

noteikumi un nosacījumi

versija 1.7

SATURA RĀDĪTĀJS

A sadaļa. Noteikumu Nosacījumi

1. Ievads	2. Definīcijas
3. Likmes pieņemšana	4. Derības un izmaksu ierobežojumi
5. Likmju atcelšana (anulēšana)	6. Vispārīgi noteikumi

B sadaļa. Vispārīgi derību noteikumi

1. Vispārīgas pamatprasības	2. Likmju veidi
3. Likmju simulācijas	4. Sistemātiskas likmes
5. Rezultātu noteikšana	6. "Tattersalls" 4. noteikums
7. Likmju banka	

C sadaļa. Ar sporta veidu/kategoriju saistīti noteikumi

1. Olimpiskie pasākumi un čempionāti	2. Amerikāņu futbols	3. Vieglatlētika
4. Austrāliešu futbols	5. Badmintons	6. Beisbols
7. Basketbols	8. Pludmales volejbols	9. Bokss
10. Krikets	11. Kērlings	12. Riteņbraukšana (šosejas un treka)
13. Velokross	14. Futbols	15. Golfs
16. Handbols	17. Zirgu rikšošanas sacīkstes	18. Hokejs
19. Motosports	20. Netbols	21. "Pesäpallo" (somu beisbols)
22. Regbija līga	23. Regbija savienība	24. Skvošs
25. Spīdvejs	26. Sērfošana	27. Peldēšana
28. Tenisa un rakešu sporta veidi (badmintons, raketlons, skvošs un galda teniss)	29. Volejbols	30. Ziemas sporta veidi
31. Citas (ar sportu nesaistītas/īpašas) likmes	32. Ar sporta veidu saistīti ierobežojumi	33. Dažādi cīņas sporta veidi
34. Snūkers	35. Šautriņu mešana	

D sadaļa. Sacīkstes

1. Zirgu sacīkstes	2. Kurtu skriešanās sacīkstes
--------------------	-------------------------------

E sadaļa. E-sports

1. sadaļa. Līguma nosacījumi

a) Ievads	b) Vispārīgie rezultātu noteikšanas noteikumi
-----------	---

2. sadaļa. Atsevišķu spēļu noteikumi

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

A. Noteikumu nosacījumi

1. Ievads

- 1) Šie noteikumi nosaka SIA ALFOR totalizatora izmantošanu. Tādēļ, liekot likmi SIA ALFOR, konta turētājs apliecina, ka viņš ir izlasījis, sapratis un ievēros šos noteikumus un nosacījumus, tai skaitā vispārīgos noteikumus un nosacījumus, kas jebkurā situācijā attiecināmi uz SIA ALFOR. Noklikšķiniet <https://www.fenikss.lv/lv/noteikumi-un-nosacijumi>. Uz totalizatora izmantošanu attiecas Azartspēļu un izložu likums, ko uzrauga Latvijas Izložu un azartspēļu uzraudzības inspekcija.
- 2) Jebkuri strīdi par totalizatora izmantošanu ir jārisina, nosūtot e-pasta vēstuli uz adresi support@fenikss.lv. Ja atbilde nav apmierinoša, var nosūtīt pieprasījumu Latvijas Izložu un azartspēļu uzraudzības inspekcijai. Tās lēmums ir saistošs un var tikt iesniegts kā spriedums jebkurā kompetentās jurisdikcijas tiesā.
- 3) SIA ALFOR patur tiesības ieviest izmaiņas vietnē, likmju ierobežojumos, izmaksu ierobežojumos un piedāvājumos.
- 4) SIA ALFOR var jebkurā laikā atjaunināt, grozīt, labot un papildināt noteikumus un nosacījumus.
- 5) Jebkura atsauce vienskaitlī uz vārdiem/objektiem šajos noteikumos un nosacījumos attiecas arī uz to daudzskaitļa formu. Atsauces uz dzimumu nav saistošas un ir paredzētas tikai informatīviem mērķiem.

-
- 6) SIA "ALFOR" ir kompānija, kas reģistrēta Latvijas Republikas Uzņēmumu reģistrā ar reģistrācijas numuru 40003512913. Fiziskā un juridiskā adrese: Plieņciema iela 12, Mārupe, Mārupes novads, LV-2167. Tālrunis: +371 67301090
 - 7) SIA "ALFOR" piedāvā interaktīvu totalizatoru, kas nosaukts "Sports" un "Live Likmes"
 - 8) Klienti var noteikt savu likmes lielumu individuāli, sākot ar 0,10 Eur.
 - 9) Lai veiktu likmes, klientam ir jāizvēlas kāds notikums no totalizatora piedāvājuma. Izvēle automātiski tiks pievienota "Bet Slip" (likmju grozam). Šajā vietā jānorāda veicamās likmes lielums (dalības maksa) un tiks aprēķināts un parādīts iespējamais laimests. Spiežot "Veikt likmi", tiek pieņemta likme un dalības maksa tiek noņemta no spēlētāja konta. Laimētās likmes summa tiks pievienota spēlētāja kontam pēc attiecīgā notikuma beigām. Laimesta summa ir atkarīga no veiktās likmes, kas redzama "Bet Slip".
 - 10) Lai saņemtu laimestu, lietotājam ir jābūt autorizētam mūsu sistēmā un jāveic izmaksas pieprasījums. Laimests tiks pievienots spēlētāja kontam automātiski uzreiz pēc notikuma beigām un ja likme ir uzvarēta.
 - 11) Pretenziju un jautājumu gadījumā lūdzam sazināties ar mūsu klientu apkalpošanas dienestu pa tālruni 67301090 vai rakstot e-pastu support@fenikss.lv
 - 12) Naudas izmaksa no spēlētāja konta, ja ir veiktas visas nepieciešamās pārbaudes, tiek veikta summai, kas nepārsniedz 720 euro, nekavējoties. Ja summa pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, izmaksa tiek veikta vienas darba dienas laikā, bet summa virs 14 300 euro – 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos.

2. Definīcijas

- 1) Derības (Bet) - Akts, kas balstīts uz naudas risku par konkrēta notikuma rezultātiem un laimests ir proporcionāls varbūtībai, ko mēra ar koeficientu.
- 2) Koeficienti (Odds) – Varbūtība, ar kādu tiks reizināta likme precīzas prognozes gadījumā.
- 3) Likme (Stake) - Naudas summa, ar ko klients riskē par konkrētām derībām.
- 4) Likmes limits (Bet Limit) - Maksimālā likme, kas atļauta konkrētiem notikumiem.
- 5) Vienkāršā likme (Single Bet) - Likme, kur tiek veikta prognoze par vienu iznākumu
- 6) Uzkrājošā, Kombinētā likme (Accumulator Bet) - Likme, kurā tiek apvienotas vairāk nekā viena prognoze un tās uzvar, ja visas prognozes ir pareizas. Laimesta summa ir vienāda ar likmi, kas reizināta ar visiem iesaistīto notikumu koeficientiem.
- 7) Sistemātiskas likmes (System Bet) – Dažādu likmju kombinācijas, kas piedāvā proporcionāli lielāku peļņu, izmantojot standartizētas permutācijas.

-
- 8) Pirmsmača derības (Pre-Match Bet) - Likmes, kas veiktas pirms pasākuma sākuma.
- 9) Reāllaika Likmes (Live/In-Play Bet) – Likmes, kas veiktas laikā, kad notikums ir jau sācies.
- 10) “Kļūda” ir kļūme, drukas kļūda, pārpratums, pārklaušanās, nepareiza nolasīšana, nepareizs tulkojums, pareizrakstības kļūda, tehniska kļūme, reģistrācijas kļūda, pārskaitījuma kļūda, atveides kļūda, nepārvarama vara un/vai tamlīdzīgi. Kļūdu piemēri ietver, bet neaprobežojas ar:
- a) likmēm, kas ir pieņemtas tehnisku sarežģītumu laikā un citā gadījumā nebūtu tikušas pieņemtas;
 - b) likmēm, kas ir liktas par pasākumiem/piedāvājumiem, kuri jau ir noteikti;
 - c) likmēm derību tirgos, kuros norādīti nepareizi dalībnieki;
 - d) likmēm ar koeficientiem, kas likmes veikšanas brīdī būtiski atšķiras no vispārējā derību tirgū pieejamajām likmēm;
 - e) likmēm, kuras tiek piedāvātas ar koeficientiem, kas atspoguļo nepareizu rezultātu; vai arī
 - f) nepārprotami nepareiziem koeficientiem, ja pasākums notiek likmes likšanas brīdī.
- 11) “Ietekmētas derības” ir rīcība, ko SIA ALFOR ir aizliedzis un kur konta turētājs vai ar konta turētāju saistītas puses var tieši vai netieši ietekmēt mača vai spēles iznākumu.
- 12) “Sindikāta likmes” ir rīcība, ko SIA ALFOR ir aizliedzis, – kontu turētāji pēc savstarpējas norunas kopīgi veic likmju sēriju par identisku pasākumu vai sacensībām. Ja ir pierādījumi, ka kontu turētāji ir kopīgi rīkojušies šādā veidā, SIA ALFOR patur tiesības anulēt attiecīgās likmes un/vai apturēt laimestu izmaksu, kamēr nav pabeigta tālākā izmeklēšana.

