overtid i andre omgang. Selvmål vil ikke telle mot utfallet for individuell spillers "mål-minutter".

3. Hjelpemidler for betting

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

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

- 2) "Grand Salami" er der det er mulig å spille på totalt antall oppførte hendelser (eksempel: totalt antall mål, totale løp) som skjedde i en samling av kamper/begivenheter en bestemt runde/dag/kampdag. Alle relative kamper/begivenheter må fullføres for at spill skal gjelde, med unntak av tilfeller der utfallet ble avgjort før avbruddet og det ikke er sjanse for at dette kunne blitt endret uavhengig av senere hendelser, disse utbetales i henhold til det avgjorte utfallet.
- 3) Spill på en Over/under for en spillers plassering i henhold til prestasjoner/hendelser må tolkes som følger: "Over" betyr en verre eller lavere stilling mens "Under" betyr en bedre eller høyere stilling. Eksempel: Et spill på en spillers plassering i en turnering med en grense for Over/under på 2,5 avgjøres som Under hvis spilleren ender på første eller andre plass. Alle andre plasseringer avgjøres som Over.
- 4) Spill på "Kvarter / Halvdel / Periode X" gjelder for resultatet/poengsummen innenfor en relevant tidsramme og inkluderer ikke noen som helst andre poeng/mål/hendelser oppnådd i begivenheten/kampen. Spill på dette markedet erklæres ugyldige hvis kampen spilles i et format som gjør det umulig å fastslå et resultat for tidsrammene som er oppført i tilbudet.
- 5) Spill på "Resultat ved endt Kvarter / Halvdel / Periode X" referer til resultatet i kampen/begivenheten etter at en bestemt tidsramme er avsluttet og teller alle poeng/mål/hendelser fra tidligere deler av begivenheten/kampen. Spill på dette markedet erklæres ugyldige hvis kampen spilles i et format som gjør det umulig å fastslå et resultat for tidsrammene som er oppført i tilbudet.
- 6) Spill på "Først til X Poeng / Først til X Mål ..." og liknende tilbud refererer til laget/deltakeren som er den første som når det bestemte antall poeng/mål/hendelser. Hvis tilbudet oppgir en tidsramme (eller noen annen periodisk begrensning) inkluderes ikke noen andre poeng/mål/hendelser som skjer i andre deler av begivenheten/kampen som ikke er relatert til den oppgitte tidsrammen. Hvis oppgitt poengsum ikke oppnås innen den oppgitte tidsrammen (hvis noen) trekkes alle spill med mindre odds for slike eventualiteter er blitt publisert i markedet.
- 7) Spill på "Vinner poeng X / Neste som scorer" og liknende tilbud refererer til at laget/deltakeren scorer/vinner den oppgitte hendelsen. Ved avgjørelse av disse tilbudene tas det ikke hensyn til noen hendelser som skjedde før den oppgitte hendelsen. Hvis den oppgitte hendelsen ikke scores/vinnes innen den oppgitte tidsrammen (hvis noen) trekkes alle spill med mindre odds for slike eventualiteter er blitt publisert i markedet.
- 8) Spill som refererer til forekomsten av en bestemt hendelse i en forhåndsdefinert rekkefølge, som "Første kort" eller "Neste lag som får utvisningsminutter", trekkes hvis det ikke lar seg gjøre, uten rimelig tvil, å avgjøre det vinnende utfallet, for eksempel hvis spillere fra forskjellige lag vises kort i løpet av samme spillavbrudd.
- 9) "Scorer først og vinner" refererer til at det oppgitte laget/deltakeren er den første som registrerer en scoring i kampen og i tillegg vinner kampen til slutt. Hvis det ikke er noen scoring i kampen, trekkes spillet.
- 10) Enhver referanse til "Clean sheet"/"Shutout" indikerer at det oppgitte laget/deltakeren ikke kan slippe inn noen mål/gi fra seg poeng i løpet av kampen/den relevante tidsrammen.
- 11) "Henter opp igjen" refererer til at det oppgitte laget/deltakeren vinner kampen etter å ha ligget under med minst 1 mål/poeng bak motstanderne på et hvilket som helst tidspunkt i kampen/den relevante

tidsrammen.

- 12) Enhver referanse til at et lag/en deltaker skal vinne alle halvdel/perioder (f.eks. laget vinner begge halvdel) betyr at laget må score flere mål/poeng enn motstanderen i alle kampens oppgitte halvdel/perioder.
- 13) Enhver referanse til "Overtid" refererer til tiden angitt av den utnevnte funksjonæren, ikke den faktiske tiden som spilles.
- 14) Spill som "Banens beste", "Mest verdifulle spiller", osv. avgjøres, med mindre annet nevnes, av avgjørelsen fra konkurransens arrangør.
- 15) Spill som refererer til begreper som "avgjørende mål" avgjøres ut fra hvem som scorer målet som når kampen er slutt viser seg å ha produsert en uangripelig ledelse og gjør at alle påfølgende mål regnes som irrelevante i forhold til det endelige utfallet. For at et spill skal fastsettes som "JA" må den oppgitte spillerens lag erklæres som vinner av den bestemte kampen (hvis det er en kamp) eller ha gått videre til neste runde / vunnet konkurransen. Mål som scores i ordinær tid og på overtid teller, ikke straffesparkkonkurranser.
- 16) Spill på hendelser som inneholder et utvalg av episoder som kan skje i løpet av en kamp (F.eks. "Hva vil skje med spilleren først? med alternativene "Score et mål, få gult/rødt kort, bli byttet ut) trekkes hvis ingen av de oppgitte hendelsene/utfallene forekommer, med mindre odds for slike eventualiteter er blitt publisert i markedet.
- 17) Spill på overganger tar også hensyn til spillere klubben henter inn på lån.
- 18) Spill som refererer til bytte av trener gjelder personer som innehar en rolle som hovedtrener/manager (det som gjelder) som går av / får sparken av hvilken som helst grunn. Spillene er også gyldige for tilfeller der en person med ansvar for begge deler (hvis noen) forlater stillingen sin, og vil avgjøres deretter. I tilfeller der ingen endringer har forekommet mellom tidspunktet spillet ble plassert og siste kamp i ligaen (med unntak av sluttspill, kvalifisering, etter en sesong osv.) trekkes spill som plasseres etter siste trenerbytte (hvis noe), med mindre en egnet løsning er tilbudt for betting. Fotballmarkeder vil vurdere og avgjøre deretter enhver midlertidig/forvaltende hovedtrener/-manager som siden forrige management-endring har ledet laget i ti etterfølgende kamper.
- 19) Tilbud som refererer til hvilket lag/deltaker som vil oppnå en bestemt bedrift mot et annet lag/deltaker (f.eks. neste lag som slår lag X), i tillegg til tilbud der det refereres til en fastsatt dato, vil bli stående og avgjøres uavhengig av eventuelle endringer i kampoppsett og antall kamper/runder som spilles.
- 20) Utfall av tilbud som refererer til hvilket lag/deltaker som blir den første som oppnår en gitt prestasjon mot et annet lag/deltaker(e) (eksempelvis lag scorer først på kampdag X) vil være basert på tidsrammen i den respektive kampen hvor prestasjonen ble oppnådd. Eksempel: Lag A spiller på lørdag og scorer sitt første mål i det 43. minutt, mens lag B spiller på søndag og score sitt første mål etter 5 minutter. Lag B vil være vinner.
- 21) Fra tid til annen kan Evoke, etter eget skjønn og uten at det innvirker på relaterte eventualiteter som beskrevet i <avsnitt A, paragraf 5, klausul 4>, bestemme seg for å publisere tilbud som enten refererer til den enkelte prestasjonen til en deltaker/gruppe eller tilbud som kombinerer de potensielle resultatene

av to eller flere lag/deltakere (f.eks. Forbedrede multipler, Økte odds osv.), med høyere odds enn de som normalt er tilgjengelige. Evoke forbeholder seg retten til å trekke slike tilbud, endre de respektive oddsene og iverksette eventuelle videre endringer som Evoke måtte anse som nødvendige etter eget skjønn. Oppgjør av disse tilbudene baseres på følgende kriterier i oppført rekkefølge:

1. Med mindre det er spesifikt angitt, viser tilbudet kun til de/n oppførte dagen/e og/eller neste offisielle kamp/begivenhet/runde (det som gjelder) som de oppførte deltakerne/lagene skal ta del i på det tidspunktet tilbudet publiseres.

2. Resultater avgjøres i henhold til reglene som gjelder for sporten. Alle relaterte begivenheter må være ferdige som planlagt innen de gjeldende tidsrammene for at spillene skal gjelde, med mindre et annet resultat i tilbudet ville ubestridelig bestemme resultatet av tilbudet på en måte som førte til at fullføring (eller manglende fullføring) av de andre begivenhetene oppført i tilbudet, ikke ville påvirket resultatet av tilbudet. Slike markeder avgjøres i henhold til allerede bestemte resultater.

3. Med mindre det er spesifikt angitt i tilbudet, vil avgjøring av resultater kun ta i betraktning hendelser fra det faktiske spillet. Resultater som kan henføres til walk-overs, protester, endringer i de første offisielle resultatene osv., vil ikke bli tatt i betraktning. Innsatsene refunderes hvis det er umulig å fastslå et vinnende resultat i henhold til reglene som gjelder for sporten.

4. Alle konnotasjoner knyttet til tilbudet må fullstendig og utvilsomt overholdes for at spillet skal betraktes som vinnende, uavhengig av eventuelle konflikter med reglene som gjelder for sporten eller med eventuelle potensielle tolkninger basert på tidligere eller nåværende presentasjon av tilbud relatert til hendelser i den bestemte sporten og måten disse vanligvis blir presentert på, i sportsboken til Evoke. Der det er gjeldende og hvis tilbudet inkluderer et resultat der den valgte Over/Under eller Spread line (dvs. PUSH) blir uavgjort, anses ikke dette som å ha oppnådd den oppførte hendelsen og fører til at spillet avgjøres som TAPT.

Selv om Evoke har tatt alle nødvendige forholdsregler for å sikre en overlegen brukeropplevelse, må det være klart at markedene kan svinge på en slik måte at de på et gitt tidspunkt ikke representerer en forbedret verdi som kan sammenlignes med relaterte spilltilbud i sportsboken til Evoke. Alle spill forblir gyldige uavhengig av disse eventuelle svingningene.

22) Under utvalgte begivenheter gir Evoke brukerne mulighet til å legge inn spill som kombinerer resultater og hendelser fra samme begivenhet (dvs. intra-begivenhetskombinasjoner), enten gjennom kombinasjoner som har blitt fastsatt på forhånd og som finnes i sportsboken (utenom Forbedrede multipler, Økte odds osv. der *<avsnitt B, paragraf 3, klausul 21>* gjelder) eller gjennom [BetBuilder]-funksjonen. Denne funksjonen gjøres tilgjengelig etter Evokes skjønn og uten at det har innvirkning på relaterte eventualiteter som beskrevet i *<avsnitt A, paragraf 5, klausul 4>*. Oppgjør baseres på reglene som gjelder for sporten. Alle relaterte hendelser må være fullstendig oppnådd for at et spill skal anses som å ha skjedd og eventuelt utbetales til de trufne oddsene. Innsatsene refunderes hvis noen del av kombinasjonen avgjøres som UGYLDIG. Der det gjelder, hvis kombinasjonen har et resultat der den valgte Over/Under eller Spread line (dvs. PUSH) blir uavgjort, vil denne delen av kombinasjonen bli fjernet fra oppgjørskalkuleringen og spillene utbetales i henhold til kun de andre delene av kombinasjonen.

23) "Teaser+" gjør det mulig for brukeren å allokere det samme forhåndsinnstilte antall punkter til alle utfall som finnes i en parlay (kombinasjon) som inneholder Spreads (Handicaps), Totaler (Over/Under)

eller en kombinasjon av begge. Eksempel: Bruker kombinerer NFL Lag X +6.5 punkter i en parlay med Over 41 poeng i NFL-kampen mellom Lag Y og Lag Z. Ved å velge “Teaser+ Fotball 6 poeng” valget, omberegnes rekkene og oddsen i en parlay som har med Lag X “Teaser+ Football 6 poeng (tidligere “Teaser+ Fotball 6 poeng), kombinert med Over 35 poeng (tidligere Over 41). Dersom noen del av et “Teaser+” spill kommer til å bli avgjort ugyldig (push), vil det spesielle valget bli utelukket fra parlay og beregningen av oddsen/utbetaling kommer til å bli justert på nytt etter dette.

- 24) Spill som refererer til “Resten av kampen” eller lignende kommer bare til å ta høyde for utfall og forekomster oppnådd fra tidspunktet for innsatsplassering til slutten av den angitte tidsrammen, og dermed ignorere eventuelle forekomster registrert før tiden innsatsen ble plassert og godkjent.
- 25) Spill på spesifikke tidsrammer/intervaller (eksempel: kampresultat mellom 60: 00-89: 59), vil bare vurdere utfall og forekomster akkumulert i løpet av den angitte tidsrammen/intervallet. Forliket vil ikke ta hensyn til andre poeng/mål/hendelser som er opptjent fra andre deler av arrangementet/kampen utenfor den angitte tidsrammen/intervallet, inkludert stopp/skade tid, med mindre det er spesifisert.

4. Systemspill

- 1) I betting før kamper er det mulig å kombinere opp til tolv (12) forskjellige tilbud på én enkelt kupong. Basert på disse tolv tilbudene kan kontoinnehavere velge sine egne antall enkeltspill, dobbeltspill, trippelspill, osv.
- 2) I livebetting er det mulig å kombinere opptil tolv (12) forskjellige tilbud i én kupong som en akkumulatorinnsats. Basert på disse tolv tilbudene kan kontoinnehavere velge sine egne antall enkeltspill, dobbeltspill, trippelspill osv.
- 3) Evoke forbeholder seg retten til å begrense antall kombinasjoner ut fra som er kjent som det forventede utfallet / relaterte eventualiteter, som definert i <Section A, Para 5.4> og også andre faktorer, utelukkende etter eget skjønn.
- 4) Det er mulig å sette én eller flere kamper som ‘sikre vinnere’, altså at den valgte kampen/begivenheten inkluderes på alle kuponger.
- 5) “Trixie” er en kombinasjon som inkluderer én trippel og tre dobler fra et utvalg av tre kamper.
- 6) En “Patent” er en kombinasjon, som inneholder en trippel, tre dobler og tre singler fra et utvalg med tre matcher.
- 7) ”Yankee” er en kombinasjon som inkluderer én firling, fire tripler og seks dobler fra et utvalg av fire kamper.

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

5. Utbetaling

- 1) Når spill avgjøres vil Evoke gjøre sitt ytterste for å ta hensyn til førstehåndsinformasjon (under eller like etter begivenheten er avgjort) ved hjelp av TV-sendinger, direkteavspilling (nettbaserte eller gjennom andre kilder) i tillegg til offisielle nettsteder. Skulle det vise seg at denne informasjonen er utelatt fra førstehånds betraktning, og/eller offisielle kilder og/eller det er en åpenbar feil i informasjonen hos kildene ovenfor, baseres avgjørelsen av spilltilbudet på andre offentlige kilder. Med mindre det er identifisert en tydelig feil som kan bekreftes, i det første offisielle resultatet, vil imidlertid oppgjør av spill ikke inkludere endringer fra og/eller som kan tilskrives, men ikke begrenses til: diskvalifiseringer, straffer, protester, resultater under rettslig behandling og/eller suksessive endringer i det offisielle resultatet etter at begivenheten er fullført og et resultat er kunngjort, til og med foreløpig.
- 2)
 - a. Avgjørelse av markeder som er avholdt i mer enn én runde/etappe (f.eks. sesongspill) tar kun i betraktning endringer som påvirker spill der avgjørelsen ikke er bestemt ennå. Slike tiltak må kunngjøres av den styrende organisasjonen før den siste planlagte runden/etappen vurderes. Eventuelle endringer som trer i kraft etter denne datoen, eller som refererer til spill som allerede er avgjort basert på begivenheter som skjer i løpet av begivenheten/konkurransen, tas ikke i betraktning.
 - b. Med mindre annet er spesifisert i tilbudet, implisert av de offisielle konkurransereglene eller kunngjort på forhånd å være det offisielle formatet for den bestemte begivenheten, vil eventuelle endringer fra det standard sports-/begivenhets-/konkurransformatet som fører til at Evoke tilbyr odds/linjer/totaler som er uforenlige med det reviserte spillformatet, føre til at spillene som påvirkes av formatendringen, gjøres ugyldige.
 - c. Tilbud der formatendringen ikke hindrer den organiserende organisasjonen fra å kunngjøre en vinner (f.eks. sesongvinner), uavhengig av om spillet fortsetter eller ikke, blir revisert lengde av sesong/konkurranse osv. avgjort i henhold til resultatet som er utstedt av den styrende organisasjonen gitt at dette resultatet utstedes i henhold til tidsrammene beskrevet nedenfor og er forenlig med oddsene/linjene/totalene som er tilgjengelige idet tilbudet publiseres.
 - d. Følgende bestemmelser for avgjørelser gjelder i slike tilfeller:
 - (i) Hvis den styrende organisasjonen kunngjør et relevant resultat innen tre måneder fra siste kamp som ble spilt før avbrytelsen (enten det er endelig klassifisering, kansellering eller intensjoner om å gjenoppta spill), bestemmes markedene deretter.

(ii) Hvis det ikke utstedes en relevant offisiell meddelelse/resultat innen tre måneder fra siste kamp som ble spilt før avbrytelsen, avgjøres markeder i henhold til den siste tilgjengelige klassifiseringen/rangeringen, uavhengig av antall kamper som er spilt / nåværende etappe / fase av konkurransen.

(iii) Markeder som refererer til hvorvidt et lag/en deltaker kommer til å nå en etterfølgende fase av konkurransen (f.eks. sluttspill) avgjøres som ugyldig hvis det gjøres noen endringer i formatet/antallet deltakere som er planlagt å konkurrere om den bestemte fasen, eller hvis den bestemte fasen spilles ikke i det hele tatt, med mindre et resultat basert på markedsnotasjonene på det tidspunktet spillet publiseres, allerede er bestemt og endringen i antallet gjeldende kamper har ingen virkning på resultatet av tilbudet.

(iv) Markeder med odds som avhenger av / er basert på at en full tidsplan med kamper spilles (f.eks. Over/under seire i ordinær sesong / Poeng i ligaen), erklæres ugyldige hvis antallet kamper som spilles, blir forskjellig fra det antallet som opprinnelig var planlagt på det tidspunktet spillet ble publisert, med mindre et resultat allerede er bestemt og endringen i antallet gjeldende kamper har ingen virkning på resultatet av tilbudet.

- 3) Forhold som ikke har blitt sanksjonert og/eller bekreftet av kampen/hendelsen offisielt (for eksempel uautoriserte mål) vil ikke bli tatt hensyn til i oppgjøret av spillet. Som hovedregel, og med mindre tilbudet angir noe annet, vil Evoke avgjøre tilbudet basert på den nøyaktige tiden for avbruddet/gjenopptakelsen av spillstrømmen (som gjeldende) av den aktuelle forekomsten (f.eks. ballen gikk ut av spill for et innkast/målspark eller krysser linjen for et mål), eller hvor spillet avbrytes av en dommer, uansett hvilken som inntreffer tidligst. Spill som refererer til akkumulering av en bestemt forekomst (for eksempel totale cornere) og/eller utførelse av en bestemt handling, vil kreve at forekomsten faktisk finner sted i det angitte tidsintervallet (for eksempel hjørnesparket). I slike tilfeller, hvis forekomsten bare skal tildeles og ikke tas, vil den ikke bli vurdert for oppgjørsformål.
- 4) Alle innsatser relater til kamper/hendelser som ikke finner sted eller som får tildelt et resultat gjennom walkover-beslutninger vil erklæres ugyldige.
- 5) I tilfelle en forlatt hendelse, vil alle innsatstilbud som ikke har blitt avklart før forlatelse og som ikke kunne hatt mulighet for å ha blitt endret uansett fremtidige hendelser, vil avgjøres etter det bestemte utfallet. Skulle det forlatte hendelsen ikke gjenopptas innen 12 timer etter starttidspunktet, vil alle ventende tilbud relatert til arrangementet avgjøres som ugyldig.
- 6) I tilfelle et hendelse blir forlatt og planlegges å starte på nytt fra begynnelsen, vil alle innsatser som er plassert før den første kampen, ikke kunne avgjøres gjennom resultatene som følger av spillet før oppgivelsen, bli ugyldig uansett om eller når kampen fortsettes.
- 7) Med mindre annet er oppgitt i de sportsspesifikke reglene eller i sammenheng med spilltilbudet, blir spesifikke begivenheter som er en del av turneringer/konkurranser som ikke blir avholdt, utsatt og/eller satt opp til et nytt tidspunkt/en dato som er mer enn 12 timer fra forrige planlagte tidspunkt som ble utstedt av den styrende organisasjonen på grunn av dårlig vær, problemer med publikum eller lignende hendelser, erklært utgyldige med følgende unntak (der spillene forblir gyldige):
 - a. Begivenheter med starttid som ikke er offisielt bekreftet av den styrende organisasjonen på det tidspunktet spillet legges inn.
 - b. Begivenheter som flyttes på grunn av problemer med tidsplanen / TV-kringkastinger, men skal fortsatt spilles på samme kampdag / i samme spilluke / runde (det som gjelder) og endringen endrer ikke rekkefølgen av offisielle arrangementer for hvilken som helst av deltakerne i tilbudet.

c. Begivenheter med starttider som forventes (bringes fremover), men skal fortsatt spilles på samme kampdag / i samme spilluke / runde (det som gjelder) og, uten at det har innvirkning på for sent spill (past-posting) og lignende hendelser som definert i <avsnitt A, paragraf 5.6>, endrer ikke endringen rekkefølgen av offisielle arrangementer for noen av deltakerne i tilbudet.

For å unngå tvil skal definisjonen av samme kampdag/spilluke/runde tolkes som rekkefølgen av arrangementer som fastsatt av den styrende organisasjonen der hver spesifikke kamp representerer en kampdag/spilluke/runde. Hvis denne rekkefølgen ikke opprettholdes og rekkefølgen av arrangementer endres på en slik måte at kamper mot andre lag blir planlagt imellom så mye at det oppførte arrangementet ikke lenger er neste offisielle forpliktelse fra den bestemte turneringen/ligaen/konkurransen for alle involverte lag, vil det ikke anses som en del av samme kampdag/spilluke/runde og tilbud vil bli erklært ugyldige. Dette gjelder ikke for sesongspill. De forblir gyldige så lenge turneringen/ligaen/konkurransen avholdes og bestemmes i løpet av sesongen/året den gjelder for, uavhengig av eventuelle datoendringer. I tilfelle sluttspillserier eller andre kampserier som er planlagt å sette to lag opp mot hverandre over to eller flere kamper, vil en eventuell fastsetting av nytt tidspunkt for én kamp anses å være en del av samme kampdag uavhengig av hvor lenge det er til det nye tidspunktet så sant rekkefølgen av hjemme- og bortearrangementer i serien ikke endres og det oppførte arrangementet finner sted i serien. Ellers erklæres spill ugyldige.

- 8) I tilfelle hendelser som ikke har blitt fullført før sin naturlige avslutning, og når et resultat utstedes gjennom en beslutning av forbundet senest 12 timer fra den faktiske starten til hendelsen uten at spillet fortsetter etterfulgt av oppgivelse, vil Evoke benytte den utstedte beslutningen som det offisielle resultatet for tilbud som gjelder utfall av hendelsens utfall, slik som Kamp, Trekk Ingen Innsats og Dobbelsjanse, gitt at den utstedte avgjørelsen ikke endrer utfallet av de nevnte innsatsene på tidspunktet for overgivelsen. I det tilfellet vil innsatsene refunderes. Alle tilbud som refererer til registrering av spesielle hendelser (for eksempel: Totale mål/ Handicap, etc) vil bli ansett som ugyldige, med unntak av de utfallene som har blitt avgjort før oppgivelsen og som ikke har mulighet til å endres uavhengig av fremtidige hendelser, som vil avgjøres i henhold til det bestemte utfallet.
- 9) Alle spilltilbud relatert til kamper/begivenheter som ikke ble fullført der ingen offisielle styrende forbund tidligere er godkjent (f.eks. klubbers vennskapskamper) vil trekkes med mindre minst 90 % av normal/ordinær tid ble spilt, se <Section B, Para 1.1>. Skulle kampen/begivenheten avbrytes etter at 90 % er fullført vil avgjørelsen baseres på gjeldende resultat på tidspunktet kampen/begivenheten ble stoppet.
- 10) Avgjørelsen av spilltilbud som, men ikke begrenset til, skudd, skudd på mål, ballbesittelse, målgivende pasninger, tilbakesprett osv. baseres på statistikk fra det offisielle styrende forbundet. Med mindre dette støttes av entydig bevis vil Evoke ikke godkjenne noen som helst klage begrunnet med personlig tolkning av slike begreper.
- 11) Ved spill på "Vinnerpill" eller "Plassering" refunderes ingen innsats satt på deltakere/utfall som ikke er deltaker i, eller som ble trukket tilbake fra, begivenheten (både før og under) med mindre annet særlig uttrykkes. Evoke forbeholder seg retten til, etter eget skjønn, å benytte seg av Tattersalls regel 4, som beskrives i <Section B, Para 6>, i enhver konkurranse, både når det gjelder spilltilbudet og/eller relevante sportsspesifikke regler.
- 12) Ingen refusjon av spill vil gjøres gjeldende selv om kampens/begivenhetens vinnende utfall er en deltaker / et utfall som ikke er oppført for betting-formål. Kontoens innehaver har muligheten til å be

om pris på ikke oppførte deltakere/utfall for alle spilltilbud. Etter eget skjønn forbeholder Evoke seg retten til å avslå slike forespørsler.

- 13) Skulle en deltaker bli diskvalifisert/tilbakeholdt/utestenges fra å ta del i en påfølgende del/fase av en begivenhet/konkurranse anses denne diskvalifiseringen å ha funnet sted på tidspunktet deltakeren ble fjernet fra begivenheten. Ingen endringer vil bli gjort for resultater før dette, uavhengig av enhver modifikasjon som følger av nevnte handlinger. Spill som legges inn etter at den diskvalifiserte deltakeren sist tok del i begivenheten, erklæres ugyldige.
- 14) Hvis to eller flere deltakere deler de aktuelle sluttposisjonene og ingen odds er blitt tilbudt for et trukket utfall, beregnes utbetalingen ved å dividere innsatsen på antall deltakere som deler disse bestemte stillingene, og avgjøres tilsvarende. Utbetalingen vil alltid være minst lik innsatsen, unntatt i tilfeller av "Head to Heads", se <Seksjon B, Paragraf 2,5> og <Seksjon B, Paragraf 5,19>
- 15) I "Gruppe-betting" (som "Best av X") må alle oppførte deltakere starte begivenheten for at spillene skal stå.
- 16) I "Gruppe-betting" (som "Best av X"), må minst én deltaker fra listen over utvalgte deltakere fullføre begivenheten med suksess for at spillet skal stå. Hvis dette ikke er tilfelle, og det offisielle forbundet ikke følger bestemte kriterier for tie-break, trekkes spillet.
- 17) For at et spill skal være gyldig i "Head to Head" mellom to eller flere deltakere må alle deltakere som står oppført starte den bestemte runden/begivenheten spillet gjelder for.
- 18) "Head to Head" mellom to refunderes alle spill hvis begge deltakerne deler samme plassering/poengsum eller elimineres i samme fase av konkurransen, med mindre det offisielle forbundet følger bestemte kriterier for tie-break, spillene vil i så tilfelle forbli gyldige.
- 19) I en "Head to Head" mellom tre deltakere og mer enn én vinner vil oddsen bli delt på antall utfall som deler vinnerposisjonen, uavhengig av hvorvidt nettoutfallet er lavere enn kontoinnehaverens innsats.
- 20) Hvis "Head to Head" tilbys mellom forskjellige runder/faser må alle deltakere delta i den kommende runden/fasen for at spillene skal være gyldige. Hvis en deltaker som er oppført i tilbudet, ikke deltar, blir spill som ble lagt inn etter siste gang deltakeren var aktiv i begivenheten, erklært ugyldige.
- 21) Med mindre det er spesifisert, når den organiserende foreningen anser det som egnet til å inkludere eventuelle runder, kamper eller serier av kamper (for eksempel Avspilling, Play-outs, Postseason) etter slutten av den såkalte regulære sesongen for å bestemme klassifisering, ligavinnere, fremrykk/nedrykning, etc., vil Evoke ta hensyn til resultatene og resultatene som følger av disse kamper for oppgjørsformål av innsatser som refererer til den endelige ligaklassifisering, fremrykk, nedrykning etc. For eksempel sesongmessige spill på laget som vinner NHL vil henvise til Stanley Cup-vinnerne.
- 22) Tilbud som er i konflikt med hverandre om prestasjonene til to eller flere individer/lag over en bestemt tidsramme/konkurranse vil kun avgjøres basert på resultatet fra de oppførte deltakerne, alle andre deltakere i samme konkurranse/begivenhet tas ikke hensyn til.
- 23) Med mindre annet er spesifisert tar ingen spill som refererer til en enkelt spillers prestasjon i en innenlands liga (som totalt scorede mål for spiller X i liga Y) eller "Head to Head"-spill eller to spillers prestasjoner i innenlands ligaer hensyn til sluttspill/kvalifiseringer/etter en sesong eller noen andre

kamper, eller rekke kamper, som skjer etter den såkalte ordinære sesongen.

- 24) Tilbud som refererer til totalt antall hendelser/utfall scoret/oppført av et bestemt lag, enten for lagets prestasjoner i en nasjonal liga (som totalt scorede mål for lag X) eller "Head to Head"-tilbud som innebærer prestasjoner for to lag i nasjonale ligaer, eller en kumulativ ligaprestasjon (For eksempel flest utvisningsminutter i liga X - lag Y mot lag Z) tar ikke hensyn til sluttspill/kvalifiseringer/etter en sesong eller noen andre kamper, eller rekke kamper, som skjer etter den såkalte ordinære sesongen, med mindre annet er særlig spesifisert.
- 25) I et spilltilbud for en enkeltspillers prestasjon i en bestemt nasjonalliga (for eksempel Totalt antall mål scoret av spiller X i liga Y) eller "Head to Head"-spilltilbud som involverer to spilleres prestasjoner i nasjonale ligaer, med mindre et resultat allerede er oppnådd, blir innsatsene refundert hvis hva som helst av følgende hendelser skjer med en relevant deltaker: (i) er ikke med på kampdagslaget for klubben/laget de kvalifiserer for på det tidspunktet spillet legges inn i 50 % eller mer av de gjenværende gjeldende kampene, av hvilken som helst årsak, (ii) deltar ikke i minst én kamp til etter at spillet er lagt inn, (iii) får samme total som den andre spilleren, med mindre et draw/uavgjort-alternativ er tilbudt. Andre sportsspesifikke betingelser kan gjelde, se det sportsspesifikke avsnittet.
- 26) Dersom noen av hendelsene inntreffer med noen av deltakerne på valglisten, i en enkelt spillers prestasjonsbud tilbud i en bestemt internasjonal liga (for eksempel Totale mål skåret av Spiller X i Liga Y) eller "Head to Head" -innsatstilbud som involverer to spillers forestillinger i innenlandske ligaer, skal spillene anses som ugyldig: (i) ikke deltar på hendelsen i det hele tatt (ii) ikke deltar i minst en annen kamp etter at innsatsen er blitt plassert, (iii) samlet samme beløp som den andre spilleren, med mindre en trekning/uavgjortsvalg har blitt tilbudt.
- 27) Under spesielle begivenheter kan Evoke velge å tilby betting med et redusert antall deltakere, og kan også inkludere betting-alternativer som for eksempel "andre", "feltet" eller liknende. Dette alternativet inkluderer alle deltakere som ikke spesielt er ført opp som tilgjengelige.
- 28) Spill som refererer til en bestemt deltakers/deltakers prestasjon i en bestemt begivenhet (f.eks. spiller X mot feltet) trekkes hvis den oppgitte deltakeren/deltakerne ikke deltar i konkurransen.
- 29) Enhver form for kvalifisering før hovedbegivenheten regnes som en gyldig del av konkurransen. Altså vil en deltaker som taper i kvalifisering regnes som å ha tapt for alle som er kvalifisert på forhånd eller kvalifiserer seg.
- 30) Spilltilbud som i utgangspunktet krever at deltakeren/deltakerne konkurrerer i to eller flere stadium/etapper i en konkurranse forblir gyldig uavhengig av enhver utsettelse/flytting av faktiske kampdatoer, forutsatt at den gitte kampen/kampene faktisk skjer innenfor konkurransens rammer.
- 31) Et spill på et "To Qualify" -marked som opprinnelig krever bare ett stadium/bein for å gå videre til en etterfølgende fase/runde i en konkurranse (inkludert eventuelle forlengelser/ekstra kamper, for eksempel replays), vil bli erklært ugyldig dersom kampen ikke er avgjort innen mer enn 12 timer av sin antatte starttid.
- 32) Skulle en begivenhet bli flyttet fra sitt opprinnelige annonserte sted og/eller hvis spilloverflaten er forandret, vil dette ikke bli behandlet som en årsak til at tilbudene blir ugyldig med mindre (i) de sportsspesifikke reglene dikterer det slik og/eller den nye plasseringen der arrangementet finner sted er

den vanlige ""hjemme"" -kampen til en av deltakerne som er involvert i kampen, med unntak av det som er diktert nedenfor. Som hovedprinsipp vil Evoke referere til Hjemmelaget (verten) og Bortelaget (besøkende) i samsvar med definisjonen utstedt av den styrende foreningen for den aktuelle kampen/konkurransen. Spill på kamper som spilles på såkalte ""Nøytrale baner"" forblir gyldige, uansett om denne informasjonen er detaljert i innsatsen og/eller posisjoneringen av lagene på spillbrettet/skjermen. I de tilfeller der det er uoverensstemmelse mellom oppstillingen av lagene/deltakerne på den offisielle nettsiden og deres plassering på spillbrettet/skjermen, og slik uoverensstemmelse medfører en vesentlig effekt på oddsen til kampen konkurrenten Evoke, vil spillene være ugyldige. Slike eventualitet er bare vurdert i tilfeller der uoverensstemmelsen har en vesentlig og synlig effekt på oddsen.

For eksempel, i tilfeller av ombyttede Hjemme og Bortelag i en ishockey kamp Evoke vil ugyldiggjøre innsatsene. Likevel vil Evoke vurdere gyldige innsatser plassert på arrangementer hvor den såkalte hjemmefeltfordelen ikke blir vurdert og i tilfeller av nøytrale spillesteder. Eksempler på slike tilfeller inkluderer, men er ikke begrenset til, tennisturneringer, MMA-kamper, singelkonkurranser generelt eller spesifikke hendelser som slutt- /senfaser av lagkonkurranser som holdes i forhåndsdefinerte steder, som Superbowl, NCAA Final 4 eller den italienske Fotballcupfinalen, selv om plasseringen kan betraktes som en potensiell vanlig ""hjemme"" arena for de involverte lagene. I slike tilfeller vil de nevnte hendelsene bli ansett som konkurranser på nøytrale spillesteder, og alle spill står uansett posisjonering av lagene/deltakerne på den offisielle nettsiden og deres plassering på spillbrettet/skjermen.

- 33) Informasjon som refererer til kjønn hos lag, aldersgrupper og ungdomslag så vel som diverse definisjoner på reservelag (f.eks. B- og C-lag) er å betrakte som tilleggsinformasjon. Inkluderingen (eller mangelen på den) og nøyaktigheten av slik informasjon er ikke å betrakte som tilstrekkelig grunn for å trekke tilbudene knyttet til denne kampen/begivenheten, gitt at dette ikke forårsaker en åpenbar inkonsekvens i oddsen som tilbys.
- 34) Selv om Evoke tar alle nødvendige forholdsregler for å sikre en mest mulig pålitelig gjengivelse av alle komponentene i et spilltilbud må det antas at enkelte benevnelser kan fremlegges annerledes grunnet forskjellige tolkninger som stammer fra tilpasning til andre språk. Slike språklige uoverensstemmelser er ikke å betrakte som skjellig grunn til å trekke tilbud relatert til kampen/begivenheten, forutsatt at de ikke skaper usikkerhet rundt andre deltakere. Det samme gjelder benevnelser som beskriver begivenheten, lagenes navn, sponsorens navn osv.
- 35) Hvis spill er underlagt tidsbegrensninger bør de tolkes på følgende måte: "innen de første 30 minuttene" inkluderer alt som skjer frem til det har gått 0 timer, 29 minutter og 59 sekunder; "mellom minuttene 10 og 20" inkluderer alt som skjer fra det har gått 10 minutter og 0 sekunder til det har gått 19 minutter og 59 sekunder.
- 36) Så fremt ikke oppført i sammenheng med spilltilbudet, eller ellers i de spesifikke reglene for sporten, vil spill som refererer til tall for varighet i en begivenhet/kamp som ikke er heltall (f.eks. 88,5 minutter eller X,5 runder) krever at hele den oppførte varigheten fullføres for at de kan regnes som vinnere. For eksempel: Et spill på Over/under 88,5 minutter i en tenniskamp avgjøres kun som Over hvis minst 89 fulle minutter fullføres.
- 37) Evoke tilkjenner at enkelte spill kan kreve at prosentsatser, enheter eller andre kriterier som har betydning for avgjørelsen av om et spill rundes opp. I slike tilfeller forbeholder Evoke seg retten til å

justere og avgjøre deretter.

- 38) Enhver referanse til mål scoret av bestemte spillere regnes ikke hvis de kan betegnes som "selvmål" (scoring mot sitt eget mål) med mindre annet er oppgitt.
- 39) Enhver referanse til forbund, nasjonalitet eller liknende er underlagt definisjonen fra det styrende forbundet.
- 40) Enhver medalje vunnet av et lag / en nasjon teller som én (1) medalje uavhengig av antall lagmedlemmer.
- 41) Tilbud som refererer til individuelle spilleropptredener over en bestemt periode/turnering (eksempel: Totale mål skåret av Spiller X under VM) eller sammenligner prestasjoner fra 2 individuelle spillere i løpet av sesongen (eksempel: Hvilken av Spiller X eller Spiller Y vil skåre flest mål i løpet av sesongen), krever at alle listede personer skal være en aktiv deltaker i minst en ekstra ramme som gjelder for tilbudet etter innsats for at spillene skal stå.
Spill som er blitt inngått etter meldinger om skader, overføringer, handler osv. eller noen nyheter som kan til og med potensielt redusere antall inventar enhver opplistet spiller er ansvarlig for innen konkurransen; og dermed endring av oddsen selv bare teoretisk forstand til fordel for et bestemt utfall, uten at oddsene er blitt justert for å gjenspeile den nåværende tilstanden av spillet, vil bli erklært ugyldige.
- 42) Tilbud på om enkelte individer vil ha en spesifikk posisjon/tittel/jobb på en bestemt dato (f.eks. minister X er fortsatt minister på datoen Y, spiller/trener er fortsatt med lag Y på dato Z) refererer til at individet det er snakk om skal ha (eller personen som eventuelt blir ansatt) den oppførte posisjonen uavbrutt mellom tidspunktet for spillet og den spesifikke tidsfristen. Dersom individet, av en eller annen grunn, forlater posisjonen før tidsfristen, vil ikke utfallet av spillet anses å ha skjedd. Dette er tilfelle selv der individene blir utnevnt/signert på nytt i samme stilling/tittel/jobb, og dermed innehar samme stilling/tittel/jobb på tidsfristen som spillet refererer til. Utbetalinger tar også hensyn til spillere klubben henter inn på lån.
- 43) Eventuelle spill som refererer til "bryting" av rekorder krever at den oppførte hendelsen blir fullført. Likestilling av rekorden kommer til å bli vurdert som og ikke ha fullført prestasjonen. Kun den oppførte hendelsen gjelder for avgjøringsformål.

6. Tattersalls regel 4

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

a. Betting-gevinst:

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

1,30 og lavere	75%
----------------	-----

1,31 til 1,40	70%
---------------	-----

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

b. Plassering av betting:

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

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

5,01 og høyere

Ingen fratrekk

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

7. Kupongspill

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

8. Fantasy Points Spill

- 1) Tilbud relatert til Fantasy Points eller Fantasy Contests vil vurdere DraftKings offisielle Fantasy Scoring som fastsatt i Daily Fantasy Rules og Scoring.
For eventuelle tilbud knyttet til Fantasy Points, vil "Classic" scoring system bli brukt, med mindre annet er oppgitt.
- 2) Spill som refererer til antall Fantasypoeng akkumulert av en bestemt spiller under en kamp krever at den angitte spilleren skal være en del av den aktive ruten i kampen eller spill i kampen (som avhengig av sporten), for at spillene skal stå.
- 3) Spill som refererer til antall Fantasypoeng akkumulert av 2 spiller i en spesifikk kamp/runde/kampdag/uke krever at de angitte spillerne skal være en del av den aktive ruten i kampen eller spill i kampen (som avhengig av sporten), for at spillene skal stå. Innsatser vil bli tilbakebetalt dersom begge listede spillere har samme antall Fantasy Points i deres gjeldende inventar.
- 4) I spesielt anledninger Evoke kan bestemme seg for å tilby markeder som sammenligner antall Fantasypoeng akkumulert av en liste over spillere gruppert sammen for å satse i henhold til spesifikke kriterier. Grupperinger og deltakerne i hver gruppe er avgjort bare hos Evoke

C. Sport Spesifikke / Kategori Regler

1. OL og sluttspill

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

2. Amerikansk fotball (NFL)

- 1) Med mindre annet er oppgitt avgjøres alle spill på amerikansk fotball basert på resultatet etter såkalt overtid.
- 2) Alle 'kamp' tilbud vil kun bli vurdert som gyldige dersom det er mindre enn 5 minutter med planlagt spill igjen i 4.forsøk/2. omgang, som det er aktuelt. Unntak gjøres for de utfallene som har blitt avgjort før oppgivelsen og som ikke har mulighet til å endres uavhengig av fremtidige hendelser, som vil avgjøres i henhold til det bestemte utfallet.
- 3) Tilbud som refererer til individuelle spilleropptredener i en enkeltkamp (eksempel: Totale Passeringsplasser kastet av Spiller X) eller sammenligne innsatsen mellom 2 individuelle spillere i løpet av en kamp (eksempel: Hvilken av Spiller X eller Spiller Y vil kaste flest passeringsplasser), krever at alle listede personer skal spille en videre aktiv rolle i den aktuelle kampen for at spillene skal stå.
- 4) Med mindre spesifikt angitt eller underforstått i tilbudets egenskaper, vil oppgjør av sesongavgjørelser bli basert på klassifikasjonene, definisjonene og reguleringene for brudd av trekk for NFL.com, eller den offisielle nettsiden til konkurransen (som aktuelt).
- 5) Med mindre annet er spesifisert, regnes en typisk NFL-uke/rundeplan som løpende fra torsdag til neste onsdag, som ved lokal stadiontid. Eventuelle hendelser/tilbud som ikke er fullført innen ovennevnte tidsramme, vil bli avgjort som ugyldige, bortsett fra de tilbudene hvis utfall allerede er avgjort og ikke kan endres uansett fremtidige hendelser, som avgjøres i henhold til det bestemte resultatet. Spill som refererer til hendelser som har blitt omlagt i samme uke/runde, forblir gyldige så mye som nevnte hendelser spilles innen tidsrammen gitt ovenfor.
- 6) Kampdag/ Ukentlig rekvisitter er hvor det er mulig å spille på innsatser og resultater av et forhåndsdefinert utvalg av lag og/eller individuelle spillers hendelser som skjer i en samling av kamper/hendelser på en spesifisert uke/runde/dag/kampdag (eksempel: Totale poeng skåret i kamper fra en bestemt konferanse, høyeste/laveste scoringslag, Player Yardage markets osv.). Alle gjeldende

kamper/hendelser (inkludert eventuell omlegging som skal spilles innenfor ovennevnte tidsramme), må fylles ut og godkjennes for den angitte uken/runde/dag/kampdag for at spill skal stå, unntatt de resultatene som er avgjort før hendelsen forlages og kunne ikke endres uansett fremtidige hendelser, som avgjøres i henhold til det bestemte resultatet. I tillegg gjelder tilbud som refererer til ytelsen til bestemte spillere, at alle de angitte spillerne er aktive deltakere på hvilket som helst tidspunkt i gjeldende kamp for at spill skal stå.

- 7) Sesongspill, uavhengig av om disse inkluderer resultater som er oppnådd under Playoffs eller på annen måte, samt tilbud som viser spesielle lag eller spilleropptredener, forblir gyldige, uavhengig av eventuelle spillere, lagbevegelser, navneendringer, sesonglengde eller endringsformat endres under et hvilket som helst punkt i sesongen.
- 8) Tilbud som refererer til individuelle spilleropptredener (eksempel: Totale Passing Yards skåret av Spiller X under Playoffs) eller sammenligner prestasjonen mellom 2 individuelle spillere i løpet av periode/turnering/sesong (eksempel: Hvilken av Spiller X eller Spiller Y vil skåre flest mål i løpet av den regulære sesongen), krever at alle listede personer skal være en aktiv deltakere i minst en ekstra ramme som gjelder for tilbudet etter innsats for at spillene skal stå. Spill som er blitt inngått etter nyheter som kan til og med potensielt redusere antall inventar enhver opplistet spiller er ansvarlig for innen konkurransen; og dermed endring av oddsen selv bare teoretisk forstand til fordel for et bestemt utfall, uten at oddsene er blitt justert for å gjenspeile den nåværende tilstanden av spillet, vil bli erklært ugyldige.
- 9) Spill på dobbeltresultat (dvs. forutsi utfallet ved halvtid kombinert med resultatet i slutten av fjerde forsøk) tar ikke hensyn til eventuelle resultater som kommer fra overtid.
- 10) Første/Neste Offensive Spill-markeder avgjøres basert på første/neste offensiv spill fra scrimmage (som gjeldende), unntatt straffer. Skulle et kick-off bli returnert for en touchdown, vil spillene bli avgjort med utfallet av den etterfølgende kick-offen.
For oppgjørsformål, vil ufullstendige/avbrutte pasninger, Quarterback sacks or fumbles bli betraktet som "Pass Play", med mindre Quarterback har passert linjen Scrimmage, på hvilket tidspunkt vil det bli vurdert som "Run Play". Fumbles på utveksling til Runningback-en vil bli vurdert som "Run Play".
- 11) Oppgjør på tilbud som refererer til "Offensive Yards" vil være basert på netto antall yards, inkludert tapt sack yardage.
- 12) Tilbud som refererer til et lag som skårer et spesifisert påfølgende antall ganger ubesvart, vil vurdere poengopptak i løpet av eventuell Overtid, men utelukker eventuelle PAT-er (poeng etter Touchdowns eller 2-punkts konverteringer).
- 13) "Lag for å purre første/neste timeout" -tilbud vil ikke ta hensyn til oppgjørsformål, noen tidsavbrudd tapt på andre måter som mislykkede utfordringer, utfordringer for trenere og/eller skader.
- 14) Oppgjør på alle straffetilbudene vil være basert på at straffen blir akseptert. Avviste straffer gjelder ikke.
- 15) Spill som refererer til utfallet av en bestemt handling, vil bli avgjort som ugyldig i tilfelle en ufullstendig stasjon. I tilfeller der Lag A har ballen og roter med ballen som blir overtatt av Lag B som suksessivt roter den tilbake til Lag A, vil resultatet bli avgjort som en "Turnover". Turnover på Downs

(mislykket fjerde Down forsøk), vil også bli vurdert som en "Turnover". Skulle det skje at et spill rotes til av mottakeren og gjenopprettes av sparkelaget, vil spillene bli avgjort som "Punt".

- 16) Tilbud om hvorvidt en 1. down vil bli gjort, henviser kun til at laget som for øyeblikket besitter ballen, oppnår nevnte prestasjon. Markedet vil bli avgjort som "JA" hvis et nytt sett med "downs" oppnås enten ved run, pass (inkludert tilfeller der det scores en touchdown som et resultat) eller en automatisk 1. down penalty. "Safety", "Field Goal" (uavhengig av om field goal blir scoret eller ikke), fumbles eller endring besittelse av ballen, vil avgjøre tilbudet som "NEI". Enhver down spilt på nytt på grunn av ikke-automatiske straffer vil ikke bli vurdert i avgjørelsen med mindre de begås med 5 yards eller mindre igjen.
- 17) Avgjørelse av hvilket lag som vil få mest Passing/Rushing yards vil være basert på brutto antall yards kastet/løpt, inkludert eventuell negativ yarding for rushing.
- 18) For oppgjørsformål må spill på Touchdown-skårere kreve at den listede spilleren skal være en del av den aktive ruterer for den kampen. Innsatser på spillere som ikke er på en aktiv liste vil refunderes. I tilfeller av "passing Touchdowns" tillegg "Touchdown passes" vil kun spilleren som fanger pasningen vil bli vurdert som Touchdown skårer.
- 19) Spillerrekvisita og andre stats-baserte tilbud vil bli avgjort i henhold til de offisielle kamprapportene som publiseres etter spillet av organisasjonsforeningen.
- 20) Med mindre annet er angitt i forbindelse med innsatstilbudet, vil spill på utfall relatert til 2. halvdel bare ta hensyn til poeng og forekomster som er opptjent/oppnådd innenfor den angitte tidsrammen, og vil ikke vurdere eventuelle poeng og hendelser som er opptjent/oppnådd på eventuell overtid.
- 21) [KLAUSUL FJERNET]

3. Friidrett

- 1) Med mindre annet er oppgitt avgjøres alle spill på friidrett basert på resultatet etter konkurransens siste fase. Hvis ingen av de oppgitte deltakerne deltar i siste fase trekkes alle spill, med mindre den arrangøren følger bestemte prosedyrer for tie-break, i så fall gjelder disse.
- 2) Alle spilltilbud vil bli avgjort basert på det første offisielle resultatet som presenteres. Men Evoke vil ta hensyn til og avgjøre/rette seg etter endringer i det offisielle resultatet som er utstedt innen 24 timer etter at arrangementet har funnet sted. For at slike forhold skal vurderes, må protestene skyldes hendelser som skjer utelukkende under arrangementet, som for eksempel en overtredelse av en linje, presser eller en falsk overlevering i et relay-løp, etc. Ingen dopingsaker vil bli vurdert. Resultatet tilgjengelig ved slutten av de ovennevnte 24 timer vil bli ansett som bindende, uavhengig av eventuelle ytterligere protester, endringer i det offisielle resultatet etc.
- 3) Hvis to eller flere deltakere deltar i forskjellige løp i en konkurranse vil alle "Head To Head"-tilbud mellom dem trekkes, med mindre dette skjer i en senere fase av konkurransen som minst én av dem er kvalifisert for.
- 4) En deltaker som er diskvalifisert på grunn av brudd på startprosedyren (tjuvstart) regnes som å ha deltatt i begivenheten.

4. Fotball med australske regler (ARF)

- 1) Dersom ikke det motsatte uttrykkelig er angitt og en kamp eller en angitt periode (eksempelvis første omgang, tredje kvarter, osv.) ender med uavgjort, skal all spill avgjøres i henhold til den såkalte "dead heat"-regelen. I slike tilfeller kalkuleres utbetalingen etter at oddsen er delt og deretter multiplisert med innsatsen, uavhengig av om netto utbetaling er lavere enn kontoinnehaverens innsats.
- 2) Med mindre annet er angitt, vil alle innsatser som refererer til kamper avgjøres med resultatet etter 4. Kvarter (ordinær tid).
- 3) Tilbud som refererer til individuelle spilleropptredener i en enkeltkamp (eksempel: Totale poeng av Spiller X) eller sammenligne innsatsen mellom 2 individuelle spillere i løpet av en kamp (eksempel: Hvilken av Spiller X eller Spiller Y vil skåre flest poeng), krever at alle listede personer skal spille fra starten i den aktuelle kampen for at spillene skal stå.
- 4) Første målscore i kampen/1. Kvarter - Innsatser vil refunderes på spillere som ikke er blant de 21 som starter. Innsatser på første målscore i kampen krever ikke at målet scores i 1. Kvarter. Hvis det ikke scores mål i den aktuelle perioden, vil alle innsatser anses som ugyldige.
- 5) Første målscore i 2., 3. eller 4. Kvarter - Alle innsatser står uavhengig av spillerens deltakelse (eller mangel på deltakelse) i det aktuelle Kvarteret og kampen. Hvis det ikke scores mål i det aktuelle Kvarteret, vil alle innsatser anses som ugyldige.
- 6) "Start til slutt"-innsatser refererer til hvilket lag (hvis noen) leder kampen ved slutten av hvert Kvarter.
- 7) Dersom omkamp/ekstra kamper kreves for å avgjøre en posisjon på tabellen, ligavinneren, eller lignende, vil utfallet fra disse omkampene/ekstra kampene brukes til å avgjøre de respektive innsatsene.
- 8) For spill på den store finalen (Grand Final), er innsatser spesifisert til den kommende kampen som skal spilles, eller den pågående kampen for live spill. Innsatser vil ikke overføres til en omkamp, og et nytt marked vil legges til for eventuelle senere kamper.
- 9) Ved avgjørelse av tilbud som relaterer seg til prestasjonen til to eller flere personer/lag i en fastsatt tidsramme /konkurranse, vil elimineringsstrinn innen "Finals" være avgjørende for oppgjøret. Dersom to lag blir eliminert på samme tid, vil laget som ble høyest på AFL-rangeringen ved avslutningen av den ordinære sesongen anses å ha oppnådd en bedre posisjon.
- 10) Alle innsatser står, uavhengig av endring av bane.
- 11) Tilbud som refererer til individuelle spilleropptredener (eksempel: Totale mål skåret av Spiller X under Playoffs) eller sammenligner prestasjonen mellom 2 individuelle spillere i løpet av periode/turnering/sesong (eksempel: Hvilken av Spiller X eller Spiller Y vil skåre flest mål i løpet av den regulære sesongen), krever at alle listede personer skal være en aktiv deltaker i minst en ekstra ramme som gjelder for tilbudet etter innsats for at spillene skal stå. Spill som er blitt inngått etter nyheter som kan til og med potensielt redusere antall inventar enhver opplistet spiller er ansvarlig for innen konkurransen; og dermed endring av oddsen selv bare teoretisk forstand til fordel for et bestemt

utfall, uten at oddsene er blitt justert for å gjenspeile den nåværende tilstanden av spillet, vil bli erklært ugyldige.

5. Badminton

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

6. Baseball

- 1) Med mindre annet er oppgitt vil spill på baseball avgjøres ut fra resultatet etter eventuelle ekstraomganger, uavhengig av antall omganger som spilles, slik det respektive forbundet har erklært.
- 2) Et spill trekkes når en avlyst eller utsatt kamp ikke har startet, eller et resultat ikke har blitt offentliggjort, innen tolv timer etter det opprinnelige starttidspunktet.
- 3) "Match"-spill (aka Moneyline) krever at minsteantallet inneomganger spilles i henhold til reglene til den respektive styringsorganisasjonen for at spillene skal gjelde, og avgjøres som ugyldige i tilfelle uavgjort etter eventuelle ekstra inneomganger. Alle andre tilbud som kan avgjøres innenfor rimelighetens grenser (for eksempel "Over/Under", "Handicap" og "Odd/Even"), vil bli avgjort i henhold til resultatet etter ekstra inneomgangene.
- 4) "Handicap", "Over/Under", "Odd/Even" krever at alle planlagte inneomganger fullføres, eller minst $\frac{1}{2}$ inneomgang mindre enn antallet planlagte inneomganger hvis hjemmelaget har overtaket, for at spillene skal gjelde. Dette gjelder alle tilbud med unntak av utfall som er avgjort før kampen avbrytes, og kan ikke endres uansett fremtidige hendelser. Disse kommer til å bli avgjort avhengig av bestemte utkomme.
- 5) Med unntak av tilbud der starten/deltakelsen til den oppførte kasteren(e) er spesifikt påkrevd for at markedet skal anses som gyldig (eksempel: oppført kaster moneyline), har hvem som velges som startende kaster for hvilket som helst av lagene, ingenting å si for hvordan tilbudene avgjøres.
- 6) For avgjørelse av spill regnes "Første halvdel" som utfallet i de 5 første omganger. Alle 5 omganger må fullføres for at spill skal gjelde, med unntak av tilfeller der utfallet ble avgjort før avbruddet og det ikke er sjanse for at dette kunne blitt endret uavhengig av senere hendelser, disse utbetales i henhold til det avgjorte utfallet. For kamper som spilles i et planlagt, forkortet format, forkortes også inneomgangene i første halvdel. For eksempel: Spill på "første halvdel" i en kamp med syv inneomganger refererer til resultater fra de første fire inneomgangene.
- 7) Tilbud som refererer til individuelle spilleropptredener i en enkeltkamp (eksempel: Totale treff av Spiller X) eller sammenligne innsatsen mellom 2 individuelle spillere i løpet av en kamp (eksempel: Hvilken av Spiller X eller Spiller Y som har flest treff), krever at alle listede personer skal spille en videre aktiv rolle i den aktuelle kampen for at spillene skal stå.
- 8) Med mindre spesifikt angitt eller underforstått i tilbudets egenskaper, vil oppgjør av sesongavgjørelser bli basert på klassifikasjonene, definisjonene og reguleringene for brudd av trekk for MLB.com, eller den offisielle nettsiden til konkurransen (som aktuelt). Med mindre annet er oppgitt, vil kumulative summer ved slike innsatser inkludere eventuelle forlengelser (for eksempel Ekstra Inneomganger).

- 9) Tilbud som refererer til individuelle spilleropptredener (eksempel: Totale runs skåret av Spiller X under Playoffs) eller sammenligning av prestasjon mellom 2 individuelle spillere i løpet av periode/turnering/sesong (eksempel: Hvilken av Spiller X eller Spiller Y vil gjøre flest hits i løpet av den regulære sesongen), krever at alle listede personer skal være en aktiv deltakere i minst en ekstra ramme som gjelder for tilbudet etter innsats for at spillene skal stå. Spill som er blitt inngått etter nyheter som kan til og med potensielt redusere antall inventar enhver opplistet spiller er ansvarlig for innen konkurransen; og dermed endring av oddsen selv bare teoretisk forstand til fordel for et bestemt utfall, uten at oddsene er blitt justert for å gjenspeile den nåværende tilstanden av spillet, vil bli erklært ugyldige.
- 10) Sesongspill, uavhengig av om disse inkluderer resultater som er oppnådd under Playoffs eller på annen måte, samt tilbud som viser spesielle lag eller spilleropptredener, forblir gyldige, uavhengig av eventuelle spillere, lagbevegelser, navnendringer, sesonglengde eller endringsformat endres under et hvilket som helst punkt i sesongen.
- 11) [KLAUSULEN ER FJERNET]
- 12) Spill på utfallet av en bestemt periode (eksempel Inneomgang X) eller hendelser oppnådd i en tidsbegrenset periode, krever at den angitte perioden blir fullført med unntak av de tilbudene hvor resultatet allerede er bestemt før avbrudd og/eller videre fortsettelse av spillet kunne ikke muligens gi et annet utfall til de tilbudene som vil bli avgjort tilsvarende. For oppgjørsformål anses enhver Inneomgang (inkludert eventuelle ekstrainneomganger) som ikke krever at hjemmelaget slår videre, eller i det hele tatt, anses å være naturlig avsluttet og alle spill som refererer til inneomgangen (eksempel: Resultatet av Inneomgang X, Handicap (Spread) i Inneomgang X, Over/Under (Total) Runs eller Hits i Inneomgang X) står med unntak av de som spesifikt refererer til den enkelte ytelsen til hjemmelaget innenfor den angitte inneomgang (eksempel: Over/Under (Totalt) Runs skåret av Hjemmelaget i Inneomgang X) som vil bli avgjort som ugyldig dersom hjemmelaget ikke slår i det hele tatt under den angitte Inneomgang.
- 13) Under visse arrangementer kan Evoke bestemme seg for å tilby markeder relatert til utfallet av en serie påfølgende kamper i Ordinær Sesong som spilles mellom de listede lagene i de angitte tidsrammer. Oppgjøret vil inkludere utfall som følge av eventuelle dobbeltposter, så mye som disse spilles innen den angitte tidsrammen. I tilfeller der ingen trukkede (uavgjort) utfall har blitt gjort tilgjengelig for spill, vil spillene bli avgjort som ugyldige dersom begge de oppførte lagene vinner det samme antall kamper. Alle oppsatte kamper må gjennomføres i henhold til reglene i organisasjonsforeningen for at spill skal stå, bortsett fra de utfallene som er avgjort før oppgivelsen og muligens ikke kan endres uansett fremtidige hendelser, som avgjøres i henhold til bestemt utfall.
- 14) Tilbud som konfronterer eller teller utfall og hendelser oppnådd/utført av lag eller spillere som deltar i forskjellige kamper som ikke møter hverandre (eksempel: (Lag som skårer flest runs i deres respektive kamper), krever at alle oppsatte kamper må gjennomføres i henhold til reglene i organisasjonsforeningen for at spill skal stå, bortsett fra de utfallene som er avgjort før oppgivelsen og muligens ikke kan endres uansett fremtidige hendelser, som avgjøres i henhold til bestemt utfall. I tilfeller der ingen trukkede (uavgjort) utfall har blitt gjort tilgjengelig for spill, vil spillene bli avgjort som ugyldige dersom begge de oppførte lagene/deltakerne oppnår/gjennomfører det samme antallet.