3. Likmes pieņemšana

- 1) Likme ir derīga tika tad, kad tā tiek apstiprināta un parādās konta turētāja likmju vēsturē. Gadījumos, kad likmes derīgums ir neskaidrs, konta turētājam ir jāpārbauda atvērtās (neizšķirtās) likmes vai jāsazinās ar klientu atbalsta dienestu.
- 2) Ja vien likme nav pieņemta kļūdaini, tad pieņemtā likme paliek spēkā un nevar tikt atsaukta. Konta turētājs ir atbildīgs par to, lai informācija, kas norādīta par veiktajām likmēm, būtu pareiza. Nekādos apstākļos SIA ALFOR neuzņemsies nekādu atbildību par jebkurām kļūmēm (šķietamām vai faktiskām), kas radušās vai nu *<A sadaļas 2. punkta 1. apakšpunktā>* minēto kļūdu rezultātā vai jebkura cita iemesla dēļ, piemēram, bet ne tikai, nepareizi norādīti koeficienti/derību objekti.
- 3) Ja rodas strīds par jebkura pārskaitījuma pieņemšanu (vai nepieņemšanu) konta turētāja kontā, pārskaitījumu žurnāla datubāze tiks uzskatīta par noteicošo informācijas avotu šādu strīdu izšķiršanā.

4. Derības un izmaksu ierobežojumi

- 1) SIA ALFOR patur tiesības ierobežot laimestu (izmaksu pēc likmes atskaitīšanas) attiecībā uz jebkuru likmi vai likmju kombināciju, ko viens konta turētājs ir veicis EUR 200000 apmērā. Šis ierobežojums var būt zemāks atkarībā no konkrētā sporta veida, līgas un likmes veida. Meklējiet izsmelošāku informāciju <C sadaļas 32. punktā> “Ar sporta veidu saistīti ierobežojumi”.
- 2) Uz visiem likmju variantiem attiecas iepriekš piemērotie ierobežojumi, kas tiek noteikti tikai pēc SIA ALFOR ieskatiem un kas var būt zemāki par <A sadaļas 4.1. punktā> un <C sadaļas 32. punktā> norādītajiem ierobežojumiem. Ja tiek sasniegts šis ierobežojums, konta turētājam ir tiesības lūgt to paaugstināt, iesniedzot pieprasījumu caur vienu no SIA ALFOR platformām. SIA ALFOR patur tiesības (pilnībā vai daļēji) pieņemt vai noraidīt minēto pieprasījumu bez iepriekšēja brīdinājuma vai turpmākiem paskaidrojumiem.
- 3) SIA ALFOR patur tiesības pēc saviem ieskatiem noraidīt visu pieprasīto likmi vai tās daļu. Tas ietver iespēju, ka “Sistemātiska likme” atbilstoši definīcijai <B sadaļas 4. punktā> netiek pieņemta pilnībā vai nu attiecībā uz attiecīgajā “Sistemātiskajā likmē” norādītajām likmju summām vai kombinācijām.
- 4) SIA ALFOR patur tiesības pilnībā vai daļēji ierobežot vai liegt piekļuvi lietotāja kontam, ja lietotājs, lietotāju grupa vai sindikāts pārkāpj šos un kopējos noteikumus un nosacījumus.
- 5) Visas caur SIA ALFOR platformu veiktās likmes, arī likmes, kas jāapstiprina manuāli, var tikt pieņemtas ar laika nobīdi, kuras ilgums var atšķirties. Šādu laika nobīdi nosaka SIA ALFOR, ievērojot dažādus uzņēmējdarbības un sporta faktorus. Piemēram, tehniskos nosacījumus, kas ietekmē signāla pārraidi vai nepieciešamo laiku, kas nepieciešams, lai apstrādātu un atspoguļotu notikumu datus. Šis aizkaves laiks var būt no 3 līdz 30 sekundēm atkarībā no derību notikuma un atrašanās vietas.
- 6) SIA ALFOR patur tiesības neizmaksāt jebkuru maksājumu un/vai anulēt likmes par pasākumu (vai pasākumu sēriju), ja ir pietiekami pierādījumi, ka ir noticis tālāk minētais:
 - i) pastāv šaubas par pasākuma godīgu norisi;
 - ii) notikusi manipulācija ar cenu(-ām) vai likmju fondu;
 - iii) notikusi mača rezultātu sarunāšana, vai notiek izmeklēšana par šādu rīcību.Pierādījumi par iepriekš minētajiem pārkāpumiem var pamatoties veikto likmju lielumā, apjomā vai struktūrā jebkurā no SIA ALFOR likmju veikšanas kanāliem, kā arī informācijā, kas ir saņemta no citiem derību operatoriem vai oficiāli atzītām organizācijām.
- 7) Visi piedāvātie koeficienti var mainīties. Šādas izmaiņas pēc saviem ieskatiem var ieviest tikai SIA ALFOR. Likmes pieņem tikai ar koeficientiem, kas ir pieejami likmju tabulā brīdī, kad SIA ALFOR pieņēma likmi, neatkarīgi no jebkura cita pieprasījuma vai iepriekšējas publikācijas tīmekļa vietnē vai citā informācijas avotā.
- 8) Kad noteikti likmju rezultāti, laimesti tiks aprēķināti, izmantojot decimālkoeficientus, neatkarīgi no tā, vai likmju izdarīšanas brīdī tika rādīts/izvēlēts cits formāts

5. Likmju atcelšana (anulēšana)

- 1) Likme var tikt anulēta, un šādā gadījumā tās noteiktais koeficients būs 1,00.
- 2) Likme, kas tiek veikta kā uzkrājoša likme, paliks derīga, izslēdzot anulēto likmi. Anulētās likmes koeficients būs 1,00.
- 3) SIA ALFOR patur tiesības pēc saviem ieskatiem pasludināt likmi par pilnībā vai daļēji anulētu, ja nepārprotami spēkā ir kāds no šiem nosacījumiem:
 - a) likmes ir kļūdaini piedāvātas, veiktas un/vai pieņemtas;
 - b) likmes, kas ir veiktas, kamēr tīmekļa vietnē bija tehniskas problēmas, un kas citādi nebūtu tikušas pieņemtas;
 - c) ietekmētas derības;
 - d) sindikāta likme;
 - e) rezultātu tieši vai netieši ir ietekmējušas noziedzīgas darbības;
 - f) attiecībā uz likmi ir izteikts publisks oficiāls paziņojums, kas ievērojami maina koeficientus.

SIA Alfor vienmēr paļaujas uz oficiālajiem resursiem, piemēram, sporta līgām un organizācijām vai citiem atzītiem kanāliem un neatceļ jebkādas likmes pēc saviem ieskatiem bez klientu piekrišanas.

- 4) Uzkrājoša likme nekad neiekļaus divus piedāvājumus vai vairāk, kuru iznākumi varētu būt saistīti (piemēram, komanda X kļūst par čempioniem, un spēlētājs Y – par spēlētāju, kas guvis visvairāk vārtu tajā pašā līgā). Lai gan SIA ALFOR dara visu iespējamo, lai novērstu šādas iespējas, ja tas tomēr notiek, SIA ALFOR patur tiesības tikai pēc saviem ieskatiem pasludināt par anulētām visas uzkrājošās likmes daļas, kuras ietver savstarpēji saistītos iznākumus.
- 5) Likme var tikt pasludināta par anulētu neatkarīgi no tā, vai pasākuma rezultāts ir zināms vai nē.
- 6) Turklāt visas likmes, kas veiktas (un/vai pieņemtas) šādos apstākļos, pasludinās par anulētām:
 - a) **Pirmsmača ("Pre-match") derības:**
 - i) derības, kas tiek slēgtas, kad pasākums jau ir sācies;
 - ii) derības, kas tiek slēgtas pēc tam, kad saistītais pasākums jau ir sācies un kur būtu bijis iespējams tieši un neapstrīdami izmainīt nosacījumus.
 - b) **Reāllaika ("Livebetting") derības:**
 - i) likmes, kas tiek veiktas par nepareizu summu novēlotas vai kļūdainas tiešraides dēļ;
 - ii) likmes, kas tiek veiktas par konkrētiem piedāvājumiem pēc tam, kad tie ir notikuši, vai pēc tam, kad ir noticis pasākums, kas būtu novedis pie šāda iznākuma, vai šāda pasākuma norises laikā (piemēram, likmes, kas veiktas par tādiem piedāvājumiem, kā kopējais gūto vārtu skaits vai nākamie gūtie vārti soda metiena/sitiena vai tā piespriešanas laikā);
 - iii) likmes, kas tiek veiktas par koeficientiem, kas atspoguļo nevis pašreizējo, bet citu rezultātu.