7. Basketball

- 1) Med mindre annet er oppgitt regnes spill på basketball som avgjort basert på resultatet etter såkalt overtid.
- 2) I spill der kampens utfall (som "Moneyline") avgjøres over to eller flere oppgjør vil "inkludert overtid" bli trukket hvis kampen ender uavgjort og videre spill ikke skjer i den bestemte kampen.
- 3) I oppgjør over flere kamper samles alle poeng fra enhver overtidsperiode og regnes mot den avsluttende avgjørelsen for den bestemte kampen.
- 4) Tilbud som refererer til individuelle spilleropptredener i en enkeltkamp (eksempel: Totale poeng av Spiller X) eller sammenligne innsatsen mellom 2 individuelle spillere i løpet av en kamp (eksempel: Hvilken av Spiller X eller Spiller Y som får flest Rebounds), krever at alle listede personer skal spille en videre aktiv rolle i den aktuelle kampen for at spillene skal stå.
- 5) Alle spill som refererer til som totalsum for en turnering (som poeng, tilbakesprett, målgivende pasninger osv.) avgjøres ut fra offisielle statistikker fra arrangøren. Med mindre annet oppgis inkluderer kumulative beløp i slike spill eventuelle forlengelser (f.eks. ekstraomganger).
- 6) Alle NHL og NCAA 'kamp' tilbud vil kun bli vurdert som gyldige dersom det er mindre enn 5 minutter med planlagt spill igjen i 4.forsøk/2. omgang, som det er aktuelt. Unntak gjøres for de utfallene som har blitt avgjort før oppgivelsen og som ikke har mulighet til å endres uavhengig av fremtidige hendelser, som vil avgjøres i henhold til det bestemte utfallet.
- 7) Med mindre spesifikt angitt eller underforstått i tilbudets egenskaper, vil oppgjør av sesongavgjørelser bli basert på klassifikasjonene, definisjonene og reglene for brudd av trekk for NFL.com, eller den offisielle nettsiden til konkurransen (som aktuelt).
- 8) Sesongspill, uavhengig av om disse inkluderer resultater som er oppnådd under Playoffs eller på annen måte, samt tilbud som viser spesielle lag eller spilleropptredener, forblir gyldige, uavhengig av eventuelle spillere, lagbevegelser, navneendringer, sesonglengde eller endringsformat endres under et hvilket som helst punkt i sesongen.
- 9) Tilbud som refererer til individuelle spilleropptredener (eksempel: Totale mål skåret av Spiller X under Playoffs) eller sammenligner prestasjonen mellom 2 individuelle spillere i løpet av periode/turnering/sesong (eksempel: Hvilken av Spiller X eller Spiller Y vil skåre flest mål i løpet av den regulære sesongen), krever at alle listede personer skal være en aktiv deltakere i minst en ekstra ramme som gjelder for tilbudet etter innsats for at spillene skal stå. Spill som er blitt inngått etter nyheter som kan til og med potensielt redusere antall inventar enhver opplistet spiller er ansvarlig for innen konkurransen; og dermed endring av oddsen selv bare teoretisk forstand til fordel for et bestemt utfall, uten at oddsene er blitt justert for å gjenspeile den nåværende tilstanden av spillet, vil bli erklært ugyldige.
- 10) Spill på dobbeltresultat (dvs. forutsi utfallet ved halvtid kombinert med resultatet i slutten av fjerde forsøk) tar ikke hensyn til eventuelle resultater som kommer fra overtid.

- 11) Med mindre annet er angitt i forbindelse med innsatstilbudet, vil spill på utfall relatert til 2. halvdel bare ta hensyn til poeng og forekomster som er opptjent/oppnådd innenfor den angitte tidsrammen, og vil ikke vurdere eventuelle poeng og hendelser som er opptjent/oppnådd på eventuell overtid.
- 12) [KLAUSULEN ER FJERNET]
- 13) For oppgjørsformål anses en 'double-double' å ha inntruffet hvis spilleren registrerer 10 eller mer i minst 2 av disse kategoriene i en enkelt kamp (inkludert under eventuell overtid): Skårede poeng, vunnete returer, assists, stjele og/eller blokkerte skudd. For oppgjørsformål anses en 'triple-double' å ha inntruffet hvis spilleren registrerer 10 eller mer i minst 3 av disse kategoriene i en enkelt kamp (inkludert under eventuell overtid):

8. Beach Volleyball

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

9. Boksing

- 1) Alle tilbud vil bli avgjort i henhold til det offisielle resultatet av det aktuelle styrende organ umiddelbart som erklært av ringlederen på slutten av kampen. Ingen endringer i det offisielle resultatet etter at det først ble annonsert, vil bli tatt i betraktning, med unntak av det som den offisielle organisasjonen har til hensikt å rette ut klare tilfeller av menneskelige feil gjort av ringlederen.

- 2) Med tanke på avgjørelse anses en kamp som av en eller annen grunn har blitt avgjort mellom rundene, f.eks. hvis en av bokserne kaster inn håndkleet før starten av runden, diskvalifisering eller telling, som må ha blitt ferdig ved slutten av forrige runde.
- 3) Tilbud på en kamp som erklæres som "Stoppet" eller "Teknisk uavgjort" trekkes, med unntak av tilfeller der utfallet ble avgjort før avgjørelsen og det ikke er sjanse for at dette kunne blitt endret uavhengig av senere hendelser, disse utbetales i henhold til det avgjorte utfallet.
- 4) Hvis en eller annen grunn endres antall runder i en kamp mellom tidspunktet for innsatsen og den faktiske kampen, vil tilbud som spesifikt refererer til runder, for eksempel "Round betting", "Group of Rounds", "Over/Under ", " Victory Method "og" To go the distance" bli erklært ugyldig.
- 5) For avgjørelser refererer betting til runder eller en gruppe runder til en bokser som vinner på KO (Knockout), TKO (Teknisk knockout), eller diskvalifisering i løpet av gjeldende runde eller gruppe runder. Hvis poengavgjørelsen av en eller annen grunn faller før antall planlagte runder er fullført, eller en bokser diskvalifiseres, avgjøres spillet ut fra runden kampen ble stoppet. Spill på 'vinner på poeng' avgjøres kun som vinnere hvis alle runder fullføres.
- 6) For en kamp som skal erklært å ha blitt bestemt av "poeng", (for eksempel den forskjellige definisjonen av "beslutning"), må alle planlagte runder være gjennomført. Alle andre avgjørelser (f.eks. KO, TKO, tilbaketrekking, diskvalifikasjon, manglende svar på klokken, klasking av hoder, lavt slag osv.), vil bli avgjort som om bokseren som har vunnet kampen uten at det er nødvendig med en beslutning, aka "før bjellen".
- 7) Spill som refererer til varighet på kamp/runde representerer den faktiske tiden som har gått i runden/kampen, avhengig av den planlagte varigheten på runden/kampen. For eksempel: Et spill på Over 4,5 runder i en boksekamp avgjøres kun som Over når ett og et halvt minutt har gått i femte runde.
- 8) Enhver bekreftet kamp må være ferdig innen klokka 23:59 lokal tid den påfølgende dagen for at innsatser skal stå. Eventuelle arenaendringer, sted vil ikke bli vurdert som gyldige grunner for å ugyldiggjøre tilbudene.
- 9) I tilbud hvor trekning/uavgjort er mulig og det ikke er tilbudt odds for et slikt utfall, vil spill bli avgjort som ugyldig dersom det offisielle resultatet blir erklært som sådan. For oppgjørsformål vil kamper hvor utfallet som er erklært som enten "Majority draw" eller "Split draw", kommer til å bli betraktes som et trukket/uavgjort utfall, og tilbudene vil bli avgjort tilsvarende.
- 10) Oppgjør av statistikkbaserte tilbud som "Bokser X skal slås ned" eller lignende vil bli avgjort basert på resultatene erklært av dommeren, og ingen personlig tolkning vil bli anerkjent.

10. Cricket

a. Generelle regler for Cricket

- 1) I tilfeller der det ikke er tilbudt odds for uavgjort og kampen/tilbudet slås sammen, vil spillene bli avgjort i henhold til den såkalte "dead-heat" -regelen der utbetalingen vil bli beregnet etter at oddsene er delt og multiplisert av innsatsen, uansett om nettoutbetalingen er lavere enn kontoinnehaverens innsats. I konkurranser der andre midler brukes til å bestemme en vinner etter uavgjort (for eksempel: 'Bowl out' eller 'Super over'), vil tilbudene bli avgjort basert på resultatet etter at slike forlengelser er fullført. Det eneste unntaket til denne regelen er for "Match Odds" -spilling i Test/First Class/3, 4 eller 5-dagers kamper hvor i tilfelle av uavgjort (hvor begge lag har fullført to inneomganger hver og har samme poengsum), hvor spill på "Match Odds" vil bli avgjort som ugyldig.
- 2) For "Total Runs Over X" (Over/Under og Odd/Even) -spilling, er "extras" og "penalty runs" (pr. kamp poengkort) inkludert for oppgjørsformål. Spill vil bli ugyldige dersom overlet ikke er fullført med mindre et resultat allerede er fastslått eller over-en har nådd sin "naturlige konklusjon" (for eksempel slutt på inneomganger/deklarasjon). Markedet refererer bare til den listede over-en (for eksempel "5 over" refererer til over nummer 5, det vil si over som direkte følger over nummer 4).
- 3) For "Total Runs Over X" (Over/Under og Odd/Even) -spill, er "extras" (med ikke "penalty runs") pr. kamp poengkort inkludert for oppgjørsformål. Leveranser regnes fra begynnelsen av over, og ytterligere leveranser (som følge av 'extras') regnes fortløpende og separat (for eksempel hvis levering 1 er bred, anses neste ball som levering 2).
- 4) For "Boundary Over X" (Ja/Nei) -spilling skal enhver forekomst av ballen som rammer eller fjerner grensen, uavhengig av om ballen slås vekk av balltreet, anses som en grense. Dette inkluderer wides, byes, leg byes og overthrows (for eksempel enhver forekomst av en i spill ball som treffer eller går over grensen, skal ballen avgjøres som ja for den over-en). 4 runs som er "all run" mellom wicket skal ikke regnes som en grense. Spill vil bli ugyldige dersom overlet ikke er fullført med mindre et resultat allerede er fastslått eller over-en har nådd sin "naturlige konklusjon" (for eksempel slutt på inneomganger/deklarasjon). Markedet refererer bare til den listede over-en (for eksempel "5 over" refererer til over nummer 5, det vil si over som direkte følger over nummer 4).
- 5) For "Wicket Over X" (Ja/Nei) -spill, må overføringen være ferdig for at spillene skal stå, med mindre en wicket allerede har falt eller inneomgangene når sin naturlige konklusjon (for eksempel inneomgangavslutning, erklæring).
- 6) For "Total Wides" (Over/Under) -spill, vil oppgjøret bli basert på "Runs" skåret fra "Wides" og ikke antall "Wides" bowlet. For. Eks. Dersom en enkel wide delivery når grensen, skal den telle som 5 totale wides.
- 7) For "Method of Dismissal" -spill, vil spill bli ugyldige dersom spilleren går av banen på grunn av skade eller annen årsak, før porten faller eller det ikke er noen andre wickets.
- 8) For "Most Run Outs" -spill, vil avgjørelsen være basert på batting-laget, ikke fielding-laget. (For eksempel run outs teller for laget hvis spiller blir avvist).
- 9) For "Odd/Even"-spill, må ballen bli bowlet for at spillene skal stå.
- 10) For enhver innsats som involverer "ducks", defineres en "duck" som når en spiller blir utvist for en skåre på null runs. Enhver spiller not-out for null runs anses ikke som en "duck".

- 11) For "Maiden in Match" -spilling blir en maiden betraktet som enhver over bowlet med ingen skårede runs. Kun fullførte overs med null runs teller. Et minimum på 1 over må bowles for at spillene skal stå. For oppgjørsformål leg-byes og byes brukes ikke på dette budet, ifølge kampens poengkort. For alle "4s"-spill, inkludert, men ikke begrenset til, totalt antall 4s, flest 4s og spillerens totale 4s vil alle "all run" 4s ikke telle mot summen. Overkast som når grensen og blir tildelt slagmannen, vil bli telt. No-balls som når grensen fra slaget og blir tildelt slagmannen, vil bli telt. Leg-byes og byes som når grensen, inkluderes ikke. Wides som når grensen, inkluderes ikke.
- 12) Penalty runs som blir tildelt, teller til over, intervall og inneomganger for oppgjørsformål, pr. kampens poengkort. Hvis penalty runs ikke blir tildelt en bestemt over, vil de bare regnes mot inneomgang runs.

b. Cricket-regler for spillere

- 1) "Top Run Scorer" og "Top Wicket Taker"-spill (inkludert alle varianter av "Home Team", "Away Team", "1st Innings" og "2nd Innings") plassert på en spiller som ikke er i de startende 11, vil bli erklært ugyldig. Spill på spillere som er valgt, men som ikke slår eller fielder, avgjøres som tapere. Ved uavgjort gjelder dead heat-regler som forklart i <avsnitt C, paragraf 10 (a) .1>.
 - a) I tillegg gjelder følgende for alle begrensede overs-kamper.
Spill krever at det bowles minst 20 overs pr. inneomganger i en éndagskamp, med mindre et lag er all-out eller kampen er fullført, eller at det bowles minst 5 overs pr. inneomganger i en Twenty 20-kamp, T10 eller Hundred-kamp med mindre et lag er all-out eller kampen er fullført.
 - b) I tillegg gjelder følgende for alle testkamper og 4/5-dagerskamper.
Spill krever at 50 overs fullføres for at spill skal stå, med mindre inneomgangene har nådd sin naturlige konklusjon (inkludert 'erklærte inneomganger').
 - c) Alle "Top Wicket Taker"-spill vil bli avgjort utelukkende på antall tatte wickets, uavhengig av antall innvilgede runs.
 - d) Alle "Top Wicket Taker"-spill gjøres ugyldige dersom ingen wickets blir tatt av noen bowler i den inneomgangen.
 - e) Denne regelen utelukker ethvert turnerings- eller seriemarked som dekket i <avsnitt C, paragraf 10 (e) .5>.
- 2) "Man of the Match/Player of the Match"-spill spilt på enhver spiller som ikke er av de startende 11 er ugyldig. Innsatser på spillere som er valgt, men ikke slår eller bowler, kommer til å bli avgjort som tapere. I tilfelle av uavgjort, gjelder dead heat regler som forklart i <Avsnitt C, Paragraf 10 (a) .1>.
- 3) "Next Man Out" og "First Batsman Avvist" spill vil bli avgjort som ugyldig dersom spilleren går på grunn av skade eller av en annen grunn før wicketen faller eller hvis det ikke er noen andre wickets. Begge navngitte slagmenn må slå ved fallet av den nevnte wicketen for at spillene skal stå.
- 4) "Most Runs" (2-veis og 3-veis) matchups krever at begge/alle spillere når batting crease mens en ball er bowlet, men det er ikke nødvendig at de står overfor en ball, ei heller ikke at de siterte spillerne har slått sammen, ellers spillene vil bli ugyldige. I tilfelle av uavgjort, dersom ingen trekningspris ble tilbudt, gjelder dead heat regler som forklart i <Avsnitt C, Paragraf 10 (a) .1>.
- 5) "Most Wickets" (2-veis og 3-veis) matchups krever at begge/alle spillere bowler minst 1 ball for at spillene skal stå. I tilfelle av uavgjort, dersom ingen trekningspris ble tilbudt, gjelder dead heat regler

som forklart i <Avsnitt C, Paragraf 10 (a) .1>.

- 6) "Player Performance" -spill spilt på enhver spiller som ikke er av de startende 11 er ugyldig. Oppgjør er basert på følgende poengbaserte scoring system:
- 1 poeng pr. skåret run (kun slagmann);
 - 10 poeng pr. tatte catch (kun fielder eller portkeeper);
 - 20 poeng pr. port (kun bowler);
 - 25 poeng pr stumping (kun portkeeper).

I tillegg, for alle begrensede overskudd, blir alle innsatser erklært som ugyldige dersom antall overs reduseres på grunn av været (eller noen annen grunn) fra det standardplanlagte antall overs i en Twenty 20-kamp eller en annen begrenset overs-kamp. Skulle utfallet av slike tilbud allerede være avgjort før avbrudd og intet videre spill i kampen vil kunne muligens endre utfallet av slike spill, vil disse bli avgjort tilsvarende.

- 7) For "Player to take 5 or more Wickets/Player's Total Wickets/Player to take a wicket" -spill som er plassert på en spiller som ikke er i start 11, vil spillene bli erklært ugyldig. Innsatser vil også være ugyldige hvis spilleren ikke bowler en ball.
- 8) "Player to take make a Duck" (Ja/Nei) spill krever at spilleren når batting crease mens en ball er bowlet, men det er ikke nødvendig at de står overfor en ball.
- 9) For "Player to score Fastest 50/Century" -spilling, er oppgjør basert på minst antall baller som står overfor å nå milepælen (enten 50 runs eller 100 runs). I tilfelle av uavgjort, gjelder dead heat regler som forklart i <Avsnitt C, Paragraf 10 (a) .1>.
- 10) For "Race to X Runs"-spill, må begge spillerne åpne batting-en for at spillene skal stå.
- 11) "Player's Total Runs/Player's Total 4s/Player's Total 6s" (Over/Under) spill krever at spilleren når batting crease mens en ball er bowlet, men det er ikke nødvendig at de står overfor en ball. I tilfeller der en slagmanns inneomgang avsluttes p.g.a værforhold eller dårlig lys, blir alle innsatser der et resultat ikke er bestemt, ugyldig. Et resultat anses å ha blitt bestemt om en slagmann har passert run total hvor innsatsen ble akseptert, har blitt avvist eller en fullstendig/erklært inneomgang har blitt gjort. For eksempel, hvis en Slagmann-poengsum står på 50 'Not-Out' når et spill eller inneomgang avsluttes på grunn av dårlig lys eller regn, vil alle spill på 50,5 run bli ugyldig, med mindre spillet har nådd sin naturlige konklusjon. Imidlertid vil alle spill på Over 49.5 Runs betraktes som vinnende, mens spill på Under 49.5. Runs blir avgjort som tapende. Dersom en slagmann går av banen på grunn av skade eller av en annen grunn, vil hans poengsum på slutten av lagets inneomgang bli vurdert som resultat for det veddemål. I tillegg, for alle begrensede overskudd, blir alle innsatser erklært som ugyldige dersom antall overs reduseres på grunn av været (eller noen annen grunn) fra det standardplanlagte antall overs i en Twenty 20-kamp eller en annen begrenset overs-kamp. Skulle utfallet av slike tilbud allerede være avgjort før avbrudd og intet videre spill i kampen vil kunne muligens endre utfallet av slike spill, vil disse bli avgjort tilsvarende.
- 12) "Player to Score 50/Half Century" (Ja/Nei)-spill krever at spilleren når batting crease mens en ball bowles, men det er ikke nødvendig at spilleren står overfor en ball. En spiller anses å ha scoret 50 eller

en 'Half century' når stillingen til spilleren er 50 eller flere runs, uansett om spilleren scorer en century eller mer. I tilfeller der en slagmanns inneomgang avsluttes p.g.a værforhold eller dårlig lys, blir alle spill der et resultat ikke er bestemt, erklært ugyldig, med mindre spillet har nådd sin naturlige konklusjon. Dersom en slagmann går av banen på grunn av skade eller av en annen grunn, vil hans poengsum på slutten av lagets inneomgang bli vurdert som resultatet for det spillet. I tillegg, for alle begrensede overs-kamper, dersom regn (eller annen forsinkelse) fører til at antallet overs blir redusert fra antallet som opprinnelig var planlagt da spillet ble akseptert, blir alle åpne (spilleren scorer 50)-spill erklært ugyldige, gitt at reduksjon er 10 % eller mer av antall planlagte overs. Hvis reduksjonen er mindre enn 10 % av planlagte overs da spillet ble akseptert, vil spillene stå. Hvis inneomgangene til et lag er 10 overs eller mindre, gjør eventuelle reduksjoner i overs at spillene erklæres ugyldige. Skulle utfallet av slike tilbud allerede være avgjort før avbruddet og intet videre spill i kampen vil kunne endre utfallet av slike spill, vil disse bli avgjort deretter.

- 13) "Player to Score 100/Century(200/Double Century)" (Ja/Nei)-spill krever at spilleren når batting crease mens en ball bowles, men det er ikke nødvendig at spilleren står overfor en ball. En spiller anses å ha scoret 100 eller en 'Century' når stillingen til spilleren er 100 eller flere runs, uansett om spilleren scorer en double century eller mer. En spiller anses å ha scoret 200 eller en "Double Century" når stillingen til spilleren er 200 eller flere runs. I tilfeller der en slagmanns inneomgang avsluttes p.g.a værforhold eller dårlig lys, blir alle spill der et resultat ikke er bestemt, erklært ugyldig. Dersom en slagmann går av banen på grunn av skade eller av en annen grunn, vil hans poengsum på slutten av lagets inneomgang bli vurdert som resultatet for det spillet. I tillegg, for alle begrensede overs-kamper, dersom regn (eller annen forsinkelse) fører til at antallet overs blir redusert fra antallet som opprinnelig var planlagt da spillet ble akseptert, blir alle åpne (spilleren scorer 100/200)-spill erklært ugyldige, gitt at reduksjon er 10 % eller mer av antall planlagte overs. Hvis reduksjonen er mindre enn 10 % av planlagte overs da spillet ble akseptert, vil spillene stå. Hvis inneomgangene til et lag er 10 overs eller mindre, gjør eventuelle reduksjoner i overs at spillene erklæres ugyldige. Skulle utfallet av slike tilbud allerede være avgjort før avbruddet og intet videre spill i kampen vil kunne endre utfallet av slike spill, vil disse bli avgjort deretter.

c. Begrensede overs i cricket

- 1) Skulle en kamp bli overført til en "reserve" -dag, vil alle spill forbli gyldige så lenge spillet starter innen 48 timer av den opprinnelige, planlagte starttiden.
- 2) Match odds (head to head) spilling betaler basert på det offisielle resultatet. Ved uavgjort vil dead heat regler som forklart i Klausul 1 i General Cricket Rules gjelde med mindre en etterfølgende tiebreaker-metode brukes til å avgjøre vinneren (f.eks. Super over, bowl-off), i så fall utfallet vil bli avgjort på resultatet av denne metoden. Skulle kampen bli erklært som et "ikke-resultat", blir alle ventende spill avgjort som ugyldige.
- 3) Hvis noen "Super Over" eller tie-breaker er nødvendig; noen løp, eller annen stat som kan forekomme i super over / tie breaker teller ikke til et spillmarked (unntatt matchresultat), inkludert spillers innsats og lagtall (f.eks. toppbatsman / bowler, spillers løp, totalt 6, å ta minst X wickets). Denne regelen gjelder ikke for bestemte innsatstilbud knyttet til "Super Overs" (for eksempel Super Over Total Runs).
- 4) For "Match Handicap / Winning Margin" -spilling vil avgjørelsen avhenge av om det vinnende laget slår 1. eller 2. Hvis laget som slår 1. vinner, vil runs handicap bli brukt til oppgjør. Hvis laget som slår

2. vinner, vil wickets handicap bli brukt til oppgjør. Alle innsatser erklært som ugyldige dersom antall overs reduseres på grunn av været (eller noen annen grunn) fra det standardplanlagte antall overs i en Twenty 20-kamp eller en annen begrenset overs-kamp.

- 5) For "Highest 1st 6/15 Overs" vil alle spill bli erklært som ugyldige dersom antall overs i kampen blir redusert på grunn av vær (eller annen grunn) fra det planlagte antall overs ved tidspunktet ved innsatsen ble godkjent (enten standard eller allerede redusert). Skulle utfallet av slike tilbud allerede være avgjort før avbrudd og intet videre spill i kampen vil kunne muligens endre utfallet av slike spill, vil disse bli avgjort tilsvarende. I tilfelle av uavgjort, dersom ingen trekningspris ble tilbudt, gjelder dead heat regler som forklart i Klausul 1 i de General Cricket Rules.
- 6) "Highest Total 1st X Overs"-spill vil være ugyldig dersom det begynner å regne (eller en annen forsinkelse) resulterer i at antall overs i kampen blir redusert fra de som ble opprinnelig planlagt da innsatsen ble akseptert. Skulle utfallet av slike tilbud allerede være avgjort før avbrudd og intet videre spill i kampen vil kunne muligens endre utfallet av slike spill, vil disse bli avgjort tilsvarende.
- 7) "Highest Opening Partnership" krever at begge parter fullfører opening partnerships med unntak av de situasjonene hvor et utfall allerede er bestemt. Et opening partnerships anses å ha begynt når den første ballen er bowlet i en lag inneomgang, og varer til 1. Wicket faller, eller, hvis ikke 1. wicket faller, når inneomgangene når sin naturlige konklusjon. I tilfelle av uavgjort, dersom ingen trekningspris ble tilbudt, gjelder dead heat regler som forklart i Klausul 1 i de General Cricket Rules. I tillegg blir alle (Highest Opening Partnership)-spill erklært ugyldige hvis antallet overs i kampen blir redusert på grunn av vær (eller av en annen grunn) fra det planlagte antallet overs på det tidspunktet da spillet ble akseptert (standard eller allerede redusert). Skulle utfallet av slike tilbud allerede være avgjort før avbruddet og intet videre spill i kampen vil kunne endre utfallet av slike spill, vil disse bli avgjort deretter.
- 8) I "Fall of Next Wicket" & "Opening Partnership" (Over/Under) -spill, dersom slagmannen må gå på grunn av skade eller av en annen grunn før et resultat er bestemt, vil alle spill bli erklært ugyldig; spill som inngås før den første ballen ved det nye partnership står. Et resultat vurderes å ha blitt bestemt om de totale inneomgangene har passert de totale run hvor innsatsen ble akseptert. Hvis et lag når målet sitt, vil det totale resultatet av batting-laget være et resultat av markedet. Hvis et partnerskap er forstyrret på grunn av vær, vil alle spill stå, med mindre det ikke er noe videre spill i kampen. I så fall vil alle spill der et resultat ikke er bestemt, bli erklært ugyldig. I forhold til overnummeret ved fallet av neste wicket, refererer enhver sitert halvdel til hele over tallet, ikke de spesifikke ballene som bowles i hver over (f.eks. Over/under 5,5 refererer til enten "enhver levering i over 5 og tidligere" eller " enhver levering i over 6 og senere").
I tillegg blir alle (F.O.W)-spill erklært ugyldige hvis antallet overs i kampen blir redusert på grunn av vær (eller av en annen grunn) fra det planlagte antallet overs på det tidspunktet da spillet ble akseptert (standard eller allerede redusert). Skulle utfallet av slike tilbud allerede være avgjort før avbruddet og intet videre spill i kampen vil kunne endre utfallet av slike spill, vil disse bli avgjort deretter.
- 9) For "Total Runs – Innings X" (Over/Under) (for.eks. Total Team Runs) vil alle spill bli erklært som ugyldige dersom antall overs i kampen blir redusert på grunn av vær (eller annen grunn) fra det planlagte antall overs ved tidspunktet ved innsatsen ble godkjent (enten standard eller allerede redusert). Skulle utfallet av slike tilbud allerede være avgjort før avbrudd og intet videre spill i kampen vil kunne muligens endre utfallet av slike spill, vil disse bli avgjort tilsvarende. For å unngå tvil: Eventuelle

innsatser tatt etter at antall overs har blitt redusert, vil stå uten at det er en ytterligere reduksjon.

- 10) For "Total Runs – Innings X" (Over/Under) (for.eks. Total Runs – Home Team, Overs 1-15) vil alle spill bli erklært som ugyldige dersom antall overs i kampen blir redusert på grunn av vær (eller annen grunn) fra det planlagte antall overs ved tidspunktet ved innsatsen ble godkjent (enten standard eller allerede redusert). Skulle utfallet av slike tilbud allerede være avgjort før avbrudd og intet videre spill i kampen vil kunne muligens endre utfallet av slike spill, vil disse bli avgjort tilsvarende. For å unngå tvil: Eventuelle innsatser tatt etter at antall overs har blitt redusert, vil stå uten at det er en ytterligere reduksjon.
- 11) For "Total 4s/6s/Boundaries/Wickets" (Over/Under)-spill blir alle spill erklært ugyldige hvis antallet overs blir redusert på grunn av vær (eller av en annen grunn) fra det planlagte antallet overs i kampen på det tidspunktet da spillet ble akseptert (standard eller allerede redusert). Skulle utfallet av slike tilbud allerede være avgjort før avbruddet og intet videre spill i kampen vil kunne endre utfallet av slike spill, vil disse bli avgjort deretter.
Leg-byes og byes som når/krysser grensen, teller ikke mot totalt antall 4s/6s. Overthrow som tildeles slagmannen, teller. Wides som når grensen, telles ikke. No-balls som når grensen fra slag og tildeles slagmannen, telles.
- 12) For "Most Fours/Sixes/Wides/Run-outs/Boundaries/Ducks/Extras"-spill, dersom regn (eller annen forsinkelse) fører til at antallet overs blir redusert fra antallet som opprinnelig var planlagt da spillet ble akseptert, blir alle åpne (most X)-spill erklært ugyldige, gitt at reduksjon er 10 % eller mer av antall planlagte overs. Hvis reduksjonen er mindre enn 10 % av planlagte overs da spillet ble akseptert, vil spillene stå. Hvis inneomgangene til et lag er 10 overs eller mindre, gjør eventuelle reduksjoner i overs at (most X)-spillene erklæres ugyldige. Skulle utfallet av slike tilbud allerede være avgjort før avbruddet og intet videre spill i kampen vil kunne endre utfallet av slike spill, vil disse bli avgjort deretter. Leg-bye og byes som når/krysser grensen, teller ikke mot totalt antall 4s/6s. Ved uavgjort, hvis det ikke ble tilbudt draw-premie, gjelder dead heat-reglene som er forklart i klausul 1 i de generelle cricket-reglene.
- 13) For "Total Wides/Run-outs/Ducks/Extras/Stumpings" (Over/Under)-spill blir alle spill erklært ugyldige hvis antallet overs blir redusert på grunn av vær (eller av en annen grunn) fra det planlagte antallet overs i kampen på det tidspunktet da spillet ble akseptert (standard eller allerede redusert). Skulle utfallet av slike tilbud allerede være avgjort før avbruddet og intet videre spill i kampen vil kunne endre utfallet av slike spill, vil disse bli avgjort deretter. For wides og extras inkluderer avgjørelsen runs som scores fra wides, ikke bare antall wides som er bowlet.
- 14) For "Highest Individual Score", vil alle innsatser bli erklært som ugyldige dersom antall overs reduseres på grunn av været (eller noen annen grunn) fra det standardplanlagte antall overs i en Twenty 20-kamp eller en annen begrenset overs-kamp, med mindre en "Century" allerede har blitt skåret.
- 15) For "Team of Top Run Scorer"-spill, dersom regn (eller annen forsinkelse) fører til at antallet overs blir redusert fra antallet som opprinnelig var planlagt da spillet ble akseptert, blir alle åpne (Team of Top Run Scorer)-spill erklært ugyldige, gitt at reduksjon er 10 % eller mer av antall planlagte overs. Hvis reduksjonen er mindre enn 10 % av planlagte overs da spillet ble akseptert, vil spillene stå. Hvis inneomgangene til et lag er 10 overs eller mindre, gjør eventuelle reduksjoner i overs at spillene erklæres ugyldige. Skulle utfallet av slike tilbud allerede være avgjort før avbruddet og intet videre spill i kampen vil kunne endre utfallet av slike spill, vil disse bli avgjort deretter. Ved uavgjort, hvis det ikke

ble tilbudt draw-premie, gjelder dead heat-reglene som er forklart i klausul 1 i de generelle cricket-reglene.

- 16) For "Fifty/Century in Match" (Ja/Nei)-spill, dersom regn (eller annen forsinkelse) fører til at antallet overs blir redusert fra antallet som opprinnelig var planlagt da spillet ble akseptert, blir alle åpne (Fifty/Century in Match)-spill erklært ugyldige, gitt at reduksjon er 10 % eller mer av antall planlagte overs. Hvis reduksjonen er mindre enn 10 % av planlagte overs da spillet ble akseptert, vil spillene stå. Hvis inneomgangene til et lag er 10 overs eller mindre, gjør eventuelle reduksjoner i overs at (Fifty/Century in Match)-spillene erklæres ugyldige. Skulle utfallet av slike tilbud allerede være avgjort før avbruddet og intet videre spill i kampen vil kunne endre utfallet av slike spill, vil disse bli avgjort deretter.
- 17) For "Highest Total Runs in an Over/Maximum Runs in an Over" (Over/Under)- spill kommer til å bli avgjort på det høyeste antallet runs (inkludert extras) skåret i hvilken som helst over ved hver inneomgang i kampen. Alle spill bli erklært som ugyldige dersom antall overs i kampen blir redusert på grunn av vær (eller annen grunn) fra det planlagte antall overs ved tidspunktet ved innsatsen ble godkjent (enten standard eller allerede redusert). Skulle utfallet av slike tilbud allerede være avgjort før avbrudd og intet videre spill i kampen vil kunne muligens endre utfallet av slike spill, vil disse bli avgjort tilsvarende.

d. Testkamper / first class-kamper / 3-, 4- eller 5-dagerskamper

- 1) Hvis en kamp er offisielt forlatt (for eksempel på grunn av farlige pitch forhold), er alle ubestemte spill på kampen ugyldige.
- 2) For "Match Odds" -spilling i Test/First Class/3, 4 eller 5-dagers kamper hvor i tilfelle av uavgjort (hvor begge lag har fullført to inneomganger hver og har samme poengsum), hvor spill på "Match Odds" vil bli avgjort som ugyldig, og innsatsene vil bli refundert.
- 3) For "Draw No Bet" - spill, i tilfelle trekning eller uavgjort er spillene ugyldige og blir derfor refundert.
- 4) For "Double Chance" -spill, i tilfelle trekningspill kommer disse til å være ugyldige og vil derfor bli refundert.
- 5) For "Most Points" -spilling blir tilbudene avgjort basert på hvem som har flest poeng tildelt for kampen (for eksempel Sheffield Shield). I tilfelle av uavgjort, dersom ingen trekningspris ble tilbudt, gjelder dead heat rules som forklart i <Avsnitt C, Paragraf 10 (a) .1>.
- 6) "Highest Opening Partnership" krever at begge parter fullfører åpningspartnerskap med unntak av de situasjonene hvor et utfall allerede er bestemt. Med mindre annet er oppgitt, refererer høyeste åpningspartnerskap til de første inneomgangene til hvert lag. I tilfelle av uavgjort, dersom ingen trekningspris ble tilbudt, gjelder dead heat rules som forklart i <Avsnitt C, Paragraf 10 (a) .1>.
- 7) I "Fall of Next Wicket" og "Opening Partnership" (Over/Under) -spill, dersom slagmannen må gå på grunn av skade eller av en annen grunn før et resultat er bestemt, vil alle spill bli erklært ugyldig. Et resultat vurderes å ha blitt bestemt om de totale inneomgangene har passert de totale run hvor innsatsen ble akseptert. Hvis et lag erklærer eller når målet sitt, vil det totale resultatet av batting-laget være et

resultat av markedet. Hvis et partnerskap er forstyrret på grunn av vær, vil alle spill stå, med mindre det ikke er noe videre spill i kampen. I så fall vil alle spill der et resultat ikke er bestemt, bli erklært ugyldig. Extras og penalty runs som tildeles før porten faller eller under partnerskapet, i samsvar med kamppoengkortet, teller.

I forhold til overnummeret ved fallet av neste wicket, refererer enhver sitert halvdel til hele over tallet, ikke de spesifikke ballene som bowles i hver over (f.eks. Over/under 5,5 refererer til enten "enhver levering i over 5 og tidligere" eller " enhver levering i over 6 og senere").

- 8) For "Total Runs - Innings X" (Over/Under) (for.eks. Total Team runs)-spill, vil alle spill være ugyldige dersom 50 overs ikke bowles, med mindre en inneomgang har nådd sin naturlige konklusjon, eller avgjøres. Dersom en inneomgang avgjøres på hvilket som helst tidspunkt, vil spill bli avgjort på den totale avgjørelsen. Extras og penalty runs som tildelt i løpet av inneomgangen, i samsvar med kamppoengkortet, teller.
- 9) "Session Runs"-spill krever 20 overs som skal bowles i en omgang for at spillene skal stå. Spillene avgjøres på det totale antall runs i omgangen, uavhengig av hvilket team som skårer runs. Extras og penalty runs som tildelt i løpet av omgangen, i samsvar med kamppoengkortet, teller.
- 10) "Session Wickets"-spill krever 20 overs som skal bowles i en omgang for at spillene skal stå. Spillene avgjøres på det totale antall wickets tapt i omgangen, uavhengig av hvilket team som taper dem.
- 11) For enhver innsats som involverer "Session", gjelder følgende definisjon av hver omgang for dagkamper.
 - Dag X, Omgang 1 (Spillestart frem til Lunsj)
 - Dag X, Omgang 2 (Lunsj frem til ettermiddagste)
 - Dag X, Omgang 3 (Te frem til stumps/avslutning av spillet for dagen)

Følgende definisjon av hver omgang gjelder for dag-/nattkamper.

 - Dag X, Omgang 1 (Spillestart frem til ettermiddagste)
 - Dag X, Omgang 2 (Ettermiddagste frem til middag)
 - Dag x, Omgang 3 (Middag frem til stumps/avslutning av spillet for dagen)
- 12) For "Test Match Finish" -spill, hvor en kamp er ferdig i uavgjort, vil vinneren bli vurdert som "Day 5, Session 3". Hvis en kamp er offisielt forlatt (for eksempel på grunn av farlige pitch forhold), er alle spill ugyldige.
- 13) For "Team to Lead after First Innings" -spilling, må begge lagene være bowled out eller erklære sine første inneomganger for at spillene skal stå. I tilfelle av uavgjort, dersom ingen trekningspris ble tilbudt, gjelder dead heat rules som forklart i <Avsnitt C, Paragraf 10 (a) .1>.
- 14) "First Innings Century" tilbud krever at 50 overs blir bowlet, med mindre et resultat allerede er bestemt eller inneomganger har nådd sin naturlige konklusjon (inkludert erklærte inneomganger).
- 15) For "Fifty/Century/Double Century in match" i enten Test eller First Class-kamper, vil spillene bli ugyldige i trukkede kamper der antall bowlede overs er mindre enn 200, med mindre et resultat allerede er bestemt.

- 16) For "Fifty/Century/Double Century in match" i 'Home/Away 1st Innings' i enten Test eller First Class-kamper, kommer spillene til å være ugyldige, med mindre et resultat allerede er bestemt eller inneomganger har nådd sin naturlige konklusjon (inkludert erklærte inneomganger) eller et resultat allerede har blitt avgjort.
- 17) For "Fifty/Century/Double Century in match" i' i enten 1. Inneomgang i enten Test eller First Class-kamper, kommer spillene til å være ugyldige, med mindre et resultat allerede er bestemt eller inneomganger har nådd sin naturlige konklusjon (inkludert erklærte inneomganger) eller et resultat allerede har blitt avgjort.
- 18) For "Fifty/Century/Double Century in match" i 'Home/Away 2nd Innings' i enten Test eller First Class-kamper, kommer spillene til å være ugyldige i tilfelle antall bowlede overs for den inneomgangen er mindre enn 50, med mindre et resultat allerede har blitt avgjort.
- 19) "Team of Top Run Scorer"-spill avgjøres basert på beste run-scorer for enten 1. eller 2. inneomgang til et av lagene, dvs. laget til den individuelle run-scoreren som scorer høyest i kampen uavhengig av totalresultatet. Spillene vil bli ugyldige i draw-kamper der antallet bowlede overs er mindre enn 200. Ved uavgjort, hvis det ikke ble tilbudt draw-premie, gjelder dead heat-reglene som forklart i <avsnitt C, paragraf 10(a).1>.

e. Serie-/turneringsspill

- 1) Skulle ingen trekningsodds bli tilbudt for en "Series Winner" innsats og serien er trukket, vil alle spill bli erklært ugyldige, med mindre dead heat regel ble spesifisert (som forklart i <Avsnitt C, Paragraf 10(a).1>).
- 2) Hvis en turnering ikke er fullført, men en vinner eller vinnere erklæres av styrende organ, blir innsatsen betalt på vinner(ene) som erklæres. Dead heat rules som forklart i <Avsnitt C, Paragraf 10(a).1> kan gjelde. Skulle ingen vinner bli erklært, vil alle spill bli avgjort som ugyldige.
- 3) Alle turneringsspill inkluderer Finals/Playoffs, med mindre annet er oppgitt.
- 4) For "Series skåre" (Korrekt Serie skåre) -spilling, hvis antall kamper i en serie av en eller annen grunn endres og ikke gjenspeiler antallet som er planlagt i tilbudet, vil alle spill bli deklartert ugyldig.
- 5) For "Top Series Run Scorer/Wicket Taker" & "Top Tournament Batsman/Bowler" -spill, hvor uavgjort oppstår, vil dead heat rules gjelde som forklart i <avsnitt C, paragraf 10(a).1>. Ingen refusjon vil bli utstedt på spillere som ikke deltar. Minst ett spill må være ferdig i turneringen/seriene for at spillene skal stå.
- 6) Spill som refererer til en bestemt spiller/lags prestasjoner i en serie/turnering, tar ikke hensyn til statistikk som akkumuleres fra oppvarmings-kamper.
- 7) For "Series Handicap"-spill, vil alle spill avgjøres på "series skåre" resultater, ikke av runs skåret i seriene. Hvis antall kamper i en serie av en eller annen grunn endres, blir alle innsatser deklartert ugyldige.

- 8) For "To Win a Test in Series" og "Total Test Wins/Draws"-spill, dersom det av en eller annen grunn blir antall kamper i en serie endres, vil alle spillene med unntak av de situasjonene hvor et utfall allerede er bestemt bli erklært ugyldige.

11. Curling

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

12. Sykling (bane- og landevei)

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

13. Sykkelcross

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

14. Fotball

- 1) Første/Neste målscore – Spillet refererer til at en spesifikk spiller scorer det oppførte målet innen den gitte tidsrammen, eller at spilleren er den første som scorer for laget sitt (eksempelvis “Første målscore – Lag X”). Innsatsen refunderes for spillere som ikke deltar i kampen eller kommer på banen etter det oppførte målet som spillet refererer til er scoret. Selvmål teller ikke mot avgjørelsen av dette tilbudet. Dersom målet som spillet refererer til dømmes som selvmål, vil den neste spilleren som scorer et mål som ikke er et selvmål, og som passer med spilltilbudet, anses å være det vinnende utfallet. Dersom det ikke scores noen mål (eller ingen flere mål, hvis aktuelt) som ikke er selvmål, og parametrene til spilltilbudet ikke oppfylles, vil alle spill anses som tapt, med mindre et relevant alternativ er oppført i tilbudet.
- 2) Siste målscore – Spillet refererer til at en spesifikk spiller scorer det siste målet enten i løpet av en gitt tidsperiode av begivenheten (eksempelvis "Siste mål i kampen" eller "Siste mål i første omgang") eller at spilleren er den siste som scorer for laget sitt (eksempelvis “Siste målscore – Lag X”). Innsatsen refunderes kun for spillere som ikke i det hele tatt deltar i kampen. I alle andre tilfeller vil spill forbli gyldige, uavhengig av når spilleren involveres/byttes. Selvmål teller ikke mot avgjørelsen av dette tilbudet. Dersom målet som spillet refererer til dømmes som selvmål, vil den forrige spilleren som scoret et mål som ikke var et selvmål, og som passet med spilltilbudet, anses å være det vinnende utfallet. Dersom det ikke scores noen mål (eller ingen tidligere mål ble scoret, hvis aktuelt) som ikke er selvmål, og parametrene til spilltilbudet ikke oppfylles, vil alle spill anses som tapt.
- 3) "Scorecast" og "Matchcast" er spilltilbud der det er mulig å spille på en bestemt hendelse (f.eks. første målscore) kombinert med et annet spilltilbud fra samme, eller en relatert, hendelse (f.eks. riktig resultat i kampen eller kampens utfall). Dersom spillet refererer til første eller siste målscore, vil vilkår og betingelser som fremsatt i <Section C, Para 14.1> og <Section C, Para 14.2> gjelder, hvor aktuelt. Innsatsen refunderes for spillere som ikke i det hele tatt deltar i kampen. I alle andre tilfeller vil spill forbli gyldige, uavhengig av når spilleren involveres/byttes. Selvmål teller ikke mot avgjørelsen av dette tilbudet.
- 4) Med mindre annet er spesifisert, eller angitt i forbindelse med innsatsbudet, vil alle innsatser som er plassert før kampstart, relateres til om en bestemt spiller(e) klarer å skåre hvilket som helst antall mål, krever at spilleren(e) skal spille fra starten av kampen skal være gyldig. Lignende type spill som er plassert etter at relevant kamp har startet, vil bli avgjort som ugyldig dersom den listede spilleren ikke deltar i kampen, uansett grunn etter innsats. Selvmål teller aldri som mål skåret for hvilken som helst valgt spiller.
- 5) For alle spill som gjelder gule/røde kort, poeng for kortutdeling osv., gjelder kun kort vist til spillere som på tidspunktet er på banen, som gyldige for avgjørelsen. Kort, disiplinærsaker og utestengelser pålagt enhver annen person som på tidspunktet det pålegges ikke er, eller ikke burde være, en del av spill, så vel som disiplinære tiltak etter at kampen offisielt er ferdig, tas ikke med i beregningen.
- 6) Med mindre annet er spesifisert, eller angitt i forbindelse med innsatsbudet, vil alle innsatser som er plassert før kampstart, relateres til om en bestemt spiller(e) (for eks. gult kort, rødt kort, antall

regelbrudd) klarer å skåre hvilket som helst antall mål, krever at spilleren(e) skal spille fra starten av kampen skal være gyldig. Lignende type spill som er plassert etter at relevant kamp har startet, vil bli avgjort som ugyldig dersom den listede spilleren ikke deltar i kampen, uansett grunn etter innsats.

- 7) "Kortpoeng" regnes ut i henhold til følgende regler: Gult kort = 10 poeng, rødt kort = 25 poeng. Maksimum antall poeng for én spiller er 35.
- 8) Tilbud som refererer til individuelle spilleropptredener i en enkeltkamp (eksempel: Totale poeng av Spiller X) eller sammenligne innsatsen mellom 2 individuelle spillere i løpet av en kamp (eksempel: Hvilken av Spiller X eller Spiller Y vil skåre mål), krever at alle listede personer skal spille fra starten i den aktuelle kampen for at spillene skal stå.
- 9) Tilbud som refererer til individuelle spilleropptredener (eksempel: Totale mål skåret av Spiller X under VM) eller konfronterer utøvelse mellom 2 individuelle spillere i løpet av periode/turnering/sesong (eksempel: Hvilken av Spiller X eller Spiller Y vil skåre flest mål i løpet av ligaen), krever at alle listede personer skal være en aktiv deltaker i minst en ekstra ramme som gjelder for tilbudet etter innsats for at spillene skal stå. Spill som er blitt inngått etter nyheter som kan til og med potensielt redusere antall inventar enhver opplistet spiller er ansvarlig for innen konkurransen; og dermed endring av oddsen selv bare teoretisk forstand til fordel for et bestemt utfall, uten at oddsene er blitt justert for å gjenspeile den nåværende tilstanden av spillet, vil bli erklært ugyldige.
- 10) Alle spill som refereres til som totalsum for en turnering (som mål, cornere, kort, straffer osv.) avgjøres ut fra offisielle statistikker fra arrangøren. Med mindre annet oppgis inkluderer kumulative beløp i slike spill eventuelle forlengelser (f.eks. ekstratid), straffesparkkonkurranse teller ikke.
- 11) Med mindre ikke annet er oppgitt vil innsatser på et spesielt lag som vinner et antall / utvalg trofeer i samme sesong baseres på et bestemt lags prestasjoner innenfor følgende konkurranser: nasjonal liga, den tilsynelatende tilsvarende FA-Cupen og Ligacupen, Champions League og Europa League. Andre trofeer (som nasjonal og europeisk Super Cup og World Club Cup) teller ikke.
- 12) Spill på "nasjonal dobbel" vurderes fra hvorvidt laget seirer i det som tilsvarer landets nasjonale liga og FA-Cupen.
- 13) For oppgjørsformål vil spill som refererer til antall kort vist av dommeren, regnes som følger:
 - Gult kort = 1
 - Rødt kort = 2
 - Et gult og et rødt = 3
 - To gule kort og et rødt = 3

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

- 14) Spill på om spesifikk(e) spiller(e) klarer å score fra visse områder av banen (eksempelvis fra utenfor sekstenmeteren) vil avgjøres basert på posisjonen til ballen da den ble truffet av spilleren, uavhengig av om den endrer retning av en eller annen grunn, for eksempel ved å gå via en annen spiller. For å gjøre det helt klart, skal linjene som merker opp sekstenmeteren anses som en del av dette området på banen. Så dersom et skudd skytes mens ballen er over eller berører, selv bare delvis, en av linjene, vil

skuddet ikke anses å ha litt foretatt fra utenfor sekstenmeteren.

- 15) Innsatser på hvorvidt en spiller / spillere klarer å treffe tverrliggeren, målstangen eller enhver annen del av rammen som avgrenser målområdet avgjøres bare som oppnådd dersom skuddet ikke resulterer direkte i at det tildeles et mål rett etter at ballen treffer en del av målrammen. Oppgjøret tar bare med i beregningen skudd mot målrammen som ble vaktet av motstanderne til den oppførte spillerens / de oppførte spillernes lag. Dersom en spiller sender et skudd som treffer stangen som vedkommendes lag vokter, anses ikke dette som at hendelsen er oppnådd.
- 16) Under visse begivenheter kan Evoke bestemme seg for å tilby for spill et redusert antall deltakere (eksempelvis "Hvilken som helst spiller som ikke er oppført og som spiller på lag X") eller én enkelt deltaker som representant for hele troppen (eksempelvis "Hvilken som helst spiller på lag X"). I begge tilfeller skal alle spillere i troppen som ikke er oppført anses å starte (og avgjøres som dette), inkludert innbyttere, uavhengig av om de spiller eller ikke.
- 17) Spill på hvordan en spiller som starter kampen på benken gjør det, anses som ugyldige hvis spilleren er oppført i startelleveren eller ikke spiller i det hele tatt.
- 18) På tilbud som Next Goalskårer, Next Carded spiller, Next Assist og Man of the Match, vil innsatsen bli refundert dersom den valgte spilleren ikke deltok i kampen i det hele tatt eller ikke hadde mulighet til å utføre en slik prestasjon i den spesifiserte tidsrammen.
- 19) Innsatser på «Neste pasning» for et spesifikt mål er ugyldige hvis myndighetshavende organisasjon erklærer at det spesifikke målet ikke kom av en pasning, det spesifikke målet var et selvmål og/eller ingen flere mål ble scoret i kampen i den spesifiserte tidsrammen.
- 20) Innsatser som omhandler omgjøring av straffespark og/eller resultat av straffespark, gjøres opp i henhold til utfallet på kampbanen i samsvar med reglene som styrer det spesifikke scenariet, og i tilfelle straffespark forblir de gyldige uavhengig av formatet myndighetshavende organisasjon tar i bruk i løpet av straffesparkkonkurransen. Innsatser gjelder dersom straffen tas på nytt, og gjøres opp i henhold til utfallet av straffen som tas på nytt.

Generelt sett baseres oppgjøret på konseptet at med mindre straffesparket ender med at et mål tildeles (og gjøres opp deretter), anses den første personen / den første gjenstanden / det første stedet (som gjeldende) som ballen rører etter å ha blitt sparket som det vinnende utfallet, uten å ta med i betraktningen enhver annen person/gjenstand ballen treffer etter å eventuelt ha blitt slått av kurs. Følgende eksempler brukes som generelle retningslinjer for oppgjøret:

«Mål» er det vinnende utfallet i tilfelle følgende scenarier for scorede straffer:

 - Ethvert straffespark som ender som et mål uten å bli slått av kurs
 - Målvakten rører straffesparket, men ballen ender opp som et mål
 - Straffesparket rører ved målrammen før den ender i målet.

«Redning» er det vinnende utfallet i tilfelle følgende scenarier for brente straffer:

 - Målvakten sender ballen ut av målrammen
 - Målvakten sender ballen på målstangen/tverrliggeren.

«Målramme» er det vinnende utfallet i tilfelle følgende scenarier for brente straffer:

 - 1) Straffesparket treffer målrammen før det røres ved / reddes av målvakten
 - 2) Straffesparket treffer målrammen og ballen går ut av målrammen.

«Enhver annen brent straffe» er det vinnende utfallet i tilfelle et straffespark som, uten å slås ut av kurs av målvakten eller målrammen, ender opp utenfor målrammen:

Unntak for scenariene ovenfor er i tilfelle straffesparkkonkurranser. Hvis ballen treffer målrammen, spretter på målvakten og ender i mål, anses en slik straffe som scoret, men dersom denne situasjonen oppstår i en annen del av kampen som ikke er en straffesparkkonkurranse, anses spilleren som tar straffesparket å ha bommet på mål og «treffe målrammen» anses som det vinnende utfallet.

- 21) Enhver avgjørelse av Video Assistant Referee (VAR) som motstrider den opprinnelige avgjørelsen godkjent av dommerne på banen (inkludert ikke-avgjørelser som å la kampen fortsette før videoen gjennomgås), og som dermed endrer den forståtte statusen til kampen da innsatsen ble gjort, resulterer i at alle innsatser som ble gjort i tidsrommet mellom da den opprinnelige hendelsen faktisk skjedde og dommerens endelige avgjørelse om hendelsen, erklæres ugyldige, med mindre oddsene på den spesifikke innsatsen ikke påvirkes av bruken av VAR, eller allerede har blitt gjort rede for i oddsene som ble tilbudt da innsatsen ble akseptert. Oppgjør av alle andre urelaterte veddemålstilbud, inkludert de som avgjøres av ethvert spill i tidsrommet mellom den opprinnelige hendelsen og avgjørelsen etter VAR-gjennomgang, som ikke påvirkes/endres av VAR-avgjørelsen, forblir gyldige.

VAR-gjennomganger og avgjørelsene fra disse gjennomgangene skal anses som å ha skjedd på tidspunktet for den opprinnelige hendelsen som VAR brukes for, selv om spillet ikke ble avbrutt umiddelbart. Evoke forbeholder seg retten til å, i samsvar med <avsnitt A, paragraf 6.2>, reversere ethvert tidligere oppgjort tilbud dersom oppgjøret blir feilaktig etter dommerens endelige avgjørelse, så sant nevnte avgjørelse tas og meddeles før kampen er over og/eller den oppførte tidsrammen. For å unngå misforståelser skal Evoke anse VAR som å ha blitt brukt hvis det forstås fra dommerens signaler (f.eks. håndsignaler, stoppe kampen for å gjennomgå hendelsen selv), og/eller bruken av VAR bekreftes av kamprapporten som utstedes av den offisielle organisasjonen. I tilfeller der det er uklart om VAR har blitt brukt på grunn av manglende TV-dekning og/eller motstridende rapporter, skal Evoke avgjøre innsatsene basert på informasjonen som innhentes fra feed-leverandører og generelt anerkjent nettbaserte kilder basert på rimelighet.

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

- 24) Enhver referanse til «frispark», både når den presenteres som et enkeltutfall og som en hendelse, tar med i betraktningen instanser som gis for offsidet og ethvert annet regelbrudd, utenom de som straffes.
- 25) Tilbud som refererer til bestemt spiller(e) som spiller hele kampen krever at den angitte spiller(e) starter kampen for at spill skal stå. For oppgjørsformål vil spillene bli avgjort som JA kun dersom spesifisert spiller(e) ikke er erstattet eller sendt av banen i løpet av vanlig tid. Eventuell ekstratid teller ikke.

15. Golf

- 1) Alle spill regnes som gyldige såfremt turneringen, eller den gjeldende runden for det aktuelle spillet, spilles innenfor samme sportssesong og innen tre måneder fra siste planlagte dato (i henhold til lokal banetid) som er utstedt av styringsorganisasjonen, uavhengig av forsinkelser, med mindre man har blitt enige om annet.
- 2) Alle spill som refererer til turneringsprestasjoner, inkludert, men ikke begrenset til, Winner, Place, Each-way, Winner without X, Group Betting, Top Nationality, Individual Final Position etc., vil bli ansett gyldig så lenge minsteantall hull som gjelder for tilbudet og i henhold til reglene til styringsorganisasjonen (f. eks. 36 hull for European Tour-begivenheter og 54 hull for PGA Tour-begivenheter), har blitt fullført av kvalifiserte spillere, og et offisielt resultat har blitt erklært av sanksjonsorganet. Skulle formatet til en turnering bli endret slik at det har mindre runder/hull enn opprinnelig planlagt, vil alle innsatser som er akseptert på slike tilbud etter siste skudd av den sist fullførte runden, bli erklært ugyldige.
- 3) Spill som allerede har blitt avgjort regnes som gyldige selv om 36 hull ikke ble gjennomført og/eller arrangøren ikke har offentliggjort et offisielt resultat.
- 4) Eventuelle resultater som følge av offisielt godkjente playoffs, vil kun telle mot avgjørelsen av Turneringstilbudene. Med mindre annet er oppgitt, vil tilbud som refererer til ytelsen i en bestemt runde eller et hull ikke ta hensyn til utfallene som følge av playoffs.
- 5) Spill på spillere som starter en turnering, men trekker seg frivillig eller diskvalifiseres blir avgjort som tapende spill, med mindre resultatet av tilbudet spillet refererer til allerede er avgjort.
- 6) Alle spill som er satt på deltakere som ikke konkurrerer i det hele tatt, vil bli refundert.
- 7) I direkte innsatser som inkluderer et begrenset utvalg av deltakere, som Top Nationality, Group Betting, Sixshooters, etc., forbeholder Evoke seg retten til å anvende Tattersalls Rule 4 på enhver ikke-starter. Skulle det være tilfelle at alle spillerne som er oppført i tilbudet "misser kuttet", ble spilleren med den beste posisjonen på det tidspunktet "kuttet" ble gjort, regnes som vinneren. Dead Heat reglene gjelder bortsett fra tilfeller hvor en play-off har avgjort en bedre finishing posisjon, hvor dette gjelder.
- 8) Alle spilltilbud på "Head to Head" krever at deltakerne starter begivenheten/runden spillet gjelder for.