6. Vispārīgi noteikumi

- 1) SIA ALFOR patur tiesības pēc saviem ieskatiem mainīt izmaksu, kas tiek iemaksāta konta turētāja bilancē, ja ir acīmredzams, ka izmaksa ir iemaksāta kontā kļūdas dēļ.
- 2) Lai novērstu jebkuru neprecizitāti konta turētāja bilancē pēc kļūdainas summas ieskaitīšanas, SIA ALFOR patur tiesības veikt visus nepieciešamos pasākumus bez iepriekšēja brīdinājuma un saprāta robežās, lai koriģētu konta turētāja bilanci, atsaucot, grozot vai atceļot jebkuru turpmāko pārskaitījumu konta turētāja kontā.
- 3) Jebkuras sūdzības/nesaskaņas par jebkuru likmi jādara zināmas SIA ALFOR 14 dienu laikā no sākotnējās rezultātu noteikšanas, pieprasot pilnu izmeklēšanu. Visas pārējās sūdzības tiks izskatītas tikai tad, ja konta turētāja rīcībā būs neapstrīdami pierādījumi par neprecīzu likmes rezultāta noteikšanu. Šādi pierādījumi tiks ņemti vērā tikai tad, ja tie jebkādā veidā ir attiecināmi uz <B sadaļas 5.2. punktā> aprakstītajām situācijām.
- 4) SIA ALFOR patur tiesības uz laiku liegt piekļuvi kontam, līdz tiek pabeigta izmeklēšana, ko tas uzskata par vajadzīgu veikt.
- 5) Šie noteikumi attiecas uz visiem pārskaitījumiem SIA ALFOR totalizatora ietvaros un var tikt papildināti ar citiem noteikumiem. Neskaidrību gadījumā prioritāte tiek noteikta šādā secībā:
 - a) noteikumi, kas publicēti saistībā ar piedāvājumu un/vai kampaņu;
 - b) ja tie ir nepietiekami strīda izšķiršanai, SIA ALFOR atsauksies uz vispārējiem totalizatora noteikumiem, ja vien ar sporta veidu saistītie noteikumi neparedz citādu kārtību.
- 6) Gadījumos, kad ar šiem noteikumiem nav pietiekami, lai pieņemtu lēmumu, SIA ALFOR patur tiesības, vadoties pēc saviem ieskatiem un taisnīguma principa, individuāli noteikt likmju rezultātus, ievērojot vispārpieņemtas normas, tradīcijas un definīcijas.
- 7) Šos noteikumus un nosacījumus vai jebkurus citus tekstus, kas var būt saistīti ar likmēm citās valodās, tulko tikai informatīviem mērķiem. Lai gan ir veikti visi nepieciešamie piesardzības pasākumi, lai nodrošinātu visprecīzāko šo noteikumu atveidi konkrētajā valodā, SIA ALFOR neuzņemsies nekādu atbildību par nesakrītībām latviešu valodas un jebkuras citas valodas versijā. Tādējādi, ja attiecīgais tulkojums neatbilst tekstam latviešu valodā, teksts latviešu valodā tiks uzskatīts par saistošu un tiks izmantots par pamatu likmju rezultātu noteikšanai.
- 8) Datus, kas iegūti no totalizatora vai ir saistīti ar to, konta īpašniekiem atļauts izmantot tikai privātiem nekomerciāliem nolūkiem, un ir stingri aizliegts šos datus izmantot komerciāliem nolūkiem.
- 9) SIA ALFOR patur tiesības pieprasīt jebkurai konta īpašniekam ievērot totalizatora izmantošanas līguma nosacījumus.

B. Vispārīgi derību noteikumi

1. Vispārīgas pamatprasības

- 1) Ja vien likmes piedāvājumā vai arī specifiskā sporta veida noteikumos nav norādīts citādi, visas likmes ir uzskatāmas par derīgām ar rezultātu pamatlaika vai pilnā laika beigās. “Pamatlaiks” vai “Pilnais laiks” tiek definēti atbilstoši oficiālajiem noteikumiem, ko publicējusi attiecīgā vadošā asociācija. Piemēram, futbolā pilnais laiks ir 90 minūtes, ieskaitot papildlaiku, un hokejā tie ir trīs 20 minūšu periodi. Ja vadošā asociācija nolemj pirms pasākuma sākuma, ka konkrētā pasākuma ilgums būs atšķirīgs, tas tiks uzskatīts par šī pasākuma oficiālajiem noteikumiem (piemēram, U-17 futbola spēlē ir divi puslaiki pa 40 minūtēm). Tomēr šādas izmaiņas notiek pamatlaika ietvaros un neietver pagarinājumus, piemēram, papildlaiku, ja vien nav skaidri norādīts citādāk.
- 2) Reāllaika derības ir derības, kurās ir iespējams veikt likmes mača vai pasākuma laikā. SIA ALFOR neņem vērā un neuzņemas nekādu atbildību, ja nav iespējams veikt likmi vai informācija par pašreizējo rezultātu ir nepareiza. Konta turētājs vienmēr ir atbildīgs par to, lai viņa rīcībā būtu informācija par maču un ar to saistītajiem notikumiem, piemēram, pašreizējo rezultātu, tā attīstību un atlikušo laiku. SIA ALFOR neuzņemas nekādu atbildību par izmaiņām reāllaika derību grafikā vai par reāllaika derību pakalpojuma pārtraukumiem.
- 3) Naudas izmaksas (“Cash out”) iespēja ļauj konta īpašniekam izņemt naudu par tādu likmi tās pašreizējā vērtībā, kurai vēl nav noteikts rezultāts. Šāda iespēja noteiktos pasākumos ir pieejama gan pirms pasākuma, gan pasākuma laikā, un tas iespējams gan atsevišķām, gan apkopotām likmēm. Naudas izmaksas (“Cash out”) iespēja nav pieejama bezmaksas likmēm. Uz naudas izmaksas (“Cash out”) pieprasījumiem var attiekties aizkaves procedūra, kas aprakstīta A sadaļas 4.5. punktā. Ja šīs aizkaves laikā jebkādu iemeslu dēļ derības tiek atceltas vai mainās koeficienti, naudas izmaksas (“Cash out”) pieprasījums tiek noraidīts un konta īpašnieks tiek brīdināts ar paziņojumu ekrānā. SIA ALFOR patur tiesības piedāvāt šādas iespējas tikai pēc saviem ieskatiem un neatzīst un neuzņemas nekādu atbildību, ja naudas izmaksas (“Cash out”) iespēja nav pieejama. Ja naudas izmaksas (“Cash out”) pieprasījums ir veiksmīgi apstiprināts, nekavējoties tiek noteikts likmes rezultāts un turpmākas pasākuma izmaiņas, kas saistītas ar šo likmi, netiek ņemtas vērā. Ja par likmi izmaksāto summu ietekmējusi tehniska, cenas vai rezultāta noteikšanas kļūda, kas radusies laikā starp likmes veikšanu un naudas izmaksāšanu, SIA ALFOR patur tiesības labot šādu kļūdu saskaņā ar A sadaļas 6.2. punktu.
- 4) “Dalībnieks” ir objekts, kas ir pasākuma sastāvdaļa. “Viens pret vienu” vai “Trīs pušu” (“Head-to-Head” un “Triple-Head”) derībās “dalībnieks” attiecas tikai uz objektiem, kas ir konkrēto “Viens pret vienu” vai “Trīs pušu” derību sastāvdaļas.
- 5) Tīmekļa vietnē pieejamais galīgais termiņš (pārtraukšanas laiks) ir sniegts tikai informatīviem mērķiem. SIA ALFOR patur tiesības pēc saviem ieskatiem daļēji vai pilnīgi pārtraukt likmju veikšanu jebkurā brīdī, kad tas uzskata par nepieciešamu.
- 6) Statistika vai redakcijas teksti, kas ir publicēti SIA ALFOR vietnē, ir uzskatāmi par papildinformāciju, bet SIA ALFOR neatzīst un neuzņemas nekādu atbildību, ja informācija nav pareiza. Ar pasākumu saistīto apstākļu pārzināšana vienmēr ir konta turētāja atbildība.

- 7) Noteiktu koeficientu derībās spēlētājs saņem teorētisko ieguvumu no visiem koeficientiem, kas atbilst visiem iespējamajiem derību iznākumiem. Teorētisko atmaksu par likmes piedāvājumu ar 3 iznākumiem a, b un c, kas pienākas spēlētājam, var aprēķināt šādi:

Teorētiskā atmaksa = $1 / (100 / \text{"koeficienta iznākums a"} + 100 / \text{"koeficienta iznākums b"} + 100 / \text{"koeficienta iznākums c"})$