- 9) I spill på "Head to Head" der kun to spillere er involvert vil innsatsen refunderes hvis begge deltakerne deler samme slutt plassering og det ikke ble tilbudt et alternativ for uavgjort. I spill på "Head to Head" der tre spillere er involvert og to eller flere av deltakerne deler samme slutt plassering vil innsatsen deles i henhold til <Section B, Para 5.19>.
- 10) Avgjørelser av spilltilbud på "Head to Head" som involverer prestasjonene til to eller flere spillere (f.eks. beste slutt plassering i turneringen) baseres på beste slutt plassering / laveste poengsum (den som gjelder) oppnådd i begivenheten/runden spillet gjelder for.
- 11) Enhver referanse til å klare / ikke klare "Cuten" krever at offisiell avgjørelse fra arrangøren om hvorvidt spilleren klarte "Cuten" eller ikke. I turneringer der spillere elimineres under en eller flere faser vil avgjørelsen baseres på hvorvidt spilleren kvalifiserte seg eller ikke i etterkant av "Cuten".
- 12) Diskvalifisering/utestengelse av en spiller før "Cuten" vil telle som at spilleren ikke klarte "Cuten". Diskvalifisering/utestengelse av en spiller som allerede har klart "Cuten" vil være irrelevant i forhold til avgjørelse av tilbud for "Klarer Cuten".
- 13) I "Head to Heads" baseres avgjørelsen på beste slutt plassering i turneringen, dersom kun den ene spilleren klarer "Cuten" regnes den spilleren som vinner. Hvis ingen av spillerne klarer "Cuten" regnes spilleren med lavest poengsum ved "Cuten" som vinner. Skulle begge spillerne ha samme poengsum uten at noen av dem klarte "Cuten" trekkes spillet. En spiller som diskvalifiseres etter å ha klart "Cuten" regnes som å ha slått en spiller som ikke klarte "Cuten".
- 14) Enhver referanse til "Majors" baseres på turneringer for den bestemte sesongen fastsatt av PGA, uavhengig av arrangement, dato eller andre endringer.
- 15) Skulle spillet bli stoppet etter at en runde har startet, og den styrende foreningen bestemmer seg for å avbryte alle handlinger som refererer til denne runden og starte på nytt igjen eller avbryte hele runden, så vil alle spillene som legges etter starten av den runden på turneringen utelukkende, leder etter runden marked og miss/gjøre kutet markedet bli ugyldige.
- 16) Spill som refererer til en bestemt deltaker plassering innenfor en forhåndsbestemt posisjon (eksempel: Top 5/10/20/40) under en turnering, vil valg av turneringer eller en bestemt klassifisering bli avgjort etter "Dead Heat" -reglene dersom deltakeren går for den aktuelle posisjonen.
- 17) Tilbud relatert til en deltaker som har en bestemt stilling på Leaderboard på et bestemt tidspunkt (eksempel: Leder i slutten av runde X) vil bli avgjort i samsvar med resultatet på slutten av den angitte runden/tidsrammen. Dead Heat reglene gjelder for alle trukne plasseringer.
- 18) I turneringer hvor "endret Stabil ford scoring" blir brukt, vil spillene bli avgjort på poengene som er skåret og ikke tatte slag. Oppførte spillere må fullføre minst 1 hull for at spillene skal stå, ellers vil spillene bli ugyldige.
- 19) Oppgjør av såkalte "Action-betting" -tilbud og lignende, inkludert men ikke begrenset til "Fairways/Greens in Regulation/Bunkers/Water Hazards", avgjøres på det nøyaktige stedet hvor ballen anses å ha blitt liggende. Innsatser vil bli avgjort i henhold til den offisielle nettsiden til den involverte touren/hendelsen, og hvis det ikke skal opplyses om slik oppgjør, vil TV-bilder bli brukt til å bestemme utfallet. Følgende beskrivelse og oppgjørsregler blir gitt for "Action-betting" tilbud:

- Fairway in Regulation – Spill som referer til en spillers tee shot på en Par 4 eller Par 5 hull som anses å bli liggende på den kuttete gressbiten kjent “fairway”;
- Green in Regulation – Spill som refererer til en spillers tilnærmingsslag som anses å ha ligget på det kuttete gressbiten kjent som "green" i reguleringsnummeret av slag, som skal forstås som følger:

Reguleringsantall for slag for Par 3 hull: 1 slag

Reguleringsantall for slag for Par 4 hull: 2 slag

Reguleringsantall for slag for Par 5 hull: 3 slag

- Vannfare på hullet - Spill som refererer til at en spillers slag anses å ha ligget innenfor en vannfare eller utenfor den røde grenselinjen for en vannfare og dermed innenfor fareområdet.
- Bunker på hull - Spill som refererer til en spillers slag som anses å ha blitt liggende inne i en Sandbunker. Skulle en spiller kreve å stå innenfor en sandbunker for å spille et slag som ligger utenfor Sandbunkeren, vil dette IKKE bli ansett som å ha ligget i en Sandbunker.
- Nærmeste pinn i regulering - Spill som refererer til spilleren som treffer den nærmest pinnen med reguleringsslaget sitt. Ballen må hvile på Greenen for å gjelde. Dersom begge spillerne misser Greenen i Regulation, er spillene ugyldige.

Reguleringsantall for slag for Par 3 hull: 1 slag

Reguleringsantall for slag for Par 4 hull: 2 slag

Reguleringsantall for slag for Par 5 hull: 3 slag

- 20) “Dead heat”- regler gjelder for “Winner without X/named player(s) offers”, dersom 2 eller flere deltakere deler gjeldende posisjoner. Innsatser ugyldig dersom den nevnte spilleren ikke deltar i konkurransen.
- 21) For "Winning Margin" spill må minst 36 hull i turneringen spilles for at spillene skal stå.
- 22) I "Straight Forecast" -tilbud må de utvalgte deltakerne avslutte turneringen i 1. og 2. plass i den rekkefølgen de har blitt oppført. “Dead heat”- regler gjelder i tilfelle for eventuelle uavgjort. Begge listede spillere må tee off minst en gang etter at innsatsen er godkjent for at spillene skal stå.
- 23) "Winning skåre" -innsatser krever at alle planlagte hull i turneringen skal fullføres. Enhver reduksjon i antall hull fører til at tilbudet blir ugyldig.
- 24) For "Hole in One during the Tournament" må minst 36 hull i turneringen spilles for at spillene skal stå, med mindre utfallet allerede er bestemt og i så fall vil bli avgjort deretter. For "Hole in One during Round X" må minst 36 hull i turneringen spilles for at spillene skal stå, med mindre utfallet allerede er bestemt og i så fall vil bli avgjort deretter.

- 25) Spill som refererer til en bestemt spiller som er "Wire to Wire Winner" krever at den listede personen leder Leaderboard (inkludert eventuelle uavgjort) ved slutten av hver og alle planlagte runder av turneringen. Enhver reduksjon i planlagte hull/runder gjør spillene ugyldige.
- 26) "Winner to Birdie/Par/Bogey the 72nd Hole" refererer til den endelige vinneren av turneringen på sitt 18. hull i runde 4. Spill er ugyldig hvis det skulle være noen reduksjon i planlagte hull/runder av turneringen. I situasjoner der spillet er av "Shotgun Start" i runde 4, blir spillene gjort ugyldige.
- 27) "Winner to play in the Final Round Grouping" refererer til om den endelige turneringsvinneren stammer fra 2-ball- eller 3-ball-paringen, som er planlagt til tee off last når det gjelder tee times utstedt av den offisielle organisasjonen.

16. Håndball

- 1) Tilbud som refererer til individuelle spilleropptredener i en enkeltkamp (eksempel: Totale poeng av Spiller X) eller sammenligne innsatsen mellom 2 individuelle spillere i løpet av en kamp (eksempel: Hvilken av Spiller X eller Spiller Y vil skåre flest poeng), krever at alle listede personer skal spille en videre aktiv rolle i den aktuelle kampen for at spillene skal stå.
- 2) Alle spill som refererer til som totalsum for en turnering avgjøres ut fra offisielle statistikker fra arrangøren. Med mindre annet oppgis inkluderer kumulative beløp i slike spill eventuelle forlengelser (f.eks. ekstratid), straffesparkkonkurranse teller ikke.
- 3) Utbetaling av spiller-relaterte spill i en spesifikk kamp vil basere seg på resultatet etter andre omgang (full tid), så fremt ikke noe annet er oppgitt.
- 4) Tilbud som refererer til individuelle spilleropptredener (eksempel: Totale mål skåret av Spiller X under VM) eller konfronter utøvelse mellom 2 individuelle spillere i løpet av periode/turnering/sesong (eksempel: Hvilken av Spiller X eller Spiller Y vil skåre flest mål i løpet av den regulære sesongen), krever at alle listede personer skal være en aktiv deltaker i minst en ekstra ramme som gjelder for tilbudet etter innsats for at spillene skal stå. Spill som er blitt inngått etter nyheter som kan til og med potensielt redusere antall inventar enhver opplistet spiller er ansvarlig for innen konkurransen; og dermed endring av oddsene selv bare teoretisk forstand til fordel for et bestemt utfall, uten at oddsene er blitt justert for å gjenspeile den nåværende tilstanden av spillet, vil bli erklært ugyldige.

17. Hesteveddeløp (galopp og trav)

- 1) Et spill på "Head to Head" der minst én hest fullfører baseres på det offentlige resultatet erklært av den offisielle arrangøren.
- 2) Et spill på "Head to Head" der ingen av hestene oppnår et offentlig resultat trekkes.
- 3) Et spill på "Head to Head" der begge hester oppføres med samme offisielle tid avgjøres på grunnlag av hvilken hest som i resultatene blir plassert foran den andre hesten; hvis det ikke lar seg gjøre å avgjøre

hvilken hest som er foran den andre i resultatene trekkes spillet.

- 4) En head-to-head- og/eller triple head-innsats erklæres ugyldig dersom:
 - a. Ingen av hestene som deltar fullfører løpet, og/eller
 - b. Ingen av hestene som deltar tildeles premiepenger. «Premiepenger» skal forstås som pengebeløpet som tildeles avhengig av prestasjonen til deltakeren i det spesifikke løpet. Når det kommer til oppgjør, skal beløp som deltakerne får tildelt for enhver annen grunn utenom klassifiseringen (f.eks. deltakelse/oppmøte) ikke anses som «premiepenges».
- 5) Ved trykkfeil vedrørende informasjon som, men ikke begrenset til, løp- og startnumre, løpets navn, startmetoder- og avstander regnes spillet fortsatt som gyldig så fremt de oppgitte hestene deltar i samme løp innenfor samme samling.
- 6) Alle spill refererer til oppført løp/stevne. Dersom løpet/stevne ikke arrangeres/fullføres innen den planlagte datoen, vil alle spill plassert etter kl. 00:00 CET den planlagte dagen anses som ugyldige. Spill plassert før kl. 00:00 CET den planlagte dagen vil forbli gyldige gitt at løpet/stevnet arrangeres innen det planlagte året.

18. Ishockey

- 1) Med mindre annet er oppgitt, avgjøres markeder basert på resultater og statistikk på slutten av eventuell overtid, straffesparkkonkurranser eller eventuelle andre forlengelser som den relevante styringsorganisasjonen bruker.
- 2) Tilbud som refererer til individuelle spilleropptredener i en enkeltkamp (eksempel: Totale poeng av Spiller X) eller sammenligne innsatsen mellom 2 individuelle spillere i løpet av en kamp (eksempel: Hvilken av Spiller X eller Spiller Y vil skåre flest mål), krever at alle listede personer skal spille en videre aktiv rolle i den aktuelle kampen for at spillene skal stå.
- 3) Avgjørelse av spillerrelaterte og lagmarkeder (f.eks. mål, målgivende pasninger, poeng, straffeminutter, skudd på mål osv.) gjøres basert på offisiell statistikk fra styringsorganisasjonen. Med mindre annet er oppgitt, omfatter avgjørelse av slike spill eventuelle forlengelser (f.eks. overtid), men ikke straffesparkkonkurranser.
- 4) For utbetaling av "Over/Under"-spill som refererer til totalt antall mål scoret i en kamp, inkludert mål scoret på overtid og på straffekonkurranse, vil avgjøres å kun telle som "1" mål for målene scoret av lagene under et hvilket som helst antall overtider og eventuelle straffesparkkonkurranser. Følgende eksempler kan benyttes:
 - Eksempel 1 - Over/Under (normal tid): Kampen ender 2-2 etter tredje periode. Totalt antall mål vil avgjøres som 2-2 (4 mål totalt).
 - Eksempel 2 - Over/Under (inkludert overtid og straffekonkurranse): Kampen ender 2-2 etter tredje periode og lag A scorer i løpet av overtiden. Totalt antall mål vil avgjøres som 3-2 (5 mål totalt).
 - Eksempel 3 - Over/Under (inkludert overtid og straffekonkurranse): Kampen ender 2-2 etter tredje

periode. Overtiden ender 0-0, men under straffekonkurransen scorer lag A 1 mål og lag B 2 mål. Totalt antall mål vil avgjøres som 2-3 (5 mål totalt).

- 5) Alle NHL og NCAA 'kamp' tilbud vil kun bli vurdert som gyldige dersom det er mindre enn 5 minutter med planlagt spill igjen i 3. periode. Unntak gjøres for de utfallene som har blitt avgjort før oppgivelsen og som ikke har mulighet til å endres uavhengig av fremtidige hendelser, som vil avgjøres i henhold til det bestemte utfallet.
- 6) Med mindre spesifikt angitt eller underforstått i tilbudet, avgjøres alle "match" -spill på ishockey på grunnlag av resultatet ved slutten av vanlig tid (dvs. slutten av tredje periode).
- 7) Med mindre spesifikt angitt eller underforstått i tilbudets egenskaper, vil oppgjør av sesongavgjørelser bli basert på klassifikasjonene, definisjonene og reglene for brudd av trekk for NFL.com, eller den offisielle nettsiden til konkurransen (som aktuelt).
- 8) Sesongspill, uavhengig av om disse inkluderer resultater som er oppnådd under Playoffs eller på annen måte, samt tilbud som viser spesielle lag eller spilleropptredener, forblir gyldige, uavhengig av eventuelle spillerbytter, lagbevegelser eller navneendringer på et hvilket som helst punkt i sesongen.
- 9) Tilbud som refererer til individuelle spilleropptredener (eksempel: Totale mål skåret av Spiller X under Playoffs) eller sammenligner prestasjonen mellom 2 individuelle spillere i løpet av periode/turnering/sesong (eksempel: Hvilken av Spiller X eller Spiller Y vil skåre flest mål i løpet av den regulære sesongen), krever at alle listede personer skal være en aktiv deltakere i minst en ekstra ramme som gjelder for tilbudet etter innsats for at spillene skal stå. Spill som er blitt inngått etter nyheter som kan til og med potensielt redusere antall inventar enhver opplistet spiller er ansvarlig for innen konkurransen; og dermed endring av oddsen selv bare teoretisk forstand til fordel for et bestemt utfall, uten at oddsene er blitt justert for å gjenspeile den nåværende tilstanden av spillet, vil bli erklært ugyldige.
- 10) Spillerrekvisita og andre stats-baserte tilbud vil bli avgjort i henhold til de offisielle kamppapirene som publiseres etter spillet av organisasjonsforeningen.
- 11) [KLAUSULEN ER FJERNET]

19. Motorsport

- 1) Dette avsnittet gjelder all type sport relatert til motorsport, som: Formel 1, A1 GP, CART, Indy Car, Nascar, Circuit Racing, Touring Cars, DTM, Endurance, Rally, Rally-cross, Motorcycling, Superbike.
- 2) Spill avgjøres i henhold til offentliggjøringen av direktetider og plasseringer vist på TV ved påstigning på pallen, på slutten av sesjonen/racet/begivenheten (det som gjelder). Skulle informasjonen som kreves for å avgjøre spillet være mangelfull / ikke vist og/eller ufullstendig teller den første offisielle informasjonen fra det offisielle nettstedet som bindene, uavhengig av senere avansement, nedrykk, anker og/eller sanksjoner som fremkommer i etterkant av sesjonen/racet spillet gjelder.

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

starte i Formel 1).

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

20. Netball

- 1) Med mindre annet er oppgitt, avgjøres alle innsatser av resultatet etter overtid.
- 2) "Innsats på gevinstmargin" og "Fulltid/Pause"-tilbud avgjøres av utfallet etter 80 minutters spill.
- 3) En kamp må fullføres for at spill skal gjelde, med unntak av tilfeller der utfallet ble avgjort før avbruddet og det ikke er sjanse for at dette kunne blitt endret uavhengig av senere hendelser, disse utbetales i henhold til det avgjorte utfallet.
- 4) Tilbud som refererer til individuelle spilleropptredener i en enkeltkamp (eksempel: Totale poeng av Spiller X) eller sammenligne innsatsen mellom 2 individuelle spillere i løpet av en kamp (eksempel: Hvilken av Spiller X eller Spiller Y som skårer flest poeng), krever at alle listede personer skal spille en videre aktiv rolle i den aktuelle kampen for at spillene skal stå.
- 5) Tilbud som refererer til individuelle spilleropptredener i en bestemt periode (eksempel: Totale poeng skåret av Spiller X i løpet av den ordinære sesongen) eller sammenligner prestasjoner fra 2 individuelle spillere i løpet av sesongen (eksempel: Hvilken av Spiller X eller Spiller Y vil skåre flest poeng i løpet av den regulære sesongen), krever at alle listede personer skal være en aktiv deltakere i minst en ekstra ramme som gjelder for tilbudet etter innsats for at spillene skal stå.

21. Pesäpallo (Finsk Baseball)

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

22. Rugby League

- 1) Med mindre annet er oppgitt, vil avgjørelsen av innsatser på Rugby League avgjøres av resultatet etter såkalt overtid eller "Golden Point"-regler.

- 2) "Innsats på gevinstmargin" og "Fulltid/Pause"-tilbud avgjøres av utfallet etter 80 minutters spill.
- 3) Enkelte konkurranser/begivenheter kan ha tilbud som er relevante for en bestemt periode/kamp som kan ende i uavgjort, enten ved slutte av de 80 vanlige minuttene med spill eller til og med etter av eventuell ekstra tid (overtid) er spilt. I slike tilfeller avgjøres spill i henhold til den såkalte "dead heat"-regelen, der utbetalingen kalkuleres etter at oddsen er delt og deretter multiplisert med innsatsen, uavhengig av om netto utbetaling er lavere enn kontoinnehaverens innsats. Dersom slik bestemmelse er på plass, vil den være listet opp sammen med spilltilbudet.
- 4) "Try-scorere" (Første/Siste/Når som helst/Lag) - Alle innsatser inkluderer eventuell ekstra overtid. Alle innsatser plassert på spillere på kampdag 17 vil stå, uavhengig av spillerens deltakelse (eller mangel derav) i kampen. Innsatser på spillere som ikke er inkludert på kampdag 17 vil refunderes.
- 5) Med mindre annet er spesifisert, vil tilbud referere til individuelle spilleropptredener i en enkeltkamp (eksempel: Totale Tries skåret av Spiller X) eller sammenligne innsatsen mellom 2 individuelle spillere i løpet av en kamp (eksempel: Hvilken av Spiller X eller Spiller Y vil skåre flest tries), krever at alle listede personer skal spille fra starten i den aktuelle kampen for at spillene skal stå.
- 6) Tilbud som refererer til individuelle spilleropptredener (eksempel: Totale tries skåret av Spiller X under VM) eller konfronterer utøvelse mellom 2 individuelle spillere i løpet av periode/turnering/sesong (eksempel: Hvilken av Spiller X eller Spiller Y vil skåre flest mål i løpet av den regulære sesongen), krever at alle listede personer skal være en aktiv deltakere i minst en ekstra ramme som gjelder for tilbudet etter innsats for at spillene skal stå. Spill som er blitt inngått etter nyheter som kan til og med potensielt redusere antall inventar enhver opplistet spiller er ansvarlig for innen konkurransen; og dermed endring av oddsen selv bare teoretisk forstand til fordel for et bestemt utfall, uten at oddsene er blitt justert for å gjenspeile den nåværende tilstanden av spillet, vil bli erklært ugyldige. Oppgjør av lignende spill vil være basert på resultatet etter mulig over (ekstra) tid, med mindre annet er angitt.
- 7) Alle innsatser står, uavhengig av endring av bane.

23. Rugby Union

- 1) Med mindre annet er oppgitt, avgjøres alle innsatser som refererer til kampen og lagets prestasjoner i henhold til resultatet etter andre omgang (etter 80 minutter med spill).
- 2) Enkelte konkurranser/begivenheter kan ha tilbud som er relevante for en bestemt periode/kamp som kan ende i uavgjort, enten ved slutte av de 80 vanlige minuttene med spill eller til og med etter av eventuell ekstra tid (overtid) er spilt. I slike tilfeller avgjøres spill i henhold til den såkalte "dead heat"-regelen, der utbetalingen kalkuleres etter at oddsen er delt og deretter multiplisert med innsatsen, uavhengig av om netto utbetaling er lavere enn kontoinnehaverens innsats. Dersom slik bestemmelse er på plass, vil den være listet opp sammen med spilltilbudet.
- 3) Try-scorere (Første/Siste/Når som helst/Lag) - Alle innsatser inkluderer eventuell ekstra overtid. Alle innsatser plassert på spillere på kampdag 22 vil stå, uavhengig av spillerens deltakelse (eller mangel derav) i kampen. Innsatser på spillere som ikke er inkludert på kampdag 23 vil refunderes.

- 4) Med mindre annet er spesifisert, vil tilbud referere til individuelle spilleropptredener i en enkeltkamp (eksempel: Totale Tries skåret av Spiller X) eller sammenligne innsatsen mellom 2 individuelle spillere i løpet av en kamp (eksempel: Hvilken av Spiller X eller Spiller Y vil skåre flest tries), krever at alle listede personer skal spille fra starten i den aktuelle kampen for at spillene skal stå.
- 5) Tilbud som refererer til individuelle spilleropptredener (eksempel: Totale tries skåret av Spiller X under VM) eller konfronterer utøvelse mellom 2 individuelle spillere i løpet av periode/turnering/sesong (eksempel: Hvilken av Spiller X eller Spiller Y vil skåre flest mål i løpet av den regulære sesongen), krever at alle listede personer skal være en aktiv deltakere i minst en ekstra ramme som gjelder for tilbudet etter innsats for at spillene skal stå. Spill som er blitt inngått etter nyheter som kan til og med potensielt redusere antall inventar enhver opplistet spiller er ansvarlig for innen konkurransen; og dermed endring av oddsen selv bare teoretisk forstand til fordel for et bestemt utfall, uten at oddsene er blitt justert for å gjenspeile den nåværende tilstanden av spillet, vil bli erklært ugyldige. Oppgjør av lignende spill vil være basert på resultatet etter mulig over (ekstra) tid, med mindre annet er angitt.
- 6) Alle innsatser står, uavhengig av endring av bane.

24. Squash

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

25. Speedway

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

26. Surfing

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

27. Svømming

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

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

- 1) Alle spill forblir gyldige så lenge en kamp/tilbud spilles innenfor turneringens rammer, uavhengig av endringer (enten før eller under kampen) av forhold (innendørs/utendørs) og/eller underlagstype, med mindre annet har blitt avtalt.
- 2) "Kamp" -innsats er basert på det generelle prinsippet om turneringsfremgang eller turneringsseier, avhengig av hvilken fase av konkurransen kampen refererer til. Spilleren/laget som går videre til neste runde eller som vinner turneringen, skal betraktes som vinneren av spillet, uavhengig av uttak,

diskvalifikasjoner, etc. Disse spillene krever minst ett sett som skal fylles ut for at spillene skal stå.

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

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

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

- 4) Alle spill på "Riktig resultat" (i hovedsak betting på antall sett eller spill-betting), "Oddetall/Partall", og de tilbud som gjelder for vinner av en bestemt periode i kampen (eksempel "Hvilken spiller vinner første sett?" og "Sett 2 – spill 6: Vinner" krever at den relevante perioden i kampen fullføres.
- 5) Alle typer tilbud som ikke spesifiseres ovenfor krever at minst ett sett fullføres for at spill skal gjøres gjeldende, med unntak av de tilbud der utfallet allerede er avgjort da spillet ble avbrutt, og videre spill ikke kan frembringe endringer i utfallet.
- 6) I kamper med par trekkes alle spill hvis noen av de oppgitte spillerne skiftes ut.
- 7) Enhver referanse til "Grand Slams" baseres på turneringer for den bestemte sesongen fastsatt av ITF, uavhengig av arrangement, dato eller andre endringer.
- 8) Med mindre annet er angitt vil alle spill på kamper i Davis Cup trekkes dersom det bestemmes at en kamp spilles i et annet format enn "Best av 5 Sett", (f.eks. Best av 3 sett).
- 9) Tilbud relatert til Davis Cup tilbys med forbehold om at bestemte møter satt opp som såkalte "rubbers" for neste tilgjengelige "singles"-sesjon, som normalt består av to single-kamper per sesjon. Alle spill kanselleres for kamper som er ment å foregå i første eller andre "rubber" (normalt på fredagens single-kamper) der de oppgitte deltakerne ble endret, uavhengig av hvorvidt samme møte faktisk kan skje i løpet av senere møter i samme runde.
- 10) Resultater sikret i et "Pro-sett" vil bare være gyldig for følgende tilbud: "Kamp", "Sett-handikap", "Sett-betting" og "Totalt antall sett". Alle andre typer tilbud vil bli avgjort som ugyldig, med unntak av tilbud der utfallet allerede er fastsatt.
- 11) Som en generell regel blir "tie-breaks" alltid vurdert kun som 1 kamp, uansett antall poeng som trengs for å vinne eller uansett formatet av "tie-break".
De følgende tie-break scenariene vil bli avgjort på følgende måte:

- "Match tie-break": Spilles vanligvis i stedet for det avgjørende settet når begge deltakerne har vunnet det samme antall sett. For oppgjørsmål regnes dette som et fullt sett samt et spill og telles i henhold til dette. Imidlertid vil det ikke bli betraktet som en sammenkobling for avgjørelse av de relevante tilbudene;
- "Tiebreak på 6-6 i et sett, første til 7 poeng": For oppgjørsmål anses dette som 1 kamp og teller deretter også ved en tie-break for avgjørelse av de relevante tilbudene;
- "Tiebreak på 6-6 i et sett, første til 10 poeng": For oppgjørsmål anses dette som 1 kamp og teller deretter også ved en tie-break for avgjørelse av de relevante tilbudene;
- "Tiebreak på 12-12 i et sett, første til 7 poeng": For oppgjørsmål anses dette som 1 kamp og teller deretter også ved en tie-break for avgjørelse av de relevante tilbudene;
- "Tiebreak på 3-3 i et sett, første til 7 poeng" (aka Fast 4 format):: For oppgjørsmål anses dette som 1 kamp og teller deretter også ved en tie-break for avgjørelse av de relevante tilbudene;
- "Tiebreak Tens": En kamp som består utelukkende av et tie-break med den vinnende deltakeren som er den første til å nå 10 poeng og lede med en margin på 2. Dette betraktes både som en tie-break og som en fullstendige kamp for oppgjøret av de relevante tilbudene.

- 12) Vinn/Plasser og Hver-Vei spill som refererer til turneringsvinderen plassert mellom tidspunktet for den første publikasjonen av hovedtrekket av organisasjonsforeningen og starten på konkurransen, vil bli refundert dersom den listede deltakeren ikke tar noen del i Turnering. Unntak vil bli gjort for alle deltakere som fortsatt er involvert i kvalifiserende stadier, da disse vil bli vurdert som aktive deltakere.

29. Volleyball

- 1) Poeng samlet under det såkalte "Golden Set " vil ikke telle mot utfallet av tilbud relatert til den gitte kampen, med unntak av spill som refererer til turneringens progresjon og turneringens totaler.
- 2) Med mindre annet er oppgitt, baseres utbetalinger for spillerrelaterte spill i kamper/begivenheter/turneringer på resultatet etter potensiell overtid (ekstratid med mindre ikke annet er oppgitt).
- 3) Tilbud som refererer til individuelle spilleropptredener i en enkeltkamp (eksempel: Totale poeng av Spiller X) eller sammenligne innsatsen mellom 2 individuelle spillere i løpet av en kamp (eksempel: Hvilken av Spiller X eller Spiller Y vil skåre flest poeng), krever at alle listede personer skal spille en videre aktiv rolle i den aktuelle kampen for at spillene skal stå.
- 4) Tilbud for "Over/Under" i kamper som ikke ble fullført der utfallet allerede var avgjort før avbruddet, og/eller videre spill ikke resulterte i et annet utfall enn nevnte utfall, avgjøres basert på resultatene som ble oppnådd før avbruddet. For utregning av disse avgjørelsene vil minimum antall hendelser som burde vært nødvendige for å avgjøre spillet legges til som nødvendig, avhengig av antall sett som var planlagt for kampen. Skulle denne utregningen gi en situasjon der ingen mulige endringer vil påvirke utfallet av tilbudet vil spillet bli avgjort deretter. Se eksempler i avsnittet for tennis.
- 5) Alle tilbud på "Riktig resultat", "Oddetall/Partall" og de tilbud der det refereres til vinneren av en bestemt periode/tidsramme i kampen. (Eksempel) "hvilket lag vil vinne det første settet?" og "Set 2 –

Første lag til 15 poeng” krever at den bestemte delen av kampen gjennomføres.

- 6) Alle typer tilbud som ikke spesifiseres ovenfor krever at minst ett sett fullføres for at spill skal gjøres gjeldende, med unntak av de tilbud der utfallet allerede er avgjort da spillet ble avbrutt, og videre spill ikke kan frembringe endringer i utfallet.
- 7) Tilbud som refererer til individuelle spilleropptredener (eksempel: Totale punkt skåret av Spiller X under VM) eller sammenligner prestasjonen mellom 2 individuelle spillere i løpet av periode/turnering/sesong (eksempel: Hvilken av Spiller X eller Spiller Y vil skåre flest mål i løpet av den regulære sesongen), krever at alle listede personer skal være en aktiv deltakere i minst en ekstra ramme som gjelder for tilbudet etter innsats for at spillene skal stå. Spill som er blitt inngått etter nyheter som kan til og med potensielt redusere antall inventar enhver opplistet spiller er ansvarlig for innen konkurransen; og dermed endring av oddsen selv bare teoretisk forstand til fordel for et bestemt utfall, uten at oddsene er blitt justert for å gjenspeile den nåværende tilstanden av spillet, vil bli erklært ugyldige.

30. Vinteridrett

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

begivenheten, vil spill anses som ugyldige.

- 7) For at et spill skal være gyldig i "Head to Head" må minst én av de oppførte deltakerne konkurrere i finaleløpet/etappen/hoppet som spillet gjelder for, for at spillet skal anses gyldig. Bestemmelsen gjelder ikke for langrennssprint, som har forskjellige utslagsnivåer, og for skihopp. I slike tilfeller vil avgjørelsen baseres på den offisielle klassifiseringen, uavhengig av om noen av de oppførte deltakerne fullfører finaleløpet/etappen/hoppet.