2. Likmju veidi

- 1) “Mačs” (“Match”) (jeb 1X2) – iespēja derēt par (daļēju vai pilnu) mača vai pasākuma iznākumu. Iespējas ir: “1” = mājinieku komanda/1. spēlētājs jeb dalībnieks, kas norādīts piedāvājuma kreisajā pusē; “X” = neizšķirts jeb vidējā iespēja; “2” = viesu komanda/2. spēlētājs jeb dalībnieks, kas norādīts piedāvājuma labajā pusē. Atsevišķos gadījumos vai īpašās sacensībās SIA ALFOR var parādīt piedāvājumu t. s. “amerikāņu” formātā (t. i.: viesu komanda @ mājinieku komanda), kur mājinieku komanda ir minēta pēc viesu komandas. Neatkarīgi no komandu izvietojuma pārskatā/likmju sarakstā, norādes uz mājinieku un viesu komandām vienmēr attieksies uz komandām, kuras saskaņā ar oficiālās organizācijas norādījumiem spēlē attiecīgi savās mājās (laukuma saimnieki) un viesos (viesi).
- 2) “Pareizais rezultāts” (“Correct Score”) (t. s. likmes uz rezultātu) – iespēja veikt likmi par (daļēju vai pilnu) precīzu mača vai pasākuma rezultātu.
- 3) “Virs/zem” (“Over/Under”) (t. s. kopējie rezultāti) – iespēja veikt likmi par (daļēju vai pilnu) iepriekš noteiktu notikumu daudzumu (piemēram, gūtie vārti, punkti, stūra sitieni, trāpījumi ar atsitienu, soda minūtes utt.). Ja norādīto notikumu kopējā summa precīzi sakrīt ar likmju līniju, visas likmes par šo piedāvājumu tiks anulētas. Piemērs: piedāvājums, kur likmju līnija ir 128,0 punkti un mačs noslēdzas ar rezultātu 64–64, tiks anulēts.
- 4) “Pāra/nepāra” (“Odd/Even”) – iespēja veikt likmi par (daļēju vai pilnu) iepriekš noteiktu notikumu daudzumu (piemēram, gūtie vārti, punkti, stūra sitieni, trāpījumi ar atsitienu, soda minūtes utt.). “Nepāra” ir 1, 3, 5 utt. “Pāra” ir 0, 2, 4 utt.
- 5) “Viens pret vienu” un/vai “Trīs pušu” (“Head-to-Head” un/vai “Triple-Head”) ir derības par diviem vai trīs dalībniekiem/rezultātiem, kas radušies vai nu oficiāli organizēta pasākuma laikā vai ko virtuāli noteicis SIA ALFOR.
- 6) “Puslaiks/pilnais laiks” (“Half time/Full time”) – iespēja veikt likmi par puslaika rezultātu un mača galīgo iznākumu. Piemēram, ja puslaikā rezultāts ir 1–0 un mačs noslēdzas ar 1–1, laimējušais rezultāts ir 1/X. Likme tiek anulēta, ja mača pamatlaiks tiek spēlēts formātā, kas atšķiras no likmē norādītā (piemēram, nav divu puslaiku).
- 7) “Perioda likmes” (“Period betting”) – iespēja veikt likmi par katra atsevišķa perioda iznākumu mača/pasākuma laikā. Piemēram, ja periodu rezultāti hokeja mačā ir 2–0/0–1/1–1, laimējušais rezultāts ir 1/2/X. Likme tiek anulēta, ja mača pamatlaiks tiek spēlēts formātā, kas atšķiras no likmē norādītā (piemēram, nav trīs periodu).
- 8) “Bez neizšķirta” (“Draw No Bet”) – iespēja veikt likmi vai nu par “1” vai “2” atbilstoši <B sadaļas 2.1. punktam>. Vispārpieņemta prakse ir izmantot “Bez neizšķirta” (“Draw No Bet”)

nosacījumus gadījumos, kad nav piedāvāti neizšķirta rezultāta koeficienti. Ja konkrētajā mačā nav uzvarētāja (piemēram, mačs noslēdzas ar neizšķirtu rezultātu) vai konkrētā darbība nenotiek (piemēram, pirmie gūtie vārti, ar nosacījumu “Bez neizšķirta” (“Draw No Bet”) un mačs noslēdzas ar 0–0), likmes tiks atmaksātas.

- 9) **Handikaps (“Handicap”)** ir likmes veids, kurā iespējams derēt, vai izvēlētais rezultāts nodrošinās uzvaru, kad norādītais handikaps tiek pieskaitīts vai atņemts (pēc situācijas) no mača/perioda/kopējā rezultāta, uz kuru likta likme. Gadījumos, kad pēc handikapa līnijas piemērošanas rezultāts precīzi sakrīt ar likmju līniju, visas šo derību likmes tiks anulētas. Piemērs: likme par –3,0 vārtiem tiks anulēta, ja izvēlēta komanda uzvar mačā ar precīzi 3 vārtu starpību (3–0, 4–1, 5–2 utt.). Apzīmējums “starpība” šajā sadaļā saprotams kā rezultāts, kas tiek iegūts, atņemot 2 komandu/dalībnieku gūtos vārtus/punktus.

Ja vien nav norādīts citādi, visi handikapi SIA ALFOR vietnē jāpiemēro, ņemot vērā rezultātu, kas gūts no norādītā mača/perioda sākuma līdz beigām. Taču dažos handikapa likmju gadījumos noteiktos sporta veidos (Āzijas handikaps futbolā) tiek ņemts vērā tikai rezultāts, kas gūts no likmes veikšanas brīža līdz noteikta laika posma beigām, un vārti/punkti, kas tiek gūti pirms likmes veikšanas, netiek ņemti vērā. Jebkādas šādu derību likmes tiks skaidri norādītas vietnē un izceltas derību veicēja likmju vēstures sadaļā, kur arī tiks norādīts rezultāts likmes veikšanas brīdī.

Ir 3 dažādi handikapa likmju formāti.

Divpusējais handikaps (“2-way Handicap”): A komanda (–1,5) pret B komandu (+1,5)

Piemērs.

- A komandai konkrētā mačā tiek noteikts –1,5 vārtu handikaps. Lai uzvarētu šādu likmi, A komandai jāuzvar mačs ar starpību, kas vienāda vai lielāka par norādīto handikapu (piem., par 2 vai vairāk vārtiem).
- B komandai konkrētā mačā tiek noteikta +1,5 vārtu priekšroka. Lai uzvarētu šādu likmi, B komandai jāuzvar mačs, jānospēlē neizšķirti vai jāzaudē ar vārtu starpību, kas vienāda vai mazāka par norādīto priekšroku (piem., jāzaudē ar 1 vārtu starpību).

Trīspusējais handikaps (“3-way Handicap”): A komanda (–2), neizšķirts (tieši 2), B komanda (+2)

Piemērs.

- A komandai konkrētā mačā tiek noteikts 2 vārtu handikaps. Lai uzvarētu šādu likmi, A komandai jāuzvar mačs ar starpību, kas lielāka par norādīto handikapu (piem., par 3 vai vairāk vārtiem).
- Neizšķirts rezultāts uzskatāms par uzvarētu likmi, ja mačs beidzas tieši ar norādīto starpību (piem., mačs beidzas ar rezultātu 2–0, 3–1 un 4–2).
- B komandai konkrētā mačā tiek noteikta +2 vārtu priekšroka. Lai uzvarētu šādu likmi, B komandai jāuzvar mačs, jānospēlē neizšķirti, vai jāzaudē ar vārtu starpību, kas vienāda vai mazāka par norādīto priekšroku (piem., jāzaudē tikai ar vienu vārtu starpību).

Āzijas handikaps (“Asian Handicap”): A komanda (–1,75) pret B komandu (+1,75)

Piemērs.

• A komandai konkrētā mačā tiek noteikts $-1,75$ vārtu handikaps. Tas nozīmē, ka likmes summa tiek sadalīta divās vienādās daļās un uzlikta uz rezultātiem $-1,5$ un $-2,0$. Lai uzvarētu šādu likmi ar visiem norādītajiem koeficientiem, A komandai jāuzvar mačs ar starpību, kas lielāka par abiem norādītajiem handikapiem (piem., ar trīs vai vairāk vārtu starpību). Ja A komanda uzvar ar divu vārtu starpību, likme tiek uzskatīta par daļēji uzvarētu. Tiek pilnībā izmaksāts laimests par $-1,5$ daļu, un likme par $-2,0$ daļu tiek atmaksāta, jo šāds rezultāts konkrētajā gadījumā ir uzskatāms par neizšķirtu. Ja mačs beidzas citādi, piemēram, A komanda uzvar ar vienu vārtu pārsvaru, visa likme tiek noteikta par zaudētu.

• B komandai konkrētā mačā tiek noteikta $+1,75$ vārtu priekšroka. Tas nozīmē, ka likmes summa tiek sadalīta divās vienādās daļās un uzlikta uz rezultātiem $+1,5$ un $+2,0$. Lai uzvarētu šādu likmi ar visiem norādītajiem koeficientiem, B komandai jāuzvar mačs, jānospēlē neizšķirti vai jāzaudē ar vārtu starpību, kas vienāda vai mazāka par jebkuru norādīto priekšroku (piem., jāzaudē tikai ar vienu vārtu starpību). Ja B komanda zaudē ar 2 vārtu starpību, likme tiek uzskatīta par daļēji zaudētu. Tiek atdota nauda par $-2,0$ likmes daļu, un likme par $-1,5$ daļu tiek zaudēta. Ja mačs beidzas citādi, piemēram, B komanda zaudē ar trīs vai vairāk vārtu starpību, visa likme tiek noteikta par zaudētu.

- 10) “Dubultiespēja” (“Double Chance”) – iespēja vienlaicīgi veikt likmi par diviem (daļējiem vai pilniem) mača vai pasākuma rezultātiem. Iespējas ir: 1X, 12 un X2 ar “1”, “X” un “2” atbilstoši *<B sadaļas 2.1. punktam>*.
- 11) “Ilgttermiņa” vai “Godalgotas vietas” (“Outright” vai “Place”) derībās var izvēlēties no variantu saraksta un veikt likmi par iespējamību, ka dalībnieks uzvar vai iegūst konkrētu pozīciju norādītā pasākuma/sacensību klasifikācijas sistēmā. Ja diviem vai vairāk dalībniekiem ir vienādas finiša pozīcijas, likmju rezultāti tiks noteikti, balstoties uz definīciju *<B sadaļas 5.14. punktā>*.
- 12) “Divu iespēju” (“Each Way” (EW)) derībās izvēlētajam zirgam ir vai nu jāuzvar (“Win”), vai jāiegūst kāda no godalgotajām vietām (“Place”) atbilstoši laimesta izmaksas nosacījumiem. Likme tiek sadalīta divās naudas summas ziņā identiskās daļās – uzvaras daļā un godalgotās vietas daļā. Nosakot šādu likmju rezultātus, tiks ņemti vērā piemērojami noteikumi par uzvaru un godalgotu vietu likmēm, proti, ar sporta veidu saistītie noteikumi, kā arī *<B sadaļas 5. punkta 11. apakšpunkts>*.
- 13) “Vārtu minūtes” (“Goal minutes”) ir likme, kuru var veikt par vārtu gūšanas minūšu kopskaitu. Nosakot šādu likmju rezultātus, tiks uzskatīts, ka vārti, kas gūti pirmā puslaika kompensācijas laikā, ir gūti 45. minūtē, un vārti, kas gūti otrā puslaika kompensācijas laikā, ir gūti 90. minūtē. Trāpījumi savos vārtos netiks ņemti vērā, nosakot atsevišķa spēlētāja vārtu minūtes.

3. Likmju simulācijas

- 1) Hipotētiskās “Maču” vai “Viens pret vienu” (“Match” un “Head to Heads”) derībās tiek salīdzināti tādu divu vai vairāk dalībnieku/komandu rezultāti, kas nesacenšas viena ar otru vienā un tajā pašā mačā/pasākumā/posmā. Likmju rezultāti tiks noteikti atkarībā no tā, cik reizi katrs dalībnieks veic iepriekš noteiktu darbību (piemēram, gūst vārtus) konkrētajā mačā. Lai noteiktu šāda veida likmju rezultātus, tiks izmantoti tālāk norādītie kritēriji.

- a) Ja vien nav norādīts citādi, likmes attiecas uz nākamo oficiālo maču/pasākumu/posmu (attiecīgos gadījumos), kurā norādītajiem dalībniekiem/komandām ir paredzēts piedalīties.
- b) Visi relatīvie mači/pasākumi ir jāpabeidz tajā pašā dienā/sesijā, kurā ir paredzēts pabeigt maču/pasākumu/posmu, lai likmes paliktu spēkā, izņemot tās likmes, kuru rezultāti jau ir noteikti pirms pārtraukšanas un nevarētu tikt izmainīti neatkarīgi no turpmākajiem notikumiem un kuri tiks nolemti atbilstoši noteiktajam iznākumam.
- c) Šādu piedāvājumu rezultātos tiks ņemti vērā tikai notikumi, kas izriet no faktiskās spēles. Rezultāti, kas saistīti ar tehniskām uzvarām, kā arī citiem lēmumiem, kā norādīts <B sadaļas 5. punkta> 2., 3. un 4. apakšpunktā, netiks ņemti vērā.
- d) Ja iepriekš norādītie kritēriji ir nepietiekami, lai noteiktu šo likmju rezultātu, pakāpeniski tiks piemēroti šādi kritēriji, lai noteiktu likmju rezultātus:
 - i) piemērojamie ar sporta veidu saistītie noteikumi, kā norādīts <C sadaļā>;
 - ii) rezultāta noteikšanas noteikumi, kā norādīts <B sadaļas 5. punktā>.

Likmes tiks anulētas, ja joprojām nav iespējams noteikt likmju rezultātu.

- 2) “Grand Salami” – iespēja veikt likmi par norādīto darbību kopskaitu (piemēram, gūto vārtu kopskaits, noskrējienu kopskaits), kas reģistrēts virknē maču/pasākumu konkrētā raundā/dienā/mača dienā. Visi relatīvie mači/pasākumi ir jāpabeidz, lai likmes paliktu spēkā, izņemot tos, kuru iznākums ir noteikts pirms pārtraukšanas un nevarētu tikt izmainīts neatkarīgi no turpmākajiem notikumiem un kuri tiks nolemti atbilstoši noteiktajam iznākumam.
- 3) “Virs/zem” (“Over/Under”) likmes par dalībnieku klasifikāciju sacensībās/pasākumos jāinterpretē šādi: “Virs” nozīmē sliktāku jeb zemāku pozīciju, savukārt “Zem” nozīmē labāku jeb augstāku pozīciju. Piemērs: likme par spēlētāja klasifikāciju turnīrā ar “Virs/zem” (“Over/Under”) līniju 2,5 tiks uzskatīta par “Zem” (“Under”), ja spēlētājs klasifikācijā ir pirmais vai otrais. Visas pārējās pozīcijas tiks uzskatītas par “Virs” (“Over”).
- 4) Likmes par “Ceturtdaļu/puslaiku/periodu X” (“Quarter/Half/Period X”) attiecas uz rezultātu/iznākumu, kas sasniegts norādītajā laika periodā un neietver nekādus citus punktus/trāpījumus/notikumus, kas reģistrēti citā pasākuma/mača daļā. Likmes tiks anulētas, ja mačs tiek izspēlēts jebkurā citā formātā, kas nav norādīta piedāvājumā.
- 5) Likmes par “Rezultātu ceturtdaļas/puslaika/perioda X beigās” (“Result at end of Quarter/Half/Period X”) attiecas uz mača/pasākuma rezultātu pēc norādītā laika perioda beigām, un tajā tiks ņemti vērā punkti/trāpījumi/notikumi, kas reģistrēti iepriekšējās pasākuma/mača daļās.
- 6) Likmes par “Sacensībām līdz X punktiem/sacensībām līdz X trāpījumiem...” (“Race to X Points/Race to X Goals...”) un līdzīgām derībām attiecas uz komandu/dalībnieku, kurš visātrāk sasniedz konkrētu punktu/trāpījumu/notikumu skaitu. Ja piedāvājumā ir norādīts laika periods (vai jebkurš cits perioda ierobežojums), tas neietvers nekādus citus punktus/trāpījumus/pasākumus, kas atbilst citām pasākuma/mača daļām, kuras neattiecas uz norādīto laika periodu. Ja norādītais rezultāts netiek sasniegts norādītajā laika periodā (ja tāds ir), visas likmes tiks anulētas, ja vien nav norādīts citādi.
- 7) Likmes par “X. punktu ieguvējs/X. vārtu guvējs” (“Winner of Point X/Scorer of Goal X”) un līdzīgām derībām attiecas uz komandu/dalībnieku, kuram izdodas veikt/sasniegt norādīto darbību/rezultātu. Kad tiek noteikti šo likmju rezultāti, netiks ņemti vērā pasākumi, kas notikuši

pirms norādītās darbības. Ja norādītais rezultāts netiek sasniegts vai darbība netiek paveikta norādītajā laika periodā (ja tāds ir), visas likmes tiks anulētas, ja vien nav norādīts citādi.

- 8) Likmes, kas attiecas uz konkrētas darbības notikšanu iepriekš noteiktā laika periodā, tādas kā “Pirmā kartīte” vai “Nākamā komanda, kas saņems soda minūtes” (“First Card” vai “Next Team to receive penalty minutes”), tiks anulētas, ja nav iespējams nešaubīgi noteikt laimējušo iznākumu, piemēram, ja spēlētājiem no dažādām komandām tiek parādīta kartīte vienā un tajā pašā spēles pārtraukumā.
- 9) “Komanda, kas pirmā gūst vārtus un uzvar” (“Team to score first and win”) attiecas uz komandu, kas pirmā gūst vārtus un uzvar visā mačā. Ja mačā netiek gūti nevieni vārti, visas likmes tiek anulētas.
- 10) Jebkura atsauce uz “sausu spēli” (“clean sheet”) nozīmē, ka norādītā komanda mača laikā nedrīkst ielaist savos vārtos nevienu bumbu.
- 11) “Komanda, kas uzvar no iedzinēju pozīcijas” (“Team to win from behind”) attiecas uz norādīto komandu, kas uzvar mačā pēc zaudējuma vismaz par vienu punktu jebkurā mača posmā.
- 12) Jebkura atsauce uz to, ka komandai ir jāuzvar visos puslaikos/periodos (piemēram, komandai jāuzvar abos puslaikos), nozīmē, ka norādītajai komandai ir jāgūst vairāk vārtu nekā tās pretiniekam visu norādīto mača puslaiku/periodu laikā.
- 13) Jebkura atsauce uz kompensācijas laiku attiecas uz laiku, ko norāda spēles/mača amatpersona, nevis uz faktisko nospēlēto laiku.
- 14) Tādu derību kā “Mača spēlētājs”, “Visvērtīgākais spēlētājs” (“Man of the Match”, “Most Valuable Player”) u. c. likmju rezultāti tiks noteikti, balstoties uz sacensību organizatoru lēmumu, ja vien nav noteikts citādi.
- 15) Likmju rezultāti, kuru aprakstā minēti tādi jēdzieni kā izšķirošie vārti, tiks noteikti atkarībā no vārtu guvēja, kas mača/neizšķirtas spēles (pēc situācijas) noslēgumā ir tas, kurš ir palīdzējis komandai izvirzīties neapstrīdamā vadībā, pēc kuras jebkuri citi trāpījumi nespēj izmainīt galīgo iznākumu. Lai likmes rezultāts tiktu noteikts kā “JĀ” (“YES”), norādītajai komandai ir jābūt pasludinātai par uzvarētāju konkrētajā mačā (ja ir bijis viens mačs) vai tiesīgai piedalīties nākamajā posmā/cīņā par uzvaru sacensībās. Tiek ieskaitīti vārti, kas gūti pamatlaikā un papildlaikā, bet ne pēcmača soda metienu sērija.
- 16) Likmes par notikumiem, kas sastāv no vairākām notikumu epizodēm, kuras varētu notikt mača laikā (piemēram, “Ko spēlētājs izdarīs vispirms?” (“What will happen first to the player?”) ar iespējām “Gūs vārtus, saņems dzelteno/sarkano kartīti, tiks nomainīts” (“Score a goal, Get a Yellow/Red Card, Be Substituted”)), tiks anulētas, ja neviens no norādītajiem notikumiem/darbībām spēles laikā nenotiek.
- 17) Nosakot transферу likmju rezultātus tiks ņemti vērā arī spēlētāji, ar kuriem klubs ir parakstījis kredītlīgumus.
- 18) Likmes par vadības maiņu attiecas uz personu, kas ieņem galvenā trenera/menedžera amatu (pēc situācijas) un jebkādu iemeslu dēļ atkāpjas vai tiek atcelta no amata. Likmes ir derīgas un