31. Annet (ikke-sport /spesialinnsatser)

- 1) Betingelsene i dette avsnittet gjelder alle tilbud som ikke på rimelig vis kan klassifiseres under de forskjellige sportskategoriene (Eks. TV-programmer, priser, politikk, skjønnhetskonkurranser, underholdning og liknende). Når dette gjør seg gjeldende, og ellers dekkes i dette avsnittet eller i tilbudet, baseres avgjørelser av disse tilbudene seg på Evoke sine regler nedenfor <Section B, Para 5>.
- 2) Med mindre annet spesifiseres nedenfor eller i forbindelse med et spilltilbud, vil alle spill i denne kategorien være gyldige inntil et resultat offentliggjøres, uavhengig av forsinkelser i annonseringen, ekstra runder avstemning osv., som kan være nødvendig for utfallet som skal annonseres.
- 3) Alle åpne tilbud som gjelder deltakere som trekker seg/sparkes ut fra TV-programmer (enten frivillig eller etter arrangørens avgjørelse) trekkes. Skulle samme deltaker komme tilbake til samme konkurranse på et senere tidspunkt vil han/hun betraktes som en ny deltaker, noe som resulterer i at tidligere spill vil settes som tapt.
- 4) Spill som referer til fjerning av en deltaker er kun gyldig frem til neste oppførte program. Enhver endring av utstemningsmetoder, mengde og/eller deltakere som deltar i samme program, eller andre årsaker som ikke på rimeligvis kan forventes, vil resultere i at spill som gjelder "Neste utstemming" eller "Neste eliminasjon" trekkes.
- 5) Skulle programmet avsluttes før en offisiell vinner kan utlyses vil spill avgjøres som uavgjort (dødt løp) mellom deltakerne som enda ikke er eliminert. Spill på vinner/plassering av deltakere som allerede har blitt eliminert vil avgjøres som tapt.
- 6) a. Politikkmarkedet avgjøres i henhold til resultatet som bekreftes 12 timer etter at det først ble publisert av myndighetsorganisasjonen som var ansvarlig for å avholde valget i den bestemte jurisdiksjonen, på det offisielle nettstedet / de offisielle sosiale mediene. Når en relevant myndighetsorganisasjon erklærer et offisielt resultat og bekrefter det i 12 timer, utgjør dette grunnlaget for avgjørelsen uavhengig av eventuelle protester, tvister, resultater under rettslig behandling og/eller etterfølgende endringer i det offisielle resultatet.
b. For å maksimere brukeropplevelsen forbeholder Evoke seg retten til etter eget skjønn å bruke informasjon som er hentet inn fra generelt pålitelige og historisk nøyaktige kilder for å avgjøre markeder før det offisielle resultatet som beskrevet i <avsnitt C, paragraf 31, klausul 6(a)>, kunngjøres og bekreftes. Hvis det, etter publisering og bekreftelse av det første offisielle resultatet, blir funnet et avvik som endrer resultatet av markedet, retter Evoke feilen og avgjør de eventuelle vinnerspillene i henhold til det offisielle resultatet, og gjør alle nødvendige endringer i henhold til <avsnitt A, paragraf 6, klausul 2>. Endringer som følge av eventuelle protester, tvister, resultater under rettslig behandling og/eller etterfølgende endringer i det offisielle resultatet etter at det er utstedt/bekreftet, tas ikke i betraktning.

32. Spesifikke grenser for sport

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

1. Fotball:

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

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

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

- (v) Alle andre internasjonale turneringer;
- (vi) Alle andre internasjonale klubbturneringer;
- (vii) Nasjonale ligaer på toppnivå i et av følgende land;
- (viii) Nasjonale hovedturneringer i ethvert land;
- (ix) Enhver nasjonal liga på andre nivå for menn i følgende land: Danmark, England, Frankrike, Tyskland, Italia, Nederland, Norge, Sverige og Spania;
- (x) Alle internasjonale vennskapskamper som er regulert av FIFA.

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

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

2. Basketball

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

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

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

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

3. Ishockey

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

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

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

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

4. Håndball

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

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

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

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

5. Volleyball

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

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

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

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

6. Tennis

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

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

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

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

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

7. Amerikansk fotball og baseball

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

følgende kategorier:

(i) NFL og MLB.

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

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

8. Australsk fotball

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

(i) AFL.

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

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

9. Cricket

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

(i) Internasjonale kamper og innenlandske toppligaer.

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

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

10. Dart

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

(i) Alle begivenheter sendt på TV i Storbritannia.

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

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

11. Golf

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

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

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

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

12. Rugby League

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

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

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

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

13. Rugby Union

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

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

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

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

14. Snooker

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

(i) Alle begivenheter sendt på TV i Storbritannia.

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

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

15. Motorsport

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

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

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

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

16. Annen sport

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

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

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

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

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

33. Blandet kampsport (MMA)

- 1) Alle tilbud vil bli avgjort i henhold til det offisielle resultatet av det aktuelle styrende organ umiddelbart som erklært av ringlederen på slutten av kampen. Ingen endringer i det offisielle resultatet etter at det først ble annonsert, vil bli tatt i betraktning, med unntak av det som den offisielle organisasjonen har til hensikt å rette ut klare tilfeller av menneskelige feil gjort av ringlederen.
- 2) Med mindre det er klart angitt at kampene ikke er bekreftet, er spillene bare gyldige dersom kampen finner sted på kortet/datoen det ble annonsert for, uavhengig av endringer i spillested/plassering. Spill vil bli avgjort som ugyldig dersom det skal være en offentlig bekreftelse fra organisasjonsorganet om en datoutsettelse, omlegging til et annet kort eller endring av utøvere, selv om kampen ender opp med å finne sted som opprinnelig annonsert.
- 3) Med unntak av forekomstene som beskrevet i <Avsnitt C, Paragraf 33, Klausul 4>, tilføyelse eller fjerning av tittelbestemmelser (eksempel: en kamp som ble annonsert som en ikke-tittelkamp, blir endret til en tittelkamp) eller endringer i vektklasser så vel som enten/begge utøvere ikke oppfyller den forhåndsbestemte vekten, vil ikke resultere i ugyldiggjørelse av tilbudene så mye som kampen finner sted på kortet det ble annonsert for.
- 4) Hvis en eller annen grunn endres antall runder i en kamp mellom tidspunktet for innsatsen og den faktiske kampen, vil tilbud som spesifikt refererer til runder, for eksempel "Round betting", "Group of Rounds", "Over/Under", "Victory Method" og "To go the distance" eller andre tilbud som kan bli påvirket av en slik endring, bli erklært ugyldig.
- 5) For oppgjørsformål, dersom kampen avbrytes av en eller annen grunn mellom runder, f.eks. utøver trekker seg før starten av en runde, diskvalifikasjon, manglende svar på bjellen, vil kampen anses å være ferdig ved slutten av forrige runde.
- 6) Tilbud om kamper erklært som "No Contest" eller hvor ingen av dem erklæres som eneste vinneren av kampen, vil bli avgjort som ugyldig, bortsett fra tilfeller der et slikt utfall ble tilbudt til spillformål eller for de tilbudene der resultatet har blitt avgjort før vedtaket, og ikke muligens kunne endres uansett fremtidige hendelser, som avgjøres i henhold til det besluttede resultatet.

7) Følgende beskrivelser skal betraktes som de aktuelle utfallene for de forskjellige scenariene:

- “Finish”: En serier ved KO (Knockout), TKO (Teknisk Knockout), DQ (Diskvalifisering), Ettergivelse, ‘kaste inn håndkleet’ fra enten utøverens hjørne, ethvert dommerstopp som erklærer en av utøverne som den eneste vinneren av kampen;
- “Poeng/Avgjørelse”: Enhver seier basert på dommernes poengkort;
- “Enstemmig avgjørelse”: En avgjørelse hvor alle dommerne erklærer den samme utøveren som vinner;
- “Flertallsavgjørelse”: En avgjørelse hvor flertallet av dommerne erklærer den samme utøveren som vinner, mens mindretallet av dommerne erklærer kampen som uavgjort;
- “Delt avgjørelse”: En avgjørelse hvor flertallet av dommerne erklærer den samme utøveren som vinner, mens mindretallet av dommerne erklærer den andre utøveren som vinner;
- “Flertallstrekkning”: En avgjørelse hvor flertallet av dommerne erklærer kampen som uavgjort, mens mindretallet av dommerne erklærer en spesiell utøver som vinner;
- “Delt trekking”: En avgjørelse hvor hver av dommernes poengkort erklærer et annet utkomme av kampen og ikke noe utkomme råder over det andre.

8) En kamp anses kun å ha "gone the distance" hvis en poengavgjørelse/dommeravgjørelse tildeles etter den fulle varigheten av alle planlagte runder er fullført. Ethvert scenario der en poengavgjørelse/dommeravgjørelse tildeles før det fullstendige antallet planlagte runder er fullført (f.eks. kampen avbrytes tidlig på grunn av skalling), anses ikke som å ha "gone the distance" og kampen anses å ha blitt avsluttet på det tidspunktet / i den runden kampen ble stoppet, og avgjøres deretter. Kamper som ender med poengavgjørelse/dommeravgjørelse før den fullstendige varigheten av alle planlagte runder er fullført, og/eller kamper som erklæres som "No Contest", får "Method of Decision"-tilbudet erklært ugyldig med mindre et relevant resultat er gjort tilgjengelig for spilling.

9) I tilbud hvor trekning/uavgjort er mulig og det ikke er tilbudt odds for et slikt utfall, vil spill bli avgjort som ugyldig dersom det offisielle resultatet blir erklært som sådan. For oppgjørsformål vil kamper hvor utfallet som er erklært som enten "Majority draw" eller "Split draw", kommer til å bli betraktes som et trukket/uavgjort utfall, og tilbudene vil bli avgjort tilsvarende.

10) Spill som refererer til runde/kampvarighet representerer den faktiske tiden som er gått i runde/kamp, hvis aktuelt, avhengig av den planlagte runden/kampperioden. For eksempel vil en innsats på over 4,5 Total Rounds bli avgjort som over når to minutter og 30 sekunder i den 5.runden har gått.

11) Oppgjør av statistikkbaserte tilbud som "Fighter to have most downdraft" eller "Fighter to have most significant strikes" vil bli avgjort basert på resultatene utstedt av den styrende foreningen eller dens anerkjente offisielle partner for slik statistikk. Oppgjøret vil bli basert i henhold til definisjonen som det offisielle styrende organet som utsteder den nevnte statistikken. Med mindre det støttes av uimotstridelige bevis, vil ikke Evoke godkjenne noen klager som stammer fra personlig tolkning av slike vilkår. I tilfeller hvor begge utøvere blir erklært å ha oppnådd samme resultat og dette utfallet ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.

12) Markeder som sammenligner eller teller forskjellige kamper fra samme kort som "Total KOs/TKOs on the card" eller "Total matches to end by decision on the card", angir antall kamper som kreves for å finne sted på et kort, eller en liste spesielt den delen av kortet som innsatsen gjelder. Innsatsen vil forbli gyldig dersom en eventuell kamp blir avlyst, men antall kamper på kortet eller den aktuelle spesifikke delen av den forblir den samme (eksempel: re-booking, erstatningskamp eller underkort/innledende kamper blir presset til hovedkortet). Dersom det antallet angitte kamper av hvilken som helst grunn ikke finner sted i

løpet av kortet eller den spesifikke delen av den som innsatsen betegner, vil spillene bli avgjort som ugyldige.

34. Snooker

- 1) Alle spill forblir gyldige så lenge en kamp/tilbud spilles innenfor turneringens rammer, uavhengig av endringer, med mindre annet har blitt avtalt.
- 2) Spilltilbud på "Kamp" er basert på det generelle prinsippet for avviklingen av turneringer eller turneringens vinner, uavhengig av hvilken fase i konkurransen kampen gjelder. Spilleren som går videre til neste runde eller vinner turneringen regnes som vinner av spillet, uavhengig av kampens varighet, spillere som trekker seg eller diskvalifiseres, osv. Disse spillene krever at minst én ramme er fullført for at spillet skal gjelde.
- 3) Tilbud for "Over/Under" i kamper/hendelser som ikke ble fullført der utfallet allerede var avgjort før avbruddet, og/eller videre spill ikke resulterte i et annet utfall enn nevnte utfall, avgjøres basert på resultatene som ble oppnådd før avbruddet oppstod. For utregning av disse avgjørelsene vil minimum antall hendelser som burde vært nødvendige for å avgjøre spillet legges til som nødvendig, avhengig av antall rammer som var planlagt for kampen. Skulle denne utregningen gi en situasjon der ingen mulige endringer vil påvirke utfallet av tilbudet vil spillet bli avgjort deretter. Se eksempler i avsnittet for tennis.
- 4) Tilbud med "Handikap" krever at alle planlagte rammer fullføres for at spillet skal gjøres gyldig, unntatt for de begivenheter der utfallet allerede er avgjort og/eller videre spill ikke kan gi et annet utfall for nevnte tilbud, disse vil i så fall avgjøres deretter. Se eksempler i avsnittet for tennis.
- 5) Alle tilbud på "Riktig resultat", "Oddetall/Partall" og de tilbud der det refereres til vinneren av en bestemt periode i kampen (eksempelvis "Hvilken spiller vil vinne det første settet?" eller "Første spiller som fullfører X rammer") krever at den bestemte delen av kampen gjennomføres.
- 6) Alle typer tilbud som ikke spesifiseres ovenfor krever at minst én ramme fullføres for at spill skal gjøres gjeldende, med unntak av de tilbud der utfallet allerede er avgjort da spillet ble avbrutt, og videre spill ikke kan frembringe endringer i utfallet.
- 7) I tilfelle av en re-rack vil alle ventende spill på den aktuelle rammen avgjøres som ugyldig og et nytt marked vil bli åpnet. Et unntak vil bli gjort for de tilbudene som utfallet av disse allerede er bestemt før re-rack, og videre videreføring av spillet kunne ikke muligens gi et annet utfall.

35. Darts

- 1) Alle spill forblir gyldige så lenge en kamp/tilbud spilles innenfor turneringens rammer, uavhengig av endringer, med mindre annet har blitt avtalt.
- 2) Spilltilbud på "Kamp" er basert på det generelle prinsippet for avviklingen av turneringer eller

turneringens vinner, uavhengig av hvilken fase i konkurransen kampen gjelder. Spilleren som går videre til neste runde eller vinner turneringen regnes som vinner av spillet, uavhengig av kampens varighet, spillere som trekker seg eller diskvalifiseres, osv.

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

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

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

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

7) Tilbud som kombinerer et antall hendelser av en spesifikk spiller i en kamp/begivenhet f.eks.: Kongen av åkkien osv.) krever at alle konnotasjoner relatert til tilbudsspillet må etterleves fullstendig og uten tvil. Hvis én eller flere deler av tilbudet ender i uavgjort, avgjøres spillene som TAPT.

D. Racing

1. Hesteveddeløp

a. Generelle regler for hesteveddeløp

- 1) Alle forhold som nevnes i dette avsnittet refererer kun til hesteveddeløp, og har prioritet over alle andre regler eller forhold.
- 2) Alle spill styres av Tattersalls regler for spill, som beskrevet på <http://www.tattersallscommittee.co.uk/>. Disse reglene styrer utbetalingen av spill, dersom noe skulle oppstå som ikke dekkes av reglene i dette avsnittet.
- 3) Oppgjør vil bli basert på det offisielle resultatet utstedt på tidspunktet for "Weigh In". Eventuelle endringer etter at et slikt resultat har blitt annonsert, vil ikke bli tatt i betraktning. I tilfelle en steward-forespørsel i løp som finner sted i Storbritannia, Irland og Sør-Afrika hvor det opprinnelige

resultat/avslutningsordre blir endret, vil Evoke avgjøre resultater basert på regelen "first past the post". Eventuelle påfølgende endringer vil ikke bli tatt i betraktning for oppgjørsformål med unntak av tilfeller der noen hest blir diskvalifisert på grunn av veing i lys. I slike tilfeller vil resultat etter "Weigh In" telle. For løp som skjer i andre land i tillegg til de ovennevnte, vil det offisielle resultatet utstedt på tidspunktet for "Weigh In" (eller lignende lokal prosedyre) telle.

- 4) Alle spill, med unntak av "Ante Post spill", vil anses som ugyldige dersom løpet avbrytes eller erklæres ugyldig. Dersom løpet utsettes til en fremtidig dag og den "endelige erklæringen" står, vil alle spill anses gyldige, dersom løpets arena ikke har blitt endret. I slike andre tilfeller vil alle spill erklæres ugyldige.
- 5) Alle referanser til starttidspunkter publisert i sammenheng med spilltilbud, refererer til det offisielt planlagte tidspunktet for løpet i lokal tid. Så fremt ikke noe annet er spesifisert i reglene for hesteveddeløp, vil alle spill stå, uten hensyn til eventuelle endringer av løpets starttidspunkt.
- 6) Dersom det oppstår en ugyldig start, eller noen annen hendelse som resulterer i at løpet må gjennomføres på nytt, vil løpet ikke anses å ha vært "under starterens ordre". I slike tilfeller vil innsatser refunderes på valg som ikke deltar i den nye starten av løpet. Alle gevinster på de gjenværende valgene vil være underlagt Tattersalls regel 4. Antallet hester som deltar i den nye starten av løpet vil avgjøre vilkårene for "plassering". Men vanlige regler for Ante Post spill gjelder for Ante Post spill.
- 7) Dersom et løp erklæres som et "ugyldig løp" og et nytt løp finnes sted, vil alle spill stå for hestene som deltar i det nye løpet. Premier som tilbys for et "ugyldig løp" vil stå for det nye løpet, så fremt det ikke er en hest som ikke stiller. Hvis en hest ikke stiller, vil alle spill avgjøres i henhold til Tattersalls regel 4.
- 8) Utbetaling av spill på hester som enten nekter å komme ut av startblokken, eller som på annen måte unnlater å starte i et National Hunt-løp, vil baseres på annonseringen til den offisielle starteren. Dersom den offisielle starteren anser hesten for å stille, vil spill på den hesten avgjøres som tapt.
- 9) Et løp anses å være "walkover" når bare én hest deltar i løpet.
- 10) "Walkovere" og avlyste løp teller som løp, men alle valg involvert vil anses som ikke å ha stilt.

b. Seiersspill og spill hver vei

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

4) Det følgende er oddsen for "Each Way"-spill:

1. Løp med handikap:

2-4 hester = Kun "Win"

5-7 hester = 1/4 av oddsen for 1, 2

8-11 hester = 1/5 av oddsen for 1, 2, 3

12-15 hester = 1/4 av oddsen for 1, 2, 3

16 eller flere hester = 1/4 av oddsen for 1, 2, 3, 4

2. Løp uten handikap:

2-4 hester = Kun "Win"

5-7 hester = 1/4 av oddsen for 1, 2

8 eller flere hester = 1/5 av oddsen for 1, 2, 3

5) Hver "Each Way"-dobbel, -trippel, osv. avgjøres "Win" til "Win", "Place" til "Place".

6) "Betting Without" refererer til muligheten for å spille på om en gitt hest vil klare å oppnå en spesifikk slutt plassering ("Win" eller "Place"), dersom de opplistede hestene ekskluderes fra sammenfatningen av de offisielle resultatene.

7) "Each Way"-odds for "Betting Without"-markeder vil baseres på antallet hester som faktisk deltar i løpet, etter at de opplistede hestene er ekskludert fra det totale antallet hester.

8) Fradrag i henhold til Tattersalls regel 4 gjelder dersom hester ikke stiller i "Betting Without"-markeder.

c. Premier - Tidlig, tavle og start

1) Det er mulig å velge fra to (2) prisalternativer: Prisen ved plasseringen av spillet eller startprisen (SP). SP refererer til oddsen for valget ved starten av løpet. Dersom mulighet for spill er tilgjengelige under løpet, vil SP kalkuleres basert på siste tilgjengelige odds for valget. Merk at SP ikke er tilgjengelig for Ante Post spill (AP).

2) Tidlige priser (TP) er oddsen tilbudt på dagen til begivenheten. Disse tilbys vanligvis mellom kl. 08:00 og 10:00 på dagen til begivenheten, og 15 minutter fra løpets start. Det kan være tilfeller (som for løp på lørdag og møter med høy profil), når de endelige erklæringene er gjort, at EP tilbys med andre tidsrammer enn de som er nevnt over.

3) Alternativet til SP, tavlepriser (TAP) og industripriser (IP) vises normalt rundt 15 minutter før løpet.

4) Alle spill, med unntak av de plassert på SP, vil resultere i at utbetalingen baseres på prisen tatt da spillet ble plassert, samt være underlagt de andre reglene oppgitt i dette avsnittet.

5) Innsatser plassert på EP og TAP vil refunderes dersom en hest strykes "ikke under ordre". Odds på hester innen de samme løpet vil være underlagt fratrekk i henhold til Tattersalls regel 4(c), hvis gjeldende.

- 6) I tilfeller der hester strykes og det resulterer i at et nytt marked dannes, vil alle spill foretatt på EP eller TAP før det nye markedet vil være underlagt fratrekk i henhold til Tattersalls regel 4(c), hvis gjeldende.
- 7) Spill aksepteres i løp med to (2) eller flere hester for navngitte valg til gjeldende "Tavle-/Oppmøtepriser", som sendes til vår tjeneste fra den offisielle informasjonstjenesten (PA).
- 8) Dersom en feilaktig pris bli gitt, vil alle spill gjort på utfall med feil odds avgjøres som ugyldige og innsatsen refunderes.
- 9) I tilfeller hvor Tattersalls regel 4 gjør seg gjeldende når en hest strykes, vil ingen flere spill bli foretatt på "Tavle-/Oppmøtepris", så fremt ikke et nytt marked dannes.
- 10) Hester tilbud som "Price Boosts", "Knockouts", osv. vil også være underlagt fratrekk i henhold til regel 4, gitt at det er en hest som ikke stiller i løpet.
- 11) Alle referanser til tidsrammer, tilgjengeligheten på pris, osv. skal anses som antydende, og er ikke bindende. Evoke forbeholder seg retten til å endre slike tidsrammer og utstedte priser, samt suspendere tilgjengeligheten til hvilket som helst løp eller muligheter for innsats etter eget skjønn.

d. Spill på ikke navngitt favoritt

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

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

e. Tattersalls regel 4

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

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

- 4) Tabellene som du ser ovenfor inkluderer odds listet opp både i desimal- og brøkformat. I tilfellene hvor desimalformatet ikke er dekket av en tilsvarende brøk, forbeholder Evoke seg retten til å bruke fradrag i henhold til Tattersalls regel 4 basert på desimaltabellen.
- 5) Bruken av Tattersalls regel 4 på spill plassert på EP vil baseres på EP til hesten som er trukket på tidspunktet spillet ble plassert, uten hensyn til oddsen på tidspunktet hesten ble trukket.
- 6) Løp som involverer mer enn én strøket hest er underlagt et maksimalt fratrekk på 90c per €1.
- 7) Der det totale fratrekket på markedet der spillet ble plassert er 5c i €, og bare én hest har trukket seg, som en konsesjon, vil fratrekket bortfalle. Men hvis to eller flere hester trekkes vil et samlet fradrag etter Regel 5 brukes.

f. Ante Post spill

- 1) For at et spill skal anses som et Ante Post (AP) må det plasseres kvelden før erklæringsfasen. Vanligvis foregår slik erklæring 48 timer før løpets start for Flat-løp og 24 timer før løpets start for National Hunt-løp.
- 2) (AP) innsatser på hester som ikke deltar i løpet vil ikke refunderes og Tattersalls regel 4 gjelder ikke, så fremt ikke noe annet spesifikt er oppgitt.
- 3) Dersom minst én av følgende hendelser oppstår, vil alle fremtidige spill anses ugyldige:
 - i. Løpet avbrytes
 - ii. Løpet anses offisielt som ugyldig
 - iii. Vilårene for løpet har endret seg siden spill ble foretatt (som definert under Tattersalls regler)
 - iv. En hest diskas under The Jockey Club Rules of Racing
 - v. Stedet eller underlaget endres (eksempelvis torv til jord, eller vice versa)
 - vi. Muligheten til å melde seg på løpet åpnes igjen
- 4) Med unntak av eventualitetene nevnt i dette avsnittet, vil alle AP-spill anses gyldige hvis løpet gjennomføres innen 14 hele dager fra når det først var planlagt, så lenge forholdene i løpet forblir uendret. Slike forhold inkluderer at det nye løpet gjennomføres på samme bane, med samme distanse og at løpet ikke åpner for nye deltakere. Dersom det nye løpet ikke møter noen av de nevnte kriteriene, skal alle AP-spill anses ugyldige.
- 5) (AP) spill avgjøres til prisen og "Place"-vilkårene ved tidspunktet de godtas. Dersom et spill godtas til feil odds eller "Place"-vilkår, forbeholder Evoke seg retten, etter eget skjønn, til å avgjøre spillet som ugyldig og refundere innsatsen.

g. -cast-spill

1. Forecast & Tricast-spill – Generelle regler

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

2. Straight Forecast

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

3. Reversibel Forecast

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

4. Kombinasjon Forecast

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

5. Tricast

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

6. Kombinasjon Tricast

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

h. "Place Only"-spill

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

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

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

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

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

i. Spesialspill

1. Spesialer på jockeyer

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

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

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

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

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

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

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

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

2. "Cross Card" Jockey-spesialer

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

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

b. Regler for Jockey-spesialer er gjeldende

3. Trener-spesialer

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

a. Regler for Jockey-spesialer er gjeldende

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

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

b. Følgende terminologi gjelder for "Distansespill":

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

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

5. "Stevne - Seier"-distansespill

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

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

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

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

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

6. "Løp - Seier"-distansespill

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

7. "Hest - Seier"-distansespill

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

8. Hesteveddeløp kombinert med andre sporter

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

9. TV-spesialmarkeder

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

10. Ante Post-spesialer

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

11. "Match"-spill

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

12. "Daglige favoritter"-spill

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

13. "Daglige akkumulator"-spill

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

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

j. Reserver

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

k. Maksimale gevinster

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

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

l. Internasjonale hesteveddeløp

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

m. Faste odds for veddeløp i USA

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

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

2. Greyhoundløp

a. Generelle regler for greyhoundløp

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

b. Win og Each Way spill

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

2-4 greyhunder = Kun "Win"

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

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

c. Premier - Tavle og start

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

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

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

d. Spill på ikke navngitt favoritt

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

e. Tattersalls regel 4

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

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

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

- 4) Tabellene som du ser ovenfor inkluderer odds listet opp både i desimal- og brøkformat. I tilfellene hvor desimalformatet ikke er dekket av en tilsvarende brøk, forbeholder Evoke seg retten til å bruke fradrag i henhold til Tattersalls regel 4 basert på desimaltabellen.
- 5) Løp som involverer mer enn én trukket hun er underlagt et maksimalt fratrekk på 90c per €1.

f. Ante Post spill

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

- a. Løpet avbrytes
 - b. Løpet anses offisielt som ugyldig
 - c. Vilkårene for løpet har endret seg siden spill ble foretatt (som definert under Tattersalls regler).
- 4) Med unntak av det som er nevnt ovenfor, vil alle Ante Post spill anses gyldige hvis løpet, som spillet refererer til, fullføres innen 14 dager fra det opprinnelig skulle gjennomføres, så fremt ikke noe annet har blitt avtalt.
- 5) AP spill avgjøres ved premien og spillvilkår som gjelder på det tidspunktet spillet ble akseptert på. Dersom en innsats blir akseptert ved feil odds eller spillvilkår, forbeholder Evoke seg, etter eget skjønn, å avgjøre innsatsen som ugyldig og innsatser vil bli refundert.

g. -cast-spill

1. Forecast & Tricast spill – Generelle regler

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

2. Straight Forecast

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

3. Reversibel Forecast

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

4. Kombinasjon Forecast

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

5. Tricast

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

6. Kombinasjon Tricast

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

h. Distansespill

1. Generelle regler (gjelder for alle distansespill)

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

b. Følgende terminologi gjelder for "Distansespill":

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

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

2. "Stevne - Seier"-distansespill

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

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

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

3. "Løp - Seier"-distansespill

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

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

4. "Greyhound - Seier"-distansespill

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

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

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

i. Maksimale gevinster

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

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

j. Trap Challenge

- 1) "Trap Challenge" er der det er mulig å spille på hvilket startbur som har flest vinnende greyhounds på et oppført stevne og/eller et spesifikt antall løp.
- 2) Alle spill som refererer til "Trap Challenge" står uavhengig av ledige startbur, "reserver" eller ugyldige løp gitt at minst halvparten av de angitte løpene er fullført og resultatene er fastsatt.
- 3) For avgjørelse av "Trap Challenge", må to eller flere greyhounds anses som vinnere av et løp. Alle greyhounds på 1. plass (og deres respektive startbur) vil bli betraktet som å ha vunnet det angitte løpet.
- 4) Skulle to eller flere startbur komme på en delt plassering vil utbetalingen baseres på den såkalte "Dead Heat"-regelen, per definisjonen i <Section B, Para 5.14>.
- 5) Spill som refererer til Racing Post Greyhound TV (RPGTV) Flying Four Selections vil bli deklart ugyldig hvis noen av de involverte løpene blir avgjort som ugyldige, med mindre resultatet allerede er bestemt. Ethvert "dead-heat" for førsteplassen kommer også til å bli ansett som vinner.

E. eSports

1. Avtalevilkår

A. Introduksjon

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

B. Generelle regler for resultatavgjørelse

- 1) Ved avgjørelse av resultater vil Evoke gjøre sitt ytterste for å rette seg etter førstehånds innhentet informasjon (under eller nøyaktig etter at hendelsen er fullført) fra arrangørenheten tilknyttet gjennom spillkringkasting og relevante oppgjør det måtte viser, spilllets API og det offisielle nettstedet. Skulle slik informasjon være i konflikt, bli disputert eller endret fra førstehånds visning samt offisielle kilder og/eller dersom det er åpenbare feil i informasjonen inkludert fra kildene ovenfor, vil avgjørelsen av spilltilbudet bli basert på andre offentlige kilder.
- 2) Avgjørelse av innsatser vil ikke inkludere endringer som stammer fra og/eller tilskrives til, uten å være begrenset til, straffer, protester, resultater fra juridisk inngripen og/eller påfølgende endringer av det offisielle resultater etter at hendelsen er fullført og et resultat har blitt kunngjort, inkludert foreløpige. For innsatser som henviser til konkurranser som spenner over mer enn 1 runde/nivå (f.eks.: turneringsspill) vil kun endringer som påvirker innsatser hvor avgjørelse ennå ikke er avklart bli tatt i betraktning. Følgende eksempel gis som en generell retningslinje på hvordan slike innsatser vil bli behandlet i tilfelle sammenlignbare situasjoner: En innsats på at et lag når semifinalen i en turnering vil anses som å ha blitt oppnådd når den aktuelle arrangørenheten anser det for å være slik selv om det samme laget på et senere nivå blir diskvalifisert fra turneringen uansett årsak.
- 3) Enhver henvisning til ord/emner som vises i entall gjelder også for flertall. Som sådan skal betegnelsen "deltaker", "utøver" eller tilsvarende forstås som både enkeltindivider og lag som representerer en enkelt enhet.
- 4) Selv om alle systemmessige forhåndsregler er tatt i bruk for å kunne gi den mest korrekte gjengivelsen av hendelsen som planlagt av den styrende enheten, er enhver referanse til rekkefølgen deltakerne vises, steder osv., kun å anses til informasjonsformål. Bytte av hjemme-/borte-deltakere samt steder tidligere kunngjort anses ikke som gyldige årsaker for kansellering av plasserte innsatser.
- 5) Før eller under en hendelse/kamp kan Evoke bestemme å vise nåværende og tidligere scoringer, oppgjør og annen statistikk relatert til tilbudet. Dette skal kun forstås som at Evoke leverer slike data for informasjonsformål og ikke som en bekreftelse eller aksept på noe ansvar for nøyaktigheten til slike data. Alle data som presenteres i denne hensikten må behandles som uoffisielle, ingen unøyaktigheter skal anses som gyldige årsaker til kansellering av plasserte innsatser.
- 6) Skulle navnet på en deltaker/hendelse/spill være feilskrevet og/eller endret, vil innsatser forbli gyldige forutsatt at det er rimelig tydelig og at det kan fastslås gjennom pålitelige kilder, at den plasserte innsatsens formål er den samme som deltakeren/hendelsen/spillet den var ment for.
- 7) Tidsfristen (tidspunktet for avskjæring) vist på nettstedet er kun å anse til informasjonsformål. Evoke forbeholder seg retten til etter eget skjønn å suspendere, delvis eller fullstendig, spillaktivitet til ethvert tidspunkt det anses å være nødvendig.