to rezultāti tiks attiecīgi noteikti pat tad, ja savu amatu atstāj vietas izpildītājs (ja tāds ir iecelts). Ja nenotiek nekādas citas izmaiņas no brīža, kad veikta likme, līdz līgas sacīkšu pēdējās dienas beigām (izņemot izslēgšanas sacensības (“play-off”), cīņu par palikšanu (“play-out”), pēcsezonu utt.), likmes, kas veiktas pēc pēdējās menedžmenta maiņas (ja tāda notikusi), tiks anulētas, ja vien netiek piedāvāta piemērota iespēja likmju veikšanai.

- 19) Likmes, kas attiecas uz komandas/dalībnieka konkrētu sasniegumu pret citu komandu/dalībnieku (piemēram, nākamā komanda, kas uzvarēs komandu X), kā arī likmes, kas attiecas uz klasifikāciju konkrētā datumā, būs spēkā un to rezultāti tiks noteikti neatkarīgi no turpmākām izmaiņām sacensību dienā un nospēlēto spēļu/raundu skaita.
- 20) Nosakot rezultātus likmēm par to, kura komanda/dalībnieks pirmais gūs noteiktu sasniegumu pret citu(-ām) komandu(-ām)/dalībnieku(-iem) (piemēram, komanda pirmā gūs vārtus mača dienā X), tiks ņemts vērā pirmais laika periods attiecīgajā mačā, kurā tika gūts sasniegums. Piemērs: komanda A spēlē sestdien un gūst savus pirmos vārtus 43. minūtē, savukārt komanda B spēlē svētdien un gūst savus pirmos vārtus pēc 5 minūtēm. Tādā gadījumā tiks noteikts, ka komanda B ir uzvarētāja.
- 21) Laiku pa laikam SIA ALFOR var piedāvāt augstāku koeficientu derības, kas attiecas uz dalībnieka/komandas individuālo sniegumu vai apvieno divu vai vairāk komandu/dalībnieku potenciālos rezultātus (piemēram, palielinātie reizinātāji). SIA ALFOR patur tiesības atsaukt šādas derības, mainīt norādītos koeficientus un veikt jebkādas turpmākas izmaiņas, kuras SIA ALFOR uzskata par nepieciešamām.

Šādu likmju rezultāti tiks noteikti, balstoties uz tālāk norādītajiem kritērijiem.

1. Ja vien nav norādīts citādi, likmes attiecas uz nākamo oficiālo maču/pasākumu/posmu (pēc situācijas), kurā norādītajiem dalībniekiem/komandām ir paredzēts piedalīties.
2. Visiem pasākumiem ir jābeidzas derību aprakstā norādītajā dienā/sesijā (pēc situācijas). Ja tā nenotiek, šādas likmes tiek pilnībā atmaksātas, izņemot gadījumus, kad likmes rezultātu iespējams noteikt pirms pārtraukšanas un tas nemainītos neatkarīgi no turpmākajiem notikumiem.
3. Šādām likmēm tiek ņemti vērā tikai tādi rezultāti, kas gūti spēles laikā. Rezultāti, kas saistīti ar tehniskām uzvarām vai citiem lēmumiem, kas norādīti <B sadaļas 5. punkta> 2., 3. un 4. apakšpunktā, netiks ņemti vērā.
4. Lai likmi varētu noteikt par uzvarētu, ir pilnībā jāievēro visi ar attiecīgo likmi saistītie nosacījumi, neņemot vērā nekādas iespējamās pretrunas ar attiecīgā sporta veida noteikumiem vai interpretāciju, kas izriet no bijušo vai esošu derību nosacījumiem par attiecīgo sporta veidu vai no tā, kādi nosacījumi parasti tiek piemēroti SIA ALFOR totalizatoros. Likmes tiek anulētas, ja nav iespējams noteikt likmju rezultātu.

SIA ALFOR dara visu iespējamo, lai nodrošinātu labāko pieredzi lietotājiem, taču ir jāņem vērā, ka svārstības derību tirgū jebkurā brīdī var radīt izmaiņas, kā rezultātā esošās derību likmes var nebūt pašas izdevīgākās, ja salīdzina ar citām līdzīgām vietnē pieejamām derībām.

- 22) Noteiktiem pasākumiem, neierobežojot <A sadaļas 5. punkta 4. apakšpunkta> nosacījumus, SIA ALFOR atļaus lietotājiem izdarīt likmes, apvienojot iznākumus un notikumus no viena pasākuma (t. i., pasākumā ietilpstošās kombinācijas), izmantojot iepriekš totalizatorā noteiktās kombinācijas vai “Konfigurator” iespēju. Ja vien likmes piedāvājumā vai ar sporta veidu

saistītajos noteikumos nav norādīts citādi, likmju rezultāti tiks noteikti atbilstoši noteikumiem, kas regulē konkrēto sporta veidu, uz kuru attiecas šīs likmes. Lai derības būtu uzskatāmas par uzvarētām, visiem norādītajiem notikumiem jābūt pilnībā pabeigtiem, un visi neizšķirta rezultāti tiks uzskatīti par ZAUDĒJUMIEM, ja vien likmes piedāvājumā nav minēts citādi (piemēram, derības attiecībā uz X komandu, ka tā uzvarēs un izpildīs vairāk nekā astoņus stūra sitienus, tiks uzskatītas par ZAUDĒTĀM, ja minētā komanda uzvarēs un izpildīs tieši astoņus stūra sitienus). Ja saskaņā ar attiecīgo sporta veidu saistītajiem noteikumiem, kāda no pasākumā ietilpstošajām kombinācijas daļām tiek noteikta kā "ANULĒTA" (piemēram, pasākumā ietilpstošajā kombinācijā ir iekļauta likme, ka X spēlētājs gūs punktus, taču norādītais spēlētājs nesāk maču saskaņā ar sporta veidu saistītajiem noteikumiem), tad ar to pašu notikumu saistītiem variantiem noteiktais koeficients arī būs 1,00. Pārtrauktu pasākumu gadījumā tiks anulētas visas likmes, izņemot tās, kuru rezultāts jau ir noteikts un turpmāka spēle rezultātu vairs nemainītu.

- 23) "Teaser+" lietotājam sniedz iespēju piešķirt to pašu iepriekš noteikto punktu skaitu visiem rezultātiem, kas norādīti kombinētajā likmē (kombinācijā), kurā iekļautas starpības (handikapi), kopējais skaits (virs/zem) vai abi veidi. Piemērs. Lietotājs kombinētajā likmē apvieno NFL X komandas uzvaru ar + 6,5 punktiem, kā arī norāda, ka NFL mačā starp Y komandu un Z komandu kopā tiks gūts vairāk par 41 punktu. Izvēloties opciju "Teaser+ 6 punkti futbolā" ("Teaser+ Football 6 points"), līnijas un koeficienti kombinētajā likmē tiek pārrēķināti, X komandai norādot +12,5 punktus (iepriekš + 6,5 punkti) un kopējo punktu skaitu norādot virs 35 (iepriekš virs 41 punkta). Ja kāda no "Teaser+" daļām tiek anulēta (atsaukta), tad šī konkrētā daļa no kombinētās likmes tiks izņemta un koeficients/izmaksājamā summa tiks atbilstoši pārrēķināta.
- 24) Likmēs, kas attiecas uz "Mača atlikušo daļu" ("Rest of the match"), vai tādām līdzīgās tiks ņemti vērā tikai tie iznākumi un notikumi, kas notikuši kopš laika, kad attiecīgā likme tika izdarīta, līdz norādītā laika beigām, tādējādi ignorējot visus notikumus, kas reģistrēti pirms likmes izdarīšanas un pieņemšanas.
- 25) Likmēs par konkrētiem periodiem/intervāliem (piemēram, mača rezultāts laikā starp 60.00 min un 89.59 min) tiks ņemti vērā tikai tie iznākumi un notikumi, kas izveidojušies noteiktā periodā/intervālā. Likmju rezultāta noteikšanā netiks ņemti vērā citi punkti/trāpījumi/notikumi, kas norisinājušies citās pasākuma/mača daļās ārpus noteiktā perioda/intervāla, tostarp kompensācijas laikā/papildlaikā, ja vien nav noteikts citādi.