- 8) Uavhengig av starttidspunktene vist på nettstedet, skal Evokes generelle vilkår og betingelser for oddsspill, som fremgår av *<del A, paragrafene 2 til 6 >* angående gyldighet eller mangel på dette, om plasserte innsatser og/eller aksept gjelde.
- 9) Uten fordommer og i tillegg til ovennevnte, forbeholder Evoke seg retten til etter eget skjønn å annullere innsatser dersom noen av følgende situasjoner skulle oppstå:
- i. Evokes opplever forsinkelser i mottak av stream med data/bilder fra sine kilder/tilbydere og dette fører til at Evoke presenterer odds som ikke reflekterer innsatsens nåværende status;
 - ii. Det er rimelig åpenbart at innsatser har blitt plassert fra kontoer som har tilgang til stream med data/bilde som på tidspunktet ikke er tilgjengelig for Evoke;
 - iii. Innsatser har blitt plasserte etter at en deltaker har oppnådd en fordel stor nok til å påvirke oddsen til et tilbud, selv om det bare er teoretisk, uten at nevnte odds har blitt justert til å reflektere innsatsens nåværende status.
- 10) Skulle en kamp starte på et annet tidspunkt enn det som er oppgitt på nettstedet vil dette ikke bli ansett som en gyldig årsak til å kansellere innsatsene, så fremt nøyaktig den samme kampen er den neste kampen mellom begge lagene innenfor samme turnering og er gyldig for runden/nivået den opprinnelig var ment for.
- 11) Med mindre annet er oppgitt vil det når arrangørenheten anser det som passende å inkludere eventuelle nødvendige ekstra runder/overtid, kvalifiseringskamp(er) eller serie med kamper for å avgjøre en klassifisering og/eller kamputfall, vil Evoke ta resultatet og utfall som stammer fra ekstra kamper/runder/overtid i betraktning for avgjørelse av innsatser som henviser til nevnte kamp/klassifisering.
- 12) Alle innsatser relater til kamper, eller delers av disse, som ikke foregår eller som får tildelt et resultat gjennom walkover-beslutninger vil erklæres ugyldige. For avgjørelsesformål vil hendelser i en kamp (eller deler derav) anses å ha skjedd enten når spillets klokke har startet eller når en deltaker utfører en hendelse i spillet relatert til kampen (eller deler derav), avhengig av hva som skjer først.
- 13) Tilbud relater til kamper eller deler av disse som forlates uansett årsak og som ikke får et resultat tildelt fra den offisielle organisasjonen innen 36 timer fra faktisk kampstart, får innsatser refundert for de innsatsene som har et resultat som ennå ikke er avgjort. Alle innsatstilbud som ikke har blitt avklart før forlatelse og som ikke kunne hatt mulighet for å ha blitt endret uansett fremtidige hendelser, vil avgjøres etter det bestemte utfallet.
- 14) Skulle det bli besluttet at et forlatt oppgjør (eller deler derav) skal fortsettes innen de 36 timene fra det opprinnelige starttidspunktet, vil alle innsatser

plassert på den opprinnelige kampen bli stående og blir avgjort gjennom utfallene som stammer fra det fortsatte spillet.

- 15) Skulle det bli besluttet at et forlatt oppgjør (eller deler derav) skal omstartes fra begynnelse innen 36 timene fra det opprinnelige starttidspunktet, vil alle innsatser plassert på den opprinnelige kampen som ikke kunne avgjøres gjennom utfallene som stammer fra spill før forlatelsen bli erklært ugyldige.
- 16) Skulle det bli tilfelle at begge deltakere involvert i en kamp i samme turnering mot en forskjellig motstander mellom tidspunktet fra oppgivelse og fortsettelsen av den opprinnelige kampen, vil alle ventende innsatser på den opprinnelige kampen blir avgjort som ugyldige uavhengig av utfallene oppstått under kampens fortsettelse.
- 17) Tilbud som henviser til turneringsutfall og/eller kamper/hendelser planlagt over et tidsrom på 2 dager eller mer, vil forbli gyldige forutsatt at nevnte hendelse anses fullført og et offisielt resultat kunngjøres av den offisielle \organisasjon innenfor samme år, uavhengig av nåværende/fremtidig deltakelse (eller mangel på dette) av enhver oppført og/eller tidligere kunngjort deltaker, med mindre annet er oppgitt.
- 18) I tilfelle kamper som ikke har blitt fullført før sin naturlige avslutning, og når et resultat utstedes gjennom en beslutning av enheten senest 36 timer fra den faktiske starten til hendelsen uten at spillet fortsetter etterfulgt av oppgivelse, vil Evoke benytte den utstedte beslutningen som det offisielle resultatet for tilbud som gjelder utfall av kampen og/eller turneringsfremgang (f.eks. kampodds og deltakeren når neste runde) så fremt den utstedte beslutningen ikke endrer utfallet av nevnte innsatstilbud ved tidspunktet for oppgivelse. I det tilfellet vil innsatsene refunderes. (F.eks. leder lag A 2 kart mot null i en kamp om best av 5 kart, og lag B vedgår: Enheten erklærer lag A som vinner av kampen = innsatsen står. Samtidig blir den samme kampen om best av 5 kart oppgitt med scoren 1-1, og enheten erklærer ingen av lagene som vinner, innsatsen blir betraktet som ugyldig). Alle andre tilbud blir ansett som ugyldige, med unntak av de utfallene som har blitt avgjort før oppgivelsen og som ikke har mulighet til å endres uavhengig av fremtidige hendelser, som vil avgjøres i henhold til det bestemte utfallet.
- 19) Avgjørelse av innsatstilbud tilknyttet tellere (f.eks. antall kill) og andre tilbud relatert til bestemt terminologi vil avgjøres i henhold til definisjonen som den offisielle styringsenheten bak nevnte statistikker utsteder. Med mindre det støttes av uimotstridelige bevis, vil ikke Evoke godkjenne noen klager som stammer fra personlig tolkning av slike vilkår.
- 20) Ved plassering av innsatser på "vinner av langtidsspill" eller "plassering", refunderes ingen innsatsen på deltakere/utfall som ikke deltar, diskvalifiseres og/eller trekker seg fra en hendelse (både før og under) uansett årsak, med

mindre annet er oppgitt. Evoke forbeholder seg retten til etter eget skjønn benytte Tattersalls regel 4, som forklart i Evokes generelle vilkår og betingelser for oddsspill <del B, paragraf 6>, på enhver konkurranse, dette vil bli opplyst i forbindelse med innsatstilbudet.

- 21) Tilbud som henviser til en enkelt deltakers ytelse i en/et bestemt hendelse/tidsrom (slik som turneringsfremgangen til lag X) krever at den oppgitte deltakeren spiller en aktiv del minst en gang i et påfølgende nivå av den/det gjeldende hendelsen/tidsrommet etter at innsatsen har blitt plassert og/eller akseptert.
- 22) Ingen refusjon av innsatser vil gjelde, selv om vinnerutfallet til en kamp/hendelse skyldes en deltaker/utfall som ikke har vært oppført til innsatsformål. Ved alle innsatstilbud har kontoholderen muligheten til å be om en pris på ikke-oppførte deltakere/utfall. Evoke forbeholder seg retten til etter eget skjønn å avvise slike forespørsler.
- 23) Tilbud i konflikt mot hverandre ut over ytelsen til to eller flere deltakere i en spesifisert tidsramme/konkurranse vil kun avgjøres basert på resultatet til de oppførte deltakerne, uavhengig av alle andre deltakere i samme konkurranse/hendelse.
- 24) Dersom en deltaker diskvalifiseres/tilbakeholdes/utestenges fra å delta i en påfølgende del/faste av en hendelse/konkurranse uansett årsak, samt ved frivillig trekking, vil diskvalifiseringen anses å ha skjedd på tidspunktet for den offisielle kunngjøringen. Ingen endringer gjøres for foregående resultater uavhengig av eventuelle endringer grunnet nevnte handlinger.
- 25) Skulle to deltakere anses å ha oppnådd samme resultat ved plassering av innsats på "vinner av langtidsspill" eller "plassering" og arrangørenheten ikke adskiller dem i klassifiseringen med "Dead Heat-regelen" som spesifisert i Evokes generelle vilkår og betingelser for oddsspill, gjelder <del B, paragraf 5, klausul 14> .
- 26) Evoke refunderer innsats på tilbud ved å sammenligne oppnåelser/ytelser til to deltakere innenfor en bestemt tidsramme (f.eks. turningens beste slutt plassering, kampvinner, vinner av kart X) dersom noen av følgende omstendigheter gjelder:
 - i. Ingen odds ble tilbud på utfallet 'uavgjort' og det er ingen prosedyrer for tiebreak/overtid/ekstra runder benytte av arrangørenheten for å få et resultat på en/et kamp/tilbud eller klassifisere deltakere som oppnådde samme resultatet;
 - ii. Noen av de oppførte deltakerne spiller ikke en videre del av et påfølgende nivå av den aktuelle hendelsen/deler, derfor vil det etter at innsatsen derav etter at innsatsen har blitt plassert og/eller akseptert;
 - iii. Ingen av de oppførte deltakerne er inkludert i den gjeldende klassifiseringen;

- iv. Ingen av de oppførte deltakerne anses å ha oppnådd de spesifiserte kravene etter at innsatsen har blitt plassert og/eller akseptert og ingen odds har blitt tilbudt for slikt utfall.
-
- 27) Tilbud som sammenligner oppnåelser/ytelsene til tre deltakere vil behandles som anført i klausulen ovenfor, med unntak av at dersom to eller flere deltakere deler den gjeldende slutt posisjonen vil “Dead Heat-regelen” som spesifisert Evokes generelle vilkår og betingelser for oddsspill <del B, paragraf 5, klausul 14> gjelde.
 - 28) Regler for innsatser på “vinner av langtidsspill” og “plassering” gjelder for tilbud som sammenligner oppnåelser/ytelser til fire eller flere deltakelser, med unntak av de som er spesielt oppført om “gruppeinnsatser”. I slike tilfeller vil innsatsene refunderes dersom minst en av de oppførte deltakerne ikke lenger er aktivt involvert uansett årsak etter at innsatsen har blitt plassert og/eller akseptert.
 - 29) Med mindre utfallet av tilbudet allerede har blitt avgjort før en endring er kunngjort, vil innsatser som henviser til et løp til en bestemt hendelse/totaler av bestemte hendelser (f.eks. første deltaker til å finne X runder, over/under antall spilte kart) eller marginer/forskjellen til fullført hendelse mellom deltakerne (f.eks. kart-handikap, nøyaktig kartscore i kampen) bli avgjort som ugyldig i tilfelle kampformatet er fullstendig endret på en måte som vil forandres telleren til slike hendelser og deres respektive odds, inkludert uten å være begrenset til tilfeller hvor antall planlagte kart endres fra et tidligere kunngjort oddetall med planlagte kart (f.eks. best av 1/3/5) til et partall med planlagte kart (f.eks. 2/4/6) og omvendt. Innsatser står og avgjøres tilsvarende for de tilbudene hvor kunngjorte endringer ikke er relevante (f.eks. forblir kampoddsen gyldig dersom antall planlagte kart endres fra tidligere kunngjorte 3 kart til 5 kart), eller tilbudets utfall allerede har blitt avgjort før noen endringer kunngjøres. Følgende eksempel gis som en generell retningslinje på hvordan slike innsatser vil bli behandlet i tilfelle sammenlignbare situasjoner: En innsats på “vinner første kart” forblir gyldig dersom kampen endres fra 3 til 5 kart men en over-/under-innsats på totalt kart i kampen ikke vil avgjøres som ugyldig i et lignende scenario.
 - 30) Skulle Evoke feilmessig tilby odds og linjer basert på et forskjellige antall kart/spill/runder fra den korrekte planlagte antallet nevnte hendelser, vil avgjørelsen av tilbud som henviser til et løp til en bestemt hendelse/totaler av bestemte hendelser (f.eks. første deltaker til å finne X runder, over/under antall spilte kart) eller marginer/forskjellen til fullført hendelse mellom deltakerne (f.eks. kart-handikap, nøyaktig kartscore i kampen) bli avgjort som ugyldig i tilfelle kampformatet er fullstendig annerledes på en måte som vil forandres telleren til slike hendelser og deres respektive odds, inkludert uten å være begrenset til tilfeller hvor antall planlagte kart beregnes med oddetall for planlagte kart (f.eks. best av 1/3/5) når kampen er planlagt til et partall med kart (f.eks. 2/4/6) og omvendt. Innsatser står og avgjøres tilsvarende for de tilbudene hvor avvik ikke er relevant (f.eks. forblir kampoddsen gyldig dersom antall

planlagte kart er oppgitt til 3 fremfor stipulerte 5 kart), eller tilbudets utfall allerede har blitt avgjort før noen endringer kunngjøres. Følgende eksempel gis som en generell retningslinje på hvordan slike innsatser vil bli behandlet i tilfelle sammenlignbare situasjoner: En innsats på “vinner første kart” forblir gyldig dersom en kamp er oppført med 3 fremfor 5 kart men en over-/under-innsats på totalt kart i kampen ikke vil avgjøres som ugyldig i et lignende scenario.

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

minutter og 59 sekunder; “mellom 10 til 20 minutter” vil inkludere alt som skjer fra 10 minutter og 0 sekunder frem til 19 minutter og 59 sekunder.

- 38) Enhver innsats som henviser til varigheten representeres den faktiske tiden brukt i kart/runde/hendelsen som gjeldende. For eksempel vil en innsats på over 30,5 minutter på et kart bli avgjort som over når 30 minutter og et halt i det spesifiserte kartet er passert.
- 39) Enhver referanse til “vinner”- og/eller “øvre”-brakett forblir gyldig uavhengig av om kartene og/eller andre fordeler tildeles en deltaker via hendelsesreglene.
- 40) Fordeler som tildeles via arrangementsstruktur vil bli vurdert for oppgjør, med mindre annet er angitt. Ikke desto mindre skal enhver referanse til bestemte indekser av Kart, Spill, etc. som presentert på nettstedet, skal alltid betraktes som relevant for fasen av kampen som faktisk spilles. Eksempel: i en best av 3 Kart-kamp hvor Lag A starter med en 1 Kart fordel, vil eventuelle 1-relaterte tilbud faktisk refererer til resultatene som kommer fra det andre Kartet i kampen, dvs. det første kartet som faktisk skal spilles.

2. Spill/Spillspesifikke regler

A. FPS

De følgende reglene gjelder alle spill som kan kjennetegnes av å være i FPS (First Person Shooter) sjangeren. Disse inkluderer, men er ikke begrenset til Call of Duty, CS:GO, Overwatch, Quake og Rainbow Six. I tilfeller hvor regler som er spesifikke for et spill som også generelt anses å inngå i samme sjanger er oppført separat, vil disse utfylle og erstatte (hvis aktuelt) de sjanger-spesifikke reglene. Evoke forbeholder seg retten til å anvende oppgjørsregler for denne sjangeren i hvilket som helst spill som ikke er oppført ovenfor, som generelt er anerkjent som sådan.

A. Call of Duty

(i) Kampodds

- ***Skulle overtid/ekstra kart være nødvendig for å avgjøre kampens utfall (eller deler av den), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.***
 - *Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart*
-

	<i>som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"- og/eller "øverste"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i>
	<i>• Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i>
	<i>• I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.</i>
(ii) Utfall av serier	<i>• Innsatser som henviser til sammenlagresultatet som stammer fra enhver kombinasjon av påfølgende kamper/serier gyldig for den samme runden/nivået spilt mellom de samme deltakerne innenfor den samme turneringen.</i>
	<i>• Skulle overtid/ekstra kart være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i>
	<i>• Det første planlagte kartet i alle kampene inkludert i serien må starte for at innsatsen skal gjelde.</i>
	<i>• Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i>
	<i>• I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.</i>
(iii) Totalt kart	<i>• Skulle overtid/ekstra kart være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i>
	<i>• Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"- og/eller "øverste"-</i>

	<i>braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i>
	• <i>Alle planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i>
(iv) Handikap på kart	• <i>Skulle overtid/ekstra kart være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"- og/eller "øverste"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handikap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i>
(v) Riktig resultat	• <i>Enhver overtid/ekstra kart nødvendig for å avgjøre kampens utfall (eller deler av den) vil ikke tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle regelmessig planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå.</i>
(vi) Varighet	• <i>Avgjørelse av innsatser som henviser til varighet vil også inkludere tiden det tar å fullføre overtid/ekstra kart nødvendig for å fullføre kampen (eller deler av denne) som tilbudet henviser til.</i> • <i>Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av</i>

	<i>spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.</i>
	• <i>Ethvert kart tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte "vinner"- og/eller "øvre"-braketter vil anses å være "0" (null) ved for avgjørelsesformål.</i>
(vii) Kart X	• <i>Skulle overtid/ekstra kart være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>De oppgitte kartet må fullføres for at innsatser skal stå.</i>
(viii) Første X/Først til X	• <i>Innsatser som henviser til hvilken av deltakerne som først blir kreditert å ha fullført/nådd det oppførte beløpet til en forhåndsdefinert hendelse. Med mindre uavgjort (også kjent som ingen av lagene) har blitt tilbudt som utfall, vil innsatsene refunderes dersom ingen av deltakerne når det oppførte beløpet.</i> • <i>Skulle overtid/ekstra kart være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.</i>
(ix) Ess	• <i>Innsatser som henviser til hvorvidt en enkelt deltaker blir kreditert som på egenhånd å ha drept hele motstanderlaget ved en vilkårlig runde i kampen, eller deler av denne, som spesifisert i tilbudet.</i> • <i>Skulle overtid/ekstra kart være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.</i>

(x) Kills/Kill-streak	• <i>Skulle overtid/ekstra kart være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.</i>
(xi) Spiller kill	• <i>Innsatser som henviser til antall kill den bestemte spilleren blir kreditert for i kampen, eller deler av denne, som spesifisert i tilbudet.</i> • <i>Skulle overtid/ekstra kart være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.</i>

B. MOBA

De følgende reglene gjelder alle spill som kan kjennetegnes av å være i MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) sjangeren. Disse inkluderer, men er ikke begrenset til DOTA 2, Heroes of Newerth, Heroes of the Storm, King of Glory, League of Legends, Smite og Vainglory. I tilfeller hvor regler som er spesifikke for et spill som også generelt anses å inngå i samme sjanger er oppført separat, vil disse utfylle og erstatte (hvis aktuelt) de sjanger-spesifikke reglene. Evoke forbeholder seg retten til å anvende oppgjørsregler for denne sjangeren i hvilket som helst spill som ikke er oppført ovenfor, som generelt er anerkjent som sådan.

(i) Kampodds	• <i>Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter</i>
----------------------------	---

	<i>kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i>
	• <i>I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.</i>
(ii) Utfall av serier	• <i>Innsatser som henviser til sammenlagtresultatet som stammer fra enhver kombinasjon av påfølgende kamper/serier gyldig for den samme runden/nivået spilt mellom de samme deltakerne innenfor den samme turneringen.</i> • <i>Det første planlagte kartet i alle kampene inkludert i serien må starte for at innsatsen skal gjelde.</i> • <i>Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.</i>
(iii) Totale kart	• <i>Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i>
(iv) Handikap på kart	• <i>Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike</i>

	tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål. Alle planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handikap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.
(v) Riktig resultat	Alle regelmessig planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå.
(vi) Varighet	- Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall. - Ethvert kart tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte "vinner"-braketter vil anses å være "0" (null) minutter for avgjørelsesformål.
(vii) Kart X	De oppgitte kartet må fullføres for at innsatser skal stå.
(viii) Første X/Først til X	- Innsatser som henviser til hvilken av deltakerne som først blir kreditert å ha fullført/nådd det oppførte beløpet til en forhåndsdefinert hendelse. Med mindre uavgjort (også kjent som ingen av lagene) har blitt tilbudt som utfall, vil innsatsene refunderes dersom ingen av deltakerne når det oppførte beløpet. - Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.
(ix) Kills/Kill-streak	- Alle innsatser relatert til kill og/eller kill-rekke tar kun antall kill påført av motstanderne i betraktning, som gjeldende. Kill påført av noe som ikke kontrolleres av motstandere teller ikke for avgjørelsesformål. - Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av

(x) Spillhendelse, gjenstander og NPCer	<i>spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.</i>
	• <i>For avgjørelsesformål vil tilbudene relatert til følgende gjenstander, spillhendelser og NPCer kreve at alle deler av kampen tilbudet henviser til fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.</i> ☐ <i>Målsetninger</i> ☐ <i>Nå nivåtakinget</i> <i>Alle innsatser relatert til målsetninger henviser kun til kartspesifikke målsetninger. Det å vinne det faktiske kartet anses ikke som en målsetting for avgjørelsesformål. Med mindre uavgjort (også kjent som ingen av lagene) har blitt tilbudt som utfall, vil innsatsene refunderes dersom ingen av deltakerne når det oppførte beløpet.</i> • <i>Evoke forbeholder seg retten til å inkludere ovennevnte sammen med andre spillhendelser, gjenstander og NPCer som ikke er oppført ovenfor så lenge de anses å rimelig passe inn i samme kategorier som ovenfor.</i>

B. CS: GO

(i) Kampodds	• <i>Skulle overtid/ekstra runder være nødvendig for å avgjøre kampens utfall (eller deler av den), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren</i>
----------------------------	--

	<i>for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i>
	• <i>I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.</i>
(ii) Utfall av serier	• <i>Innsatser som henviser til sammenlagresultatet som stammer fra enhver kombinasjon av påfølgende kamper/serier gyldig for den samme runden/nivået spilt mellom de samme deltakerne innenfor den samme turneringen.</i> • <i>Skulle overtid/ekstra runder være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Det første planlagte kartet i alle kampene inkludert i serien må starte for at innsatsen skal gjelde.</i> • <i>Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.</i>
(iii) Totalt kart	• <i>Skulle overtid/ekstra runder være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen</i>

	<i>hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i>
(iv) Handikap på kart	• <i>Skulle overtid/ekstra runder være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handikap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i>
(v) Riktig resultat	• <i>Enhver overtid/ekstra runder nødvendig for å avgjøre kampens utfall (eller deler av den) vil ikke tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle regelmessig planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå.</i>
(vi) Kart X	• <i>Skulle overtid/ekstra runder være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>De oppgitte kartet må fullføres for at innsatser skal stå.</i>
(vii) Totalt antall runder	• <i>Skulle overtid/ekstra runder være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle planlagte runder må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige</i>

	<i>fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i>
	• <i>Skulle tilbudet inkludere referansen om "fullt kjøpt", må "fullt kjøp" oppfylles for at innsatsene skal stå.</i> • <i>Ethvert kart tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte "vinner"-braketter vil anses å være "0" (null) runder for avgjørelsesformål.</i>
(viii) Rundehandikap	• <i>Skulle overtid/ekstra runder være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle planlagte runder må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handicap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i> • <i>Skulle tilbudet inkludere referansen om "fullt kjøpt", må "fullt kjøp" oppfylles for at innsatsene skal stå.</i>
(ix) Runde X	• <i>Skulle overtid/ekstra runder være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Skulle tilbudet inkludere referansen om "fullt kjøpt", må "fullt kjøp" oppfylles for at innsatsene skal stå.</i> • <i>Den oppførte runden må fullføres for at innsatser skal stå.</i>
(x) Første X/Først til X	• <i>Innsatser som henviser til hvilken av deltakerne som først blir kreditert å ha fullført/nådd det oppførte beløpet til en forhåndsdefinert hendelse. Med mindre uavgjort (også kjent som ingen av lagene) har blitt tilbudt som utfall, vil innsatsene refunderes dersom ingen av deltakerne når det oppførte beløpet.</i>

	• <i>Skulle overtid/ekstra runder være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i>
	• <i>Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.</i>
(xi) Kills	• <i>Skulle overtid/ekstra runder være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.</i> • <i>Avgjørelse vil inkludere alle kill som skjer etter at en bombe eksploderer eller uskadeliggjøres mellom runder.</i>

C. Kampspill

De følgende reglene gjelder alle spill som kan kjennetegnes av å være i kampspill sjangeren. Disse inkluderer, men er ikke begrenset til Dragonball, Street Fighter, Super Smash Bros og Tekken. I tilfeller hvor regler som er spesifikke for et spill som også generelt anses å inngå i samme sjanger er oppført separat, vil disse utfylle og erstatte (hvis aktuelt) de sjanger-spesifikke reglene. Evoke forbeholder seg retten til å anvende oppgjørsregler for denne sjangeren i hvilket som helst spill som ikke er oppført ovenfor, som generelt er anerkjent som sådan.

(i) Kampodds	• <i>Det første planlagte spillet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle spill som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte spill tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer</i>
---------------------	---

	<i>diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i>
(ii) Utfall av serier	<i>I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.</i> <i>Innsatser som henviser til sammenlagtresultatet som stammer fra enhver kombinasjon av påfølgende kamper/serier gyldig for den samme runden/nivået spilt mellom de samme deltakerne innenfor den samme turneringen.</i> <i>Det første planlagte spillet i alle kampene inkludert i serien må starte for at innsatsen skal gjelde.</i> <i>Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> <i>I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.</i>
(iii) Totale spill	<i>Det første planlagte spillet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte spill tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> <i>Alle planlagte spill må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i>
(iv) Spillhandikap	<i>Det første planlagte spillet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> <i>Alle planlagte spill må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som</i>

	<i>ugyldige med mindre handikap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i>
(v) Riktig resultat	• Alle regelmessig planlagte spill må fullføres for at innsatser skal stå.
(vi) Varighet	• Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall. • Ethvert spill tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte "vinner"-braketter vil anses å være "0" (null) minutter for avgjørelsesformål.
(vii) Spill X/Runde X	• Den oppførte spillet/runden (ettersom gjeldende) må fullføres for at innsatser skal stå.
(viii) Totalt antall runder	• Alle planlagte runder må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt. • Enhver spillrunde tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte "vinner"-braketter vil anses å være "0" (null) runder for avgjørelsesformål.
(ix) Rundehandikap	• Alle planlagte runder må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handikap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.

C. Dota 2

(i) Kampodds	• <i>Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.</i>
(ii) Utfall av serier	• <i>Innsatser som henviser til sammenlagresultatet som stammer fra enhver kombinasjon av påfølgende kamper/serier gyldig for den samme runden/nivået spilt mellom de samme deltakerne innenfor den samme turneringen.</i> • <i>Det første planlagte kartet i alle kampene inkludert i serien må starte for at innsatsen skal gjelde.</i> • <i>Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.</i>
(iii) Totalt kart	• <i>Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være</i>

		tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.
(iv)	Handikap på kart	• Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Alle planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handikap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.
(v)	Riktig resultat	• Alle regelmessig planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå.
(vi)	Varighet	• Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall. • Ethvert kart tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte "vinner"-braketter vil anses å være "0" (null) minutter for avgjørelsesformål.
(vii)	Kart X	• De oppgitte kartet må fullføres for at innsatser skal stå. Et kart som avsluttes med "overgivelse" av et av lagene vil anses som fullført og innsatsene avgjøres deretter.
(viii)	Første X/Først til X	• Innsatser som henviser til hvilken av deltakerne som først blir kreditert å ha fullført/nådd det oppførte beløpet til en forhåndsdefinert hendelse. Med mindre uavgjort (også kjent som ingen av lagene) har blitt tilbudt som utfall, vil innsatsene refunderes dersom ingen av deltakerne når det oppførte beløpet. • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.
(ix)	Kill/Kill-rekke	• Alle innsatser relatert til kill og/eller kill-rekke tar kun antall kill påført av motstanderne i betraktning, som gjeldende. Kill påført av noe som ikke

		kontrolleres av motstandere teller ikke for avgjørelsesformål.
		Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.
(x)	Rampage/ Ultra-Kill	- Alle innsatser relatert til Rampage/ultrakill vil kun anses som å ha skjedd dersom det blir kunngjort i kampen (eller i den delen som innsatsene henviser til) via banner på skjermen. - Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.
(xi)	Assists	- Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall. - Ethvert kart tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte "vinner"-braketter vil anses å være "0" (null) assisterende for avgjørelsesformål.
(xii)	Bygninger	- For avgjørelsesformål klassifiserer følgende som "bygninger" i spillet: Brakker, helligdommer og tårn. "Nektet" destruering av tidligere nevnte bygninger vil også vurderes for avgjørelsesformål. - Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.
(xiii)	Spillhendelse, gjenstander og NPCer	- For avgjørelsesformål vil tilbudene relatert til følgende gjenstander, spillhendelser og NPCer kreve at alle deler av kampen tilbudet henviser til fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall. - Aegis - Buyback - Courier - Divine Rapier

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

D. Battle Royale

De følgende reglene gjelder alle spill som kan kjennetegnes av å være i Battle Royale sjangeren. Disse inkluderer, men er ikke begrenset til PUBG og Fortnite. I tilfeller hvor regler som er spesifikke for et spill som også generelt anses å inngå i samme sjanger er oppført separat, vil disse utfylle og erstatte (hvis aktuelt) de sjanger-spesifikke reglene. Evoke forbeholder seg retten til å anvende oppgjørsregler for denne sjangeren i hvilket som helst spill som ikke er oppført ovenfor, som generelt er anerkjent som sådan.