4. Sistemātiskas likmes

- 1) Pirmsmača derībās ir iespējams apvienot līdz pat divpadsmit (12) dažādiem piedāvājumiem uz viena kupona. Balstoties uz šiem divpadsmit piedāvājumiem, kontu turētāji var izvēlēties paši savas vienreizējās likmes, dubultlikmes, trīskāršās likmes utt.
- 2) Reāllaika derību gadījumā ir iespējams apvienot līdz pat divpadsmit (12) dažādiem piedāvājumiem uz viena kupona uzkrājošas likmes veidā. Visiem izvēlētajiem mačiem/piedāvājumiem uzkrājošajā likmē ir jābūt ietvertiem kuponā, un nav pieejamas nekādas citas daudzkārtējas iespējas (piemēram, vienreizējas likmes, dubultlikmes utt.), kas izslēdz vienu vai vairākus mačus/piedāvājumus.

-
- 3) SIA ALFOR patur tiesības tikai pēc saviem ieskatiem ierobežot kombinācijas summu tā dēvētās iznākuma savstarpējās atkarības, kā definēts <A sadaļas 5.4. punktā>, un arī citu faktoru dēļ.
 - 4) Pastāv iespēja iekļaut vienu vai vairākus mačus kā paredzami drošus ("bankers"), kas nozīmē, ka izvēlētie mači/pasākumi tiks iekļauti visos kuponos.
 - 5) "Trixie" ir kombinācija, kas ietver vienu trīskāršo un trīs dubultās likmes uz trim izvēlētajiem mačiem.
 - 6) "Patent" ir kombinācija, kas ietver vienu trīskāršo, trīs dubultās un trīs parastās likmes uz izvēlētajiem trim mačiem.
 - 7) "Yankee" ir kombinācija, kas ietver vienu četrkāršo, četras trīskāršās un sešas dubultās likmes uz izvēlētajiem četriem mačiem.
 - 8) "Canadian" (dēvēts arī par "Super Yankee") ir kombinācija, kas ietver vienu pieckāršo, piecas četrkāršās, desmit trīskāršās un desmit dubultās likmes uz izvēlētajiem pieciem mačiem.
 - 9) "Heinz" ir kombinācija, kas ietver vienu seškāršo, sešas pieckāršās, piecpadsmit četrkāršās, divdesmit trīskāršās un piecpadsmit dubultās likmes uz izvēlētajiem sešiem mačiem.
 - 10) "Super Heinz" ir kombinācija, kas ietver vienu septiņkāršo, septiņas seškāršās, divdesmit vienu pieckāršo, trīsdesmit piecas četrkāršās, trīsdesmit piecas trīskāršās un divdesmit vienu dubulto likmi uz izvēlētajiem septiņiem mačiem.
 - 11) "Goliath" ir kombinācija, kas ietver vienu astoņkāršo, astoņas septiņkāršās, divdesmit vienu seškāršo, piecdesmit sešas pieckāršās, septiņdesmit četrkāršās, piecdesmit sešas trīskāršās un divdesmit astoņas dubultās likmes uz izvēlētajiem astoņiem mačiem.
 - 12) Uzskatāmības dēļ nepieciešamības gadījumā otrais cipars aiz koeficienta decimāldaļas komata konta turētāja likmju vēsturē tiek noapaļots uz augšu līdz nākamajam decimāldaļskaitlim. Taču izmaksa tiks veikta, balstoties uz faktisko koeficientu, kas reizināts ar likmes skaitli, ņemot vērā iepriekšminēto noapaļošanu.

5. Rezultātu noteikšana

- 1) Nosakot likmju rezultātus, SIA ALFOR darīs visu iespējamo, lai iegūtu visjaunāko informāciju (pasākuma laikā vai uzreiz pēc tā beigām), izmantojot televīzijas pārraides, straumēšanu (tīmeklī un citos avotos), kā arī oficiālas vietnes. Ja šī informācija nav pieejama no pirmavotiem un/vai oficiāliem avotiem un/vai no iepriekš minētajiem avotiem iegūtā informācija ir acīmredzami kļūdaina, likmes rezultāts tiks noteikts, balstoties uz citiem publiskiem avotiem.
- 2) Likmju noteikšanā netiks ietvertas nekādas izmaiņas, kas radušās no un/vai ir izskaidrojamas, taču neaprobežojas ar diskvalifikāciju, sodiem, protestiem, izskatīšanas procesā esošiem rezultātiem un/vai tālākām oficiālā rezultāta izmaiņām pēc tam, kad pasākums ir noslēdzies un rezultāts ir paziņots, pat ja tas ir provizorisks. Nosakot rezultātus likmēm, kuras attiecas uz periodu, kas pārsniedz vairāk nekā vienu posmu/etapu (piemēram, sezonas likmes), izmaiņas derību pasākumā tiks attiecinātas tikai uz likmēm, kuru rezultāts vēl nav noteikts. Šādi

pasākumi ir jāizziņo vadošajai asociācijai pirms pēdējā paredzētā posma/etapa izskatīšanas. Jebkuras izmaiņas, kas ir veiktas pēc šī datuma vai kas attiecas uz likmēm, kuru rezultāts jau ir noteikts, balstoties uz notikumiem, kas ir notikuši pasākuma/sacensību laikā, netiks izskatītas.

- 3) Notikumi, kurus mača/pasākuma amatpersonas nav sankcionējušas un/vai atzinušas (piemēram, neatļauti vārti), netiek ņemti vērā, nosakot likmju rezultātus. Ja vien derību piedāvājumā nav norādīts citādi, SIA ALFOR vadās pēc vispārīga noteikuma, ka visu likmju rezultāti tiek noteikti, ņemot vērā konkrēto brīdi (piem., iemetiens vai atsitiens no vārtiem, kad bumba izvadīta ārpus laukuma, vai bumba šķērso vārtu līniju), kad spēles gaita tika pārtraukta/atsākta (pēc situācijas). Lai būtu spēkā likmes par konkrētu notikumu kopsummu (piem., kopējie stūra sitieni) un/vai darbību veikšanu, noteiktajā laika posmā attiecīgajai darbībai jābūt izpildītai (piem., jāizpilda stūra sitiens). Ja pasākuma amatpersona nosaka, ka darbība ir jāizpilda, taču tā netiek izpildīta, tā netiek ņemta vērā, nosakot likmes rezultātu.
- 4) Visas likmes, kas ir saistītas ar mačiem/pasākumiem, kas vispār nav notikuši vai kur piešķirta tehniskā uzvara, tiks anulētas.
- 5) Pārtraukta pasākuma gadījumā visi likmju rezultāti, kas noteikti pirms pārtraukšanas un kas nevar mainīties neatkarīgi no turpmākajiem pasākumiem, saglabājas atbilstoši noteiktajam rezultātam. Ja pārtrauktais pasākums netiek atsākts 12 stundu laikā kopš tā sākuma, visas nenoteiktās likmes, kas attiecas uz šo pasākumu, tiks anulētas.
- 6) Ja pasākums tiek pārtraukts un to ir plānots atsākt no sākuma, visas likmes, kuras ir liktas pirms sākotnējā mača un kuru iznākumu nebija iespējams noteikt, balstoties uz spēles rezultātiem, kas iegūti pirms spēles pārtraukšanas, tiks anulētas neatkarīgi no tā, kad un vai pasākums tiks turpināts.
- 7) Tiks anulēti visi pasākumi, kas nav sākušies 12 stundu laikā kopš vadošās asociācijas pēdējoreiz noteiktā mača sākuma. Tas attiecas arī uz mačiem, kas atlikti sliktu laikapstākļu, līdzjuteju izraisītu nekārtību vai līdzīgu situāciju dēļ. Tas neattiecas uz pasākumiem, kuru sākuma laiku likmes izdarīšanas brīdī vadošā asociācija vēl nav oficiāli noteikusi vai kuri ir pārlikti grafiku konfliktu/televīzijas pārraižu dēļ, bet kuri tiks izspēlēti tajā pašā dienā (pēc situācijas). Šādos gadījumos likmes paliek spēkā ar nosacījumu, ka attiecīgais pasākums ir nākamais oficiālais turnīra/līgas/sacensību pasākums, kas paredzēts visiem šo likmju piedāvājuma dalībniekiem.
- 8) Ja pasākums netiek pabeigts standarta veidā un asociācija paziņo rezultātu 12 stundu laikā kopš pasākuma sākuma, SIA ALFOR izmantos paziņoto lēmumu kā oficiālo rezultātu likmju piedāvājumiem, kas attiecas uz pasākuma rezultātu, piemēram, "Mačs", "Bez neizšķirta" un "Dubultiespēja" ("Match", "Draw No Bet", "Double Chance"), ar nosacījumu, ka paziņotais lēmums neizmaina likmju rezultātu, kas noteikts pārtraukšanas brīdī. Tādā gadījumā likmes tiks atmaksātas. Visas piedāvātās likmes, kas attiecas uz konkrētu notikumu summēšanu (piemēram, kopējais gūto vārtu skaits, handikapi utt.), tiks anulētas, izņemot tās, kuru rezultāts tiek noteikts pirms pārtraukuma (un kas nemainītos neatkarīgi no turpmākajiem notikumiem); šādu likmju rezultāti tiks noteikti atbilstoši noteiktajam rezultātam.
- 9) Visas likmes, kas ir saistītas ar nepabeigtiem mačiem/pasākumiem, kurus oficiālā vadība nav iepriekš apstiprinājusi (piemēram, klubu draudzības spēles), tiks anulētas, ja vien nav nospēlēti 90% no pamatlaika/pilnā laika (sk. *<B sadaļas 1.1. punktu>*). Ja mačs/pasākums tiek pārtraukts,

kad ir nospēlēti 90% no spēles laika, likmju rezultāti tiks noteikti, balstoties uz rezultātu mača/pasākuma pārtraukšanas brīdī.