(i) Matchvinner

- *Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.*
- *For avgjørelsesformål vil siste mann/duo/lag som står bli ansett som kampens vinner.*

(ii) Utfall av serier

- *Innsatser som henviser til sammenlagtresultatet som stammer fra enhver kombinasjon av påfølgende kamper/serier gyldig for den samme runden/nivået spilt mellom de samme deltakerne innenfor den samme turneringen. For avgjørelsesformål vil siste mann/duo/lag som har oppnådd flest poeng i seriekampene bli ansett som serienes vinner. Avgjørelsen vil også ta i betraktning eventuelle ekstra kart, 1 mot 1, og/eller eventuelt ytterligere spilling som den styrende enheten måtte legge til som en tiebreaker.*
 - *Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer*
-

	<i>diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Skulle det være tilfelle at tilbudet ender med uavgjort etter ytterligere tiebreak en styrende enhet måtte ha valgt å benytte, hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål vil innsatser refunderes.</i>
(iii) Varighet	• <i>Alle deler av kampen tilbudet henviser til (inkludert eventuelt ytterligere spilling som den styrende enheten måtte bestemme å legge til som en eventuell tiebreaker), må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.</i>
(iv) Første X/Først til X	• <i>Innsatser som henviser til hvilken av deltakerne som først blir kreditert å ha fullført/nådd det oppførte beløpet til en forhåndsdefinert hendelse. Med mindre uavgjort (også kjent som ingen av lagene) har blitt tilbudt som utfall, vil innsatsene refunderes dersom ingen av deltakerne når det oppførte beløpet.</i> • <i>Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.</i>
(v) Kills/Eliminations	• <i>Alle innsatser relatert til Kills, Eliminations og/eller tilknyttede rekker tar kun antall kill/eliminations påført av motstanderne i betraktning, som gjeldende. Kills/Eliminations påført av noe som ikke kontrolleres av motstandere teller ikke for avgjørelsesformål.</i> • <i>Som en generell regel vil kill som skjer i "rød sone" ikke telle for avgjørelsesformål mens kill påført av kjøretøy tildeles det laget som benytte nevnte kjøretøy.</i> • <i>Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.</i>

D. Dragon Ball

(i) Kampodds	• <i>Det første planlagte spillet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle spill som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte “vinner”-braketter. I slike tilfeller vil nevnte spill tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.</i>
(ii) Utfall av serier	• <i>Innsatser som henviser til sammenlagresultatet som stammer fra enhver kombinasjon av påfølgende kamper/serier gyldig for den samme runden/nivået spilt mellom de samme deltakerne innenfor den samme turneringen.</i> • <i>Det første planlagte spillet i alle kampene inkludert i serien må starte for at innsatsen skal gjelde.</i> • <i>Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.</i>
(iii) Totalt antall spill	• <i>Det første planlagte spillet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte “vinner”-braketter. I slike tilfeller vil nevnte spill tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle planlagte spill må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt</i>

	overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.
(iv) Spillhandikap	• Det første planlagte spillet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Alle planlagte spill må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handikap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.
(v) Riktig resultat	• Alle regelmessig planlagte spill må fullføres for at innsatser skal stå.
(vi) Varighet	• Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall. • Ethvert spill tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte "vinner"-braketter vil anses å være "0" (null) minutter for avgjørelsesformål.
(vii) Spill X/Runde X	• Den oppførte spillet/runden (ettersom gjeldende) må fullføres for at innsatser skal stå.
(viii) Totalt antall runder	• Alle planlagte runder må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt. • Enhver spillrunde tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte "vinner"-

		<i>braketter vil anses å være "0" (null) runder for avgjørelsesformål.</i>
(ix)	Runde-handikap	• <i>Alle planlagte runder må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handikap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i>

E. FIFA

(i)	Kampodds	• <i>Resultatene avgjøres basert på utfallene oppnådd i ordinær tid. Med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfall oppnådd under ekstratid ikke vurderes for avgjørelsesformål.</i> • <i>Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.</i>
(ii)	Laget går videre	• <i>Skulle ekstra tid være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall, og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i>
(iii)	Kamp & Totalt antall mål	• <i>Resultatene avgjøres basert på utfallene oppnådd i ordinær tid. Med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfall oppnådd under ekstratid ikke vurderes for avgjørelsesformål.</i>

	• <i>Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.</i>
(iv) Handikap	• <i>Resultatene avgjøres basert på utfallene oppnådd i ordinær tid. Med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfall oppnådd under ekstratid ikke vurderes for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatsene skal stå.</i>
(v) Riktig resultat	• <i>Resultatene avgjøres basert på utfallene oppnådd i ordinær tid. Med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfall oppnådd under ekstratid ikke vurderes for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatsene skal stå.</i>

F. Kortspill

De følgende reglene gjelder alle spill som kan kjennetegnes av å være i kortspill sjangeren. Disse inkluderer, men er ikke begrenset til Artifact, Heathstone og Magic: The Gathering. I tilfeller hvor regler som er spesifikke for et spill som også generelt anses å inngå i samme sjanger er oppført separat, vil disse utfylle og erstatte (hvis aktuelt) de sjanger-spesifikke reglene. Evoke forbeholder seg retten til å anvende oppgjørsregler for denne sjangeren i hvilket som helst spill som ikke er oppført ovenfor, som generelt er anerkjent som sådan.

(i) Kampodds	• <i>Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Skulle et spill bli omspilt grunnet en uavgjort, vil resultatet fra det opprinnelige spillet bli forkastet og resultatet fra det omspilte spillet vil telle for avgjørelsesformål.</i>
(ii) Totale spill	• <i>Det første planlagte spillet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle spill som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike</i>

	<i>tilfeller vil nevnte spill tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle spill som omspilles grunnet uavgjort vil kun telle som ett spill.</i> • <i>Alle planlagte spill må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i>
(iii) Spillhandikap	• <i>Det første planlagte spillet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle spill som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte spill tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Skulle et spill bli ompilt grunnet en uavgjort, vil resultatet fra det opprinnelige spillet bli forkastet og resultatet fra det ompilte spillet vil telle for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle planlagte spill må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handikap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i>
(iv) Spill X	• <i>Det oppførte Spillet må fullføres for at innsatser skal stå.</i>

F. Hearthstone

(i) Kampodds	• <i>Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver</i>
---------------------	--

	<i>beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Skulle et spill bli omspilt grunnet en uavgjort, vil resultatet fra det opprinnelige spillet bli forkastet og resultatet fra det omspilte spillet vil telle for avgjørelsesformål.</i>
<i>(ii) Totalt antall spill</i>	• <i>Det første planlagte spillet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle spill som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte spill tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle spill som omspilles grunnet uavgjort vil kun telle som ett spill.</i> • <i>Alle planlagte spill må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i>
<i>(iii) Spillhandikap</i>	• <i>Det første planlagte spillet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle spill som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte spill tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Skulle et spill bli omspilt grunnet fastlåsing, vil resultatet fra det opprinnelig kartet bli forkastet og resultatet fra det omspilte spillet vil telle for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle planlagte spill må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handikap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i>

(iv) Spill X

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

E. RTS

De følgende reglene gjelder alle spill som kan kjennetegnes av å være i RTS (Real Time Strategy) sjangeren. Disse inkluderer, men er ikke begrenset til Starcraft 2 og Warcraft. I tilfeller hvor regler som er spesifikke for et spill som også generelt anses å inngå i samme sjanger er oppført separat, vil disse utfylle og erstatte (hvis aktuelt) de sjanger-spesifikke reglene. Evoque forbeholder seg retten til å anvende oppgjørsregler for denne sjangeren i hvilket som helst spill som ikke er oppført ovenfor, som generelt er anerkjent som sådan.

(i) Kampodds

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

(ii) Utfall av serier

- *Innsatser som henviser til sammenlagtresultatet som stammer fra enhver kombinasjon av påfølgende kamper/serier gyldig for den samme runden/nivået spilt mellom de samme deltakerne innenfor den samme turneringen.*
 - *Det første planlagte kartet i alle kampene inkludert i serien må starte for at innsatsen skal gjelde.*
 - *Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer*
-

	<i>diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i>
	• <i>Skulle et kart bli omspilt grunnet fastlåsing, vil resultatet fra det opprinnelig kartet bli forkastet og resultatet fra det omspilte spillet vil telle for avgjørelsesformål.</i>
(iii) Totale kart	• <i>Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle kart som omspilles grunnet fastlåsing vil kun telle som ett kart.</i> • <i>Alle planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i>
(iv) Handikap på kart	• <i>Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Skulle et kart bli omspilt grunnet fastlåsing, vil resultatet fra det opprinnelig kartet bli forkastet og resultatet fra det omspilte spillet vil telle for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handikap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i>

(v) Riktig resultat	• Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall. • Skulle et kart bli omspilt grunnet fastlåsing, vil resultatet fra det opprinnelig kartet bli forkastet og resultatet fra det omspilte spillet vil telle for avgjørelsesformål.
(vi) Varighet	• Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall. • Skulle et kart bli omspilt grunnet fastlåsing, vil resultatet fra et omspilt kart bli forkastet og kun utfallet fra det opprinnelige kartet vil telle for avgjørelsesformål. • Ethvert kart tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte "vinner"-braketter vil anses å være "0" (null) minutter for avgjørelsesformål.
(vii) Kart X	• De oppgitte kartet må fullføres for at innsatser skal stå. • Skulle et kart bli omspilt grunnet fastlåsing, vil resultatet fra det opprinnelig kartet bli forkastet og resultatet fra det omspilte spillet vil telle for avgjørelsesformål. • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.
(viii) Første X/Først til X	• Innsatser som henviser til hvilken av deltakerne som først blir kreditert å ha fullført/nådd det oppførte beløpet til en forhåndsdefinert hendelse. Med mindre uavgjort (også kjent som ingen av lagene) har blitt tilbudt som utfall, vil innsatsene refunderes dersom ingen av deltakerne når det oppførte beløpet. • Skulle et kart bli omspilt grunnet fastlåsing, vil resultatet fra et omspilt kart bli forkastet og kun utfallet fra det opprinnelige kartet vil telle for avgjørelsesformål.

G. Heroes of the Storm

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

	<i>tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i>
(iv) Handikap på kart	• <i>Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handikap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i>
(v) Riktig resultat	• <i>Alle regelmessig planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå.</i>
(vi) Varighet	• <i>Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.</i> • <i>Ethvert kart tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte "vinner"-braketter vil anses å være "0" (null) minutter for avgjørelsesformål.</i>
(vii) Kart X	• <i>De oppgitte kartet må fullføres for at innsatser skal stå.</i>
(viii) Første X/Først til X	• <i>Innsatser som henviser til hvilken av deltakerne som først blir kreditert å ha fullført/nådd det oppførte beløpet til en forhåndsdefinert hendelse. Med mindre uavgjort (også kjent som ingen av lagene) har blitt</i>

	tilbudt som utfall, vil innsatsene refunderes dersom ingen av deltakerne når det oppførte beløpet. • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall. • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.
(ix) Kill/Kill-rekke	• Alle innsatser relatert til kill og/eller kill-rekke tar kun antall kill påført av motstanderne i betraktning, som gjeldende. Kill påført av noe som ikke kontrolleres av motstandere teller ikke for avgjørelsesformål. • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.
(x) Spillhendelse, gjenstander og NPCer	• For avgjørelsesformål vil tilbudene relatert til følgende gjenstander, spillhendelser og NPCer kreve at alle deler av kampen tilbudet henviser til fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall. ☐ Målsettinger ☐ Nå nivåtakinget Alle innsatser relatert til målsettinger henviser kun til kartspesifikke målsettinger. Det å vinne det faktiske kartet anses ikke som en målsetting for avgjørelsesformål. Med mindre uavgjort (også kjent som ingen av lagene) har blitt tilbudt som utfall, vil innsatsene refunderes dersom ingen av deltakerne når det oppførte beløpet. • Evoke forbeholder seg retten til å inkludere ovennevnte sammen med andre spillhendelser, gjenstander og NPCer som ikke er oppført ovenfor så lenge de anses å rimelig passe inn i samme kategorier som ovenfor.

H. League of Legends

(i) Kampodds	• <i>Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte “vinner”-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.</i>
(ii) Utfall av serier	• <i>Innsatser som henviser til sammenlagresultatet som stammer fra enhver kombinasjon av påfølgende kamper/serier gyldig for den samme runden/nivået spilt mellom de samme deltakerne innenfor den samme turneringen.</i> • <i>Det første planlagte kartet i alle kampene inkludert i serien må starte for at innsatsen skal gjelde.</i> • <i>Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.</i>
(iii) Totalt kart	• <i>Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte “vinner”-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt</i>

		overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.
(iv)	Handikap på kart	• Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Alle planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handikap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.
(v)	Riktig resultat	• Alle regelmessig planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå.
(vi)	Varighet	• Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall. For avgjørelsesformål anses tiden spillet vurderes å ha sluttet som med en gang Nexus er ødelagt. • Ethvert kart tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte "vinner"-braketter vil anses å være "0" (null) minutter for avgjørelsesformål.
(vii)	Kart X	• De oppgitte kartet må fullføres for at innsatser skal stå. Et kart som avsluttes med "overgivelse" av et av lagene vil anses som fullført og innsatsene avgjøres deretter.
(viii)	Første X/Først til X	• Innsatser som henviser til hvilken av deltakerne som først blir kreditert å ha fullført/nådd det oppførte beløpet til en forhåndsdefinert hendelse. Med mindre uavgjort (også kjent som ingen av lagene) har blitt tilbudt som utfall, vil innsatsene refunderes dersom ingen av deltakerne når det oppførte beløpet. • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet

	og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.
(ix) Ess	- Innsatsen henviser til hvorvidt en enkel deltaker krediteres med å ha drept den siste levende mesteren til motstanderlaget. - Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.
(x) Kill/Kill-rekke	- Alle innsatser relatert til kill og/eller kill-rekke tar kun antall kill påført av motstanderne i betraktning, som gjeldende. Kill påført av noe som ikke kontrolleres av motstandere (også kjent som henrettelser) teller ikke for avgjørelsesformål. - Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.
(xi) Assists	- Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall. - Ethvert kart tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte "vinner"-braketter vil anses å være "0" (null) assisterende for avgjørelsesformål.
(xii) Bygninger	- For avgjørelsesformål klassifiserer følgende som "bygninger" i spillet: Tårn og hemmere og enhver ødeleggelse av nevnte bygninger vil alltid anses som å ha blitt påført av motstandere. - Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.
(xiii) Spillhendelse, gjenstander og NPCer	For avgjørelsesformål vil tilbudene relatert til følgende gjenstander, spillhendelser og NPCer kreve at alle deler av kampen tilbudet henviser til fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet

ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.

- ☐ *Baroner*
- ☐ *Drager*
- ☐ *Nå nivåtakinget*
- ☐ *Rift Herald*

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

I. Overwatch

(i) Kampodds

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

(ii) Utfall av serier

- *Innsatser som henviser til sammenlagresultatet som stammer fra enhver kombinasjon av påfølgende kamper/serier gyldig for den samme runden/nivået spilt mellom de samme deltakerne innenfor den samme turneringen.*
 - *Skulle overtid/ekstra kart være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som*
-

	<i>stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i>
	• <i>Det første planlagte kartet i alle kampene inkludert i serien må starte for at innsatsen skal gjelde.</i>
	• <i>Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i>
	• <i>I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.</i>
(iii) Totalt kart	• <i>Skulle overtid/ekstra kart være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i>
	• <i>Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"- og/eller "øverste"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i>
	• <i>Alle planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i>
(iv) Handikap på kart	• <i>Skulle overtid/ekstra kart være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i>
	• <i>Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"- og/eller "øverste"-</i>

	<i>braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handikap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i>
(v) Riktig resultat	• <i>Enhver overtid/ekstra kart nødvendig for å avgjøre kampens utfall (eller deler av den) vil ikke tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle regelmessig planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå.</i>
(vi) Varighet	• <i>Avgjørelse av innsatser som henviser til varighet vil også inkludere tiden det tar å fullføre overtid/ekstra kart nødvendig for å fullføre kampen (eller deler av denne) som tilbudet henviser til.</i> • <i>Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.</i> • <i>Ethvert kart tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte "vinner"- og/eller "øvre"-braketter vil anses å være "0" (null) ved for avgjørelsesformål.</i>
(vii) Kart X	• <i>Skulle overtid/ekstra kart være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>De oppgitte kartet må fullføres for at innsatser skal stå.</i>
(viii) Første X/Først til X	• <i>Innsatser som henviser til hvilken av deltakerne som først blir kreditert å ha fullført/nådd det oppførte beløpet til en forhåndsdefinert hendelse. Med mindre uavgjort (også kjent som ingen av lagene) har blitt tilbudt som utfall, vil innsatsene refunderes dersom ingen av deltakerne når det oppførte beløpet.</i>

	• <i>Skulle overtid/ekstra kart være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i>
	• <i>Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.</i>
(ix) Kill/Kill-rekke	• <i>Skulle overtid/ekstra kart være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.</i>
(x) Spiller kill	• <i>Innsatser som henviser til antall kill den bestemte spilleren blir kreditert for i kampen, eller deler av denne, som spesifisert i tilbudet.</i> • <i>Skulle overtid/ekstra kart være nødvendig for å avgjøre tilbudets utfall (eller deler av det), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.</i>

J. PUBG

(i) Matchvinner	• <i>Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betrakning for avgjørelsesformål.</i>
------------------------	---

	• For avgjørelsesformål vil siste mann/duo/lag som står bli ansett som kampens vinner.
(ii) Utfall av serier	• Innsatser som henviser til sammenlagtresultatet som stammer fra enhver kombinasjon av påfølgende kamper/serier gyldig for den samme runden/nivået spilt mellom de samme deltakerne innenfor den samme turneringen. For avgjørelsesformål vil siste mann/duo/lag som har oppnådd flest poeng i seriekampene bli ansett som serienes vinner. Avgjørelsen vil også ta i betraktning eventuelle ekstra kart, 1 mot 1, og/eller eventuelt ytterligere spilling som den styrende enheten måtte legge til som en tiebreaker. • Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål. • Skulle det være tilfelle at tilbudet ender med uavgjort etter ytterligere tiebreak en styrende enhet måtte ha valgt å benytte, hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål vil innsatser refunderes.
(iii) Varighet	• Alle deler av kampen tilbudet henviser til (inkludert eventuelt ytterligere spilling som den styrende enheten måtte bestemme å legge til som en eventuell tiebreaker), må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.
(iv) Første X/Først til X	• Innsatser som henviser til hvilken av deltakerne som først blir kreditert å ha fullført/nådd det oppførte beløpet til en forhåndsdefinert hendelse. Med mindre uavgjort (også kjent som ingen av lagene) har blitt tilbudt som utfall, vil innsatsene refunderes dersom ingen av deltakerne når det oppførte beløpet. • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før

	<i>forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.</i>
(v) Kill	• <i>Alle innsatser relatert til kill og/eller kill-rekke tar kun antall kill påført av motstanderne i betraktning, som gjeldende. Kill påført av noe som ikke kontrolleres av motstandere teller ikke for avgjørelsesformål.</i> • <i>Som en generell regel vil kill som skjer i "rød sone" ikke telle for avgjørelsesformål mens kill påført av kjøretøy (bilder, lastebiler, motorsykler, båter og jetski) tildeles det laget som benytte nevnte kjøretøy.</i> • <i>Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.</i>

K. Rocket League

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

	<i>timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i>
(iii) Totalt antall mål	• <i>Skulle overtid være nødvendig for å avgjøre kampens utfall (eller deler av den), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.</i>
(iv) Handikap	• <i>Skulle overtid være nødvendig for å avgjøre kampens utfall (eller deler av den), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatsene skal stå.</i>
(v) Riktig resultat	• <i>Skulle overtid være nødvendig for å avgjøre kampens utfall (eller deler av den), og med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfallet som stammer fra det ekstra spillet tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatsene skal stå.</i>

L. Starcraft 2

(i) Kampodds	• <i>Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser,</i>
---------------------	--

	<i>inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i>
(ii) Utfall av serier	• <i>Skulle et kart bli ospilt grunnet fastlåsing, vil resultatet fra det opprinnelig kartet bli forkastet og resultatet fra det ospilte spillet vil telle for avgjørelsesformål.</i> • <i>Innsatser som henviser til sammenlagtresultatet som stammer fra enhver kombinasjon av påfølgende kamper/serier gyldig for den samme runden/nivået spilt mellom de samme deltakerne innenfor den samme turneringen.</i> • <i>Det første planlagte kartet i alle kampene inkludert i serien må starte for at innsatsen skal gjelde.</i> • <i>Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Skulle et kart bli ospilt grunnet fastlåsing, vil resultatet fra det opprinnelig kartet bli forkastet og resultatet fra det ospilte spillet vil telle for avgjørelsesformål.</i>
(iii) Totalt kart	• <i>Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle kart som ospilles grunnet fastlåsing vil kun telle som ett kart.</i> • <i>Alle planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene</i>

	<i>innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i>
(iv) Handikap på kart	<i>• Det første planlagte kartet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> <i>• Skulle et kart bli omspilt grunnet fastlåsing, vil resultatet fra det opprinnelige kartet bli forkastet og resultatet fra det omspilte spillet vil telle for avgjørelsesformål.</i> <i>• Alle planlagte kart må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlattes før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handikap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i>
(v) Riktig resultat	<i>• Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.</i> <i>• Skulle et kart bli omspilt grunnet fastlåsing, vil resultatet fra det opprinnelige kartet bli forkastet og resultatet fra det omspilte spillet vil telle for avgjørelsesformål.</i>
(vi) Varighet	<i>• Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.</i> <i>• Skulle et kart bli omspilt grunnet fastlåsing, vil resultatet fra et omspilt kart bli forkastet og kun utfallet fra det opprinnelige kartet vil telle for avgjørelsesformål.</i> <i>• Ethvert kart tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte</i>

	<i>“vinner”-braketter vil anses å være “0” (null) minutter for avgjørelsesformål.</i>
(vii) Kart X	• <i>De oppgitte kartet må fullføres for at innsatser skal stå.</i> • <i>Skulle et kart bli ompilt grunnet fastlåsing, vil resultatet fra det opprinnelig kartet bli forkastet og resultatet fra det ompilte spillet vil telle for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.</i>
(viii) Første X/Først til X	• <i>Innsatser som henviser til hvilken av deltakerne som først blir kreditert å ha fullført/nådd det oppførte beløpet til en forhåndsdefinert hendelse. Med mindre uavgjort (også kjent som ingen av lagene) har blitt tilbudt som utfall, vil innsatsene refunderes dersom ingen av deltakerne når det oppførte beløpet.</i> • <i>Skulle et kart bli ompilt grunnet fastlåsing, vil resultatet fra et ompilt kart bli forkastet og kun utfallet fra det opprinnelige kartet vil telle for avgjørelsesformål.</i>

M. Street Fighter

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

	<i>mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.</i>
(ii) Utfall av serier	<i>Innsatser som henviser til sammenlagtresultatet som stammer fra enhver kombinasjon av påfølgende kamper/serier gyldig for den samme runden/nivået spilt mellom de samme deltakerne innenfor den samme turneringen.</i> <i>Det første planlagte spillet i alle kampene inkludert i serien må starte for at innsatsen skal gjelde.</i> <i>Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> <i>I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.</i>
(iii) Totalt antall spill	<i>Det første planlagte spillet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte spill tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> <i>Alle planlagte spill må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i>
(iv) Spillhandikap	<i>Det første planlagte spillet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i>

	• <i>Alle planlagte spill må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handikap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i>
(v) Riktig resultat	• <i>Alle regelmessig planlagte spill må fullføres for at innsatser skal stå.</i>
(vi) Varighet	• <i>Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.</i> • <i>Ethvert spill tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte "vinner"-braketter vil anses å være "0" (null) minutter for avgjørelsesformål.</i>
(vii) Spill X/Runde X	• <i>Den oppførte spillet/runden (ettersom gjeldende) må fullføres for at innsatser skal stå.</i>
(viii) Totalt antall runder	• <i>Alle planlagte runder må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i> • <i>Enhver spillrunde tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte "vinner"-braketter vil anses å være "0" (null) runder for avgjørelsesformål.</i>
(ix) Runde-handikap	• <i>Alle planlagte runder må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handikap linjen hvor innsatsen ble</i>

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

N. Super Smash Bros

(i) Kampodds

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

(ii) Utfall av serier

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

	<i>mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.</i>
(iii) Totalt antall spill	• <i>Det første planlagte spillet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte spill tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle planlagte spill må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i>
(iv) Spillhandikap	• <i>Det første planlagte spillet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Alle planlagte spill må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handikap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i>
(v) Riktig resultat	• <i>Alle regelmessig planlagte spill må fullføres for at innsatser skal stå.</i>
(vi) Varighet	• <i>Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.</i> • <i>Ethvert spill tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte</i>

	<i>“vinner”-braketter vil anses å være “0” (null) minutter for avgjørelsesformål.</i>
(vii) Spill X/Runde X	• <i>Den oppførte spillet/runden (ettersom gjeldende) må fullføres for at innsatser skal stå.</i>
(viii) Totalt antall runder	• <i>Alle planlagte runder må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i> • <i>Enhver spillrunde tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte “vinner”-braketter vil anses å være “0” (null) runder for avgjørelsesformål.</i>
(ix) Runde-handikap	• <i>Alle planlagte runder må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handikap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i>

O. Tekken

(i) Kampodds	• <i>Det første planlagte spillet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle spill som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte “vinner”-braketter. I slike tilfeller vil nevnte spill tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> • <i>Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner,</i>
---------------------	--

	<i>tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betrakting for avgjørelsesformål.</i> <i>I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.</i>
(ii) Utfall av serier	<i>Innsatser som henviser til sammenlagtsresultatet som stammer fra enhver kombinasjon av påfølgende kamper/serier gyldig for den samme runden/nivået spilt mellom de samme deltakerne innenfor den samme turneringen.</i> <i>Det første planlagte spillet i alle kampene inkludert i serien må starte for at innsatsen skal gjelde.</i> <i>Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betrakting for avgjørelsesformål.</i> <i>I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.</i>
(iii) Totalt antall spill	<i>Det første planlagte spillet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte spill tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i> <i>Alle planlagte spill må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i>
(iv) Spillhandikap	<i>Det første planlagte spillet må starte for at innsatser skal telle, med unntak av eventuelle</i>

	<i>kart som stammer fra hendelsesregler for deltakere som kommer fra såkalte "vinner"-braketter. I slike tilfeller vil nevnte kart tas i betraktning for avgjørelsesformål.</i>
	• <i>Alle planlagte spill må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handikap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i>
(v) Riktig resultat	• <i>Alle regelmessig planlagte spill må fullføres for at innsatser skal stå.</i>
(vi) Varighet	• <i>Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.</i> • <i>Ethvert spill tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte "vinner"-braketter vil anses å være "0" (null) minutter for avgjørelsesformål.</i>
(vii) Spill X/Runde X	• <i>Den oppførte spillet/runden (ettersom gjeldende) må fullføres for at innsatser skal stå.</i>
(viii) Totalt antall runder	• <i>Alle planlagte runder må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre over/under linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt overskredet ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.</i> • <i>Enhver spillrunde tildelt deltakerne via hendelsesregler som stammer fra såkalte "vinner"-braketter vil anses å være "0" (null) runder for avgjørelsesformål.</i>
(ix) Runde-handikap	• <i>Alle planlagte runder må fullføres for at innsatser skal stå. I tilfelle kampen forlates før</i>

den naturlige fullføring og avhengig av eventuelle beslutninger gjort av den styrende enheten, vil innsatser bli avgjort som ugyldige med mindre handikap linjen hvor innsatsen ble plassert allerede har blitt bestemt ved tidspunktet kampen ble forlatt. Skulle det være tilfelle vil innsatser avgjøres i henhold til utfallene innhentet frem til tidspunktet når kampen ble forlatt.

L. NBA 2K

(i) Kampodds

- Med mindre annet fremgår av tilbudet, vil utfall oppnådd under ekstratid ikke vurderes for avgjørelsesformål.
- Den første offisielle beslutningen av tilbudets utfall utstedt av den styrende enheten innen 36 timer etter kampen fullføres/forlates blir beslutningsfaktoren for avgjørelse av innsatser, inkludert uten å være begrenset til enhver beslutning som involverer diskvalifikasjoner, tilbaketrekking, konsesjoner osv., vil tas i betraktning for avgjørelsesformål.
- I tilfeller hvor tilbudet fører til uavgjort hvor nevnte utfall ikke har vært tilgjengelig som et mulig utfall for innsatsformål, vil innsatser refunderes.

(ii) Laget går videre

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

(iii) Totale poeng

- Resultatene vil bli avgjort basert på de totale poengene som de listede deltakerne har skåret i løpet av den aktuelle tidsrammen. For oppgjørsformål, og med mindre annet er angitt, vil poeng som er skåret i løpet av Overtime, bli
-

	vurdert for oppgjørsformål av markeder relatert til Full Time. • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå, med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et annet utfall.
(iv) Handikap	• Resultater vil bli avgjort basert på resultatet vil bli seirende når det angitte handikapet er lagt til/trukket fra (som gjeldende) i kampen/perioden/den totale poengskåren som spillet refererer til. I de tilfellene hvor resultatet etter justering av handikap/spreadlinjen er nøyaktig lik innsatslinjen, vil alle spill på dette tilbudet bli ugyldig. For oppgjørsformål, og med mindre annet er angitt, vil poeng som er skåret i løpet av Overtime, bli vurdert for oppgjørsformål av markeder relatert til Full Time. • Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatsene skal stå.
(v) Delvis, intervaller, Første/Neste til X	• Spill på spesifikke tidsrammer/intervaller (eksempel: Quarter/Half X resultat, matchresultat mellom minutt X og minutt Y eller "Rest of the Match" -odds), vil bare vurdere utfall og forekomster akkumulert i løpet av den angitte tidsrammen/intervallen, etter behov. Forliket vil ikke ta hensyn til enhver annen omstendighet som er opptjent fra andre deler av arrangementet/kampen utenfor den angitte tidsrammen/intervallen, inkludert stopp/skade tid, med mindre det er spesifisert. • Spill på tilbud som refererer til en bestemt poengsum i kampen (eksempel: Neste lag som skårer eller Race til X poeng), referer til deltakerne som skårer/når først det oppførte målet. Dersom tilbudet lister opp en tidsramme (eller annen tidsbegrensning) vil oppgjøret ikke vurdere noen forekomster fra andre deler av arrangementet/kampen som ikke er relatert til den nevnte tidsrammen. Skulle den noterte poengsummen ikke bli nådd/skåret innen den angitte tidsrammen (hvis finnes) av ingen av deltakerne, vil alle spill bli erklært ugyldige, med mindre et trukket/uavgjort utkomme har blitt tilbudt for spillet. Alle deler av kampen tilbudet henviser til må fullføres for at innsatser skal stå,

*med mindre utfallet allerede har blitt avgjort før
forstyrrelsen av spillet og en fortsettelse av
spillet ikke ville hatt mulighet til å produsere et
annet utfall.*