- 10) Likmju rezultāti par tādām derībām, kā, piemēram, metieni, metieni mērķī, bumbas iegūšana, rezultatīvas piespēles, atlēcieni utt., tiks noteikti saskaņā ar definīciju, ar kuru oficiālās asociācijas sagatavo minētos statistikas datus. Ja vien nav pieejami nepārprotami pierādījumi, SIA ALFOR neatzīs nekādas sūdzības, kas radušās šādu terminu personīgas interpretācijas rezultātā.
- 11) “Ilgttermiņa” vai “Godalgotas vietas” (“Outright” vai “Place”) derībās netiks atmaksātas likmes, kas attiecas uz dalībniekiem/rezultātiem, kuri nepiedalās vai izstājas (gan pirms pasākuma, gan tā laikā), ja vien nav norādīts citādi. SIA ALFOR patur tiesības pēc saviem ieskatiem piemērot jebkurām sacensībām “Tattersalls” 4. noteikumu, kā paskaidrots <B sadaļas 6. punktā>, ņemot vērā arī likmi/piedāvājumu un/vai attiecīgā sporta veida noteikumus.
- 12) Likmes netiks atmaksātas, pat ja mača/pasākuma laimējušais iznākums ir dalībnieks/rezultāts, kas nav norādīts likmju veikšanas mērķiem. Attiecībā uz visiem likmju piedāvājumiem konta turētājam ir iespēja lūgt nosaukt naudas summu par sarakstā neiekļautu dalībnieku/iznākumu. SIA ALFOR patur tiesības pēc saviem ieskatiem noraidīt šādus pieprasījumus.
- 13) Ja dalībnieks nevar piedalīties turpmākajā pasākuma/sacensību daļā/posmā diskvalifikācijas/noraidījuma/aizlieguma dēļ, tiks uzskatīts, ka diskvalifikācija ir notikusi laikā, kad dalībnieks nav piedalījies pasākumā. Iepriekšējie rezultāti netiks mainīti neatkarīgi no jebkurām izmaiņām minēto darbību dēļ.
- 14) Ja diviem vai vairāk dalībniekiem ir vienādas finiša pozīcijas un nav piedāvāts koeficients neizšķirtam iznākumam, laimesta summa tiek noteikta, dalot likmju kopsummu ar to dalībnieku skaitu, kas likuši likmes uz attiecīgo iznākumu. Izmaksa vienmēr būs vienāda vismaz ar likmes summu, izņemot “Viens pret vienu” (“Head to Head”) piedāvājumus, sk. <B sadaļas 2.5. punktu> un <B sadaļas 5.19. punktu>.
- 15) “Grupveida likmju” (“Group Betting”) gadījumā (t. s. “Labākais no X” (“Best of X”)) visiem norādītajiem dalībniekiem ir jāsāk pasākums, lai likmes būtu derīgas.
- 16) “Grupveida likmju” (“Group Betting”) gadījumā (t. s. “Labākais no X” (“Best of X”)) vismaz vienam dalībniekam no saraksta ir veiksmīgi jānoslēdz pasākums, lai likmes būtu derīgas. Ja tā nenotiek un vadošā asociācija nav noteikusi konkrētus kritērijus uzvarētāja noteikšanai neizšķirta rezultāta gadījumā, likmes tiks anulētas.
- 17) “Viens pret vienu” (“Head to Head”) gadījumā starp diviem vai trim dalībniekiem visiem norādītajiem dalībniekiem ir jāsāk konkrētais raunds/pasākums, uz kuru attiecas likme, lai likmes tiktu uzskatītas par derīgām.
- 18) “Viens pret vienu” (“Head to Head”) gadījumā starp diviem dalībniekiem visas likmes tiks atmaksātas, ja dalībnieki ieņem vienādu pozīciju/sasniedz vienādu rezultātu vai tiek izslēgti tajā pašā sacensību posmā, izņemot gadījumus, kad vadošā asociācija ir noteikusi konkrētus kritērijus uzvarētāja noteikšanai neizšķirta rezultāta gadījumā.

-
- 19) “Viens pret vienu” (“Head to Head”) gadījumā starp trim dalībniekiem un vairāk nekā vienu laimējušo iznākumu koeficienti tiks dalīti ar laimējušo iznākumu skaitu neatkarīgi no tā, vai tīrais iznākums ir zemāks par konta turētāja likmi.
- 20) Ja “Viens pret vienu” (“Head to Head”) likme tiek piedāvāta starp dažādiem raundiem/posmiem, visiem dalībniekiem ir jāpiedalās gaidāmajā raundā/posmā, lai likmes būtu derīgas.
- 21) Ja nav norādīts citādi, kad vien organizējošā asociācija uzskata par vajadzīgu iekļaut papildu kārtas, mačus vai maču sērijas (izņemot izslēgšanas sacensības (“play-off”), cīņu par palikšanu (“play-out”), pēcsezonu) pēc tā dēvētās pamatsezonas noslēguma, lai noteiktu klasifikāciju, līgas uzvarētājus, kategorijas paaugstināšanu/pazemināšanu utt., SIA ALFOR ņems vērā šo maču rezultātus un iznākumus, lai noteiktu rezultātus likmēm, kas attiecas uz galīgo līgas klasifikāciju, kategorijas paaugstināšanu, pazemināšanu utt. Piemēram, sezonālās likmes par komandu, kas uzvarēs *NHL*, attieksies uz Stenlija kausa ieguvējiem.
- 22) Rezultāti likmēm, kurās tiek pretstatīti divu vai vairāk indivīdu/komandu rezultāti konkrētā laika periodā/sacensībās, tiks noteikti, balstoties tikai uz norādīto dalībnieku rezultātiem, neņemot vērā visus pārējos dalībniekus tajās pašās sacensībās/pasākumā.
- 23) Ja vien nav konkrēti norādīts, nevienā piedāvājumā, kas attiecas uz viena spēlētāja rezultātiem konkrētā vietējā līgā (piemēram, spēlētāja X gūto vārtu kopskaits līgā Y), vai “Viens pret vienu” (“Head to Head”) likmju piedāvājumos, kas attiecas uz divu spēlētāju rezultātiem vietējās līgās, netiks ņemti vērā pasākumi, kas notiek iespējamo izslēgšanas sacensību (“play-off”), palikšanas cīņu (“play-out”), pēcsezonas vai jebkuru citu maču vai sēriju laikā, kas norisinās pēc tā dēvētās regulārās sezonas.
- 24) Piedāvājumos, kas ir saistīti ar notikumu/pasākumu kopskaitu, ko konkrēta komanda gūst kā vienas komandas rezultātu konkrētā vietējā līgā (piemēram, komandas X gūto vārtu kopskaits), vai “Viens pret vienu” (“Head to Head”) likmju piedāvājumi vietējās līgās (piemēram, vislielākais soda minūšu skaits līgā X – komanda Y pret komandu Z), vai apvienotie līgas rezultāti (piemēram, komanda, kas saņēmusi visvairāk dzelteno kartīšu līgā X), netiks ņemti vērā pasākumi, kas notiek iespējamo izslēgšanas sacensību (“play-off”), palikšanas cīņu (“play-out”), pēcsezonas vai jebkuru citu maču vai sēriju laikā, kas norisinās pēc tā dēvētās regulārās sezonas, ja vien nav norādīts citādi.
- 25) Likmes par viena spēlētāja rezultātiem konkrētā vietējā līgā (piemēram, spēlētāja X gūto vārtu skaits līgā Y) vai “Viens pret vienu” (“Head to Head”) likmes par divu spēlētāju rezultātiem vietējās līgās tiks anulētas, ja jebkurš komandas sarakstā iekļautais dalībnieks piedzīvos kādu no turpmāk minētajiem notikumiem: i) dalībnieks nepiedalās vismaz 50% paredzēto maču (izņemot iespējamo izslēgšanas sacensību (“play-off”), palikšanas cīņu (“play-out”) un pēcsezonas mačus); ii) dalībnieks nepiedalās vēl vismaz vienā mačā pēc likmes veikšanas; iii) dalībnieks gūst tādu pašu punktu kopskaitu kā otrs spēlētājs.
- 26) Likmes par viena spēlētāja rezultātiem konkrētā pasākumā (piemēram, spēlētāja X gūto vārtu kopskaits starptautiskā turnīrā) un “Viens pret vienu” (“Head to Head”) likmes par divu spēlētāju rezultātiem konkrētos pasākumos tiks anulētas, ja kāds komandas sastāvā iekļautais dalībnieks piedzīvo kādu no turpmāk minētajiem notikumiem: i) dalībnieks pasākumā

nepiedalās vispār; ii) dalībnieks nepiedalās vēl vismaz vienā mačā pēc likmes veikšanas; iii) dalībnieks gūst tādu pašu punktu kopskaitu kā otrs dalībnieks.

- 27) Konkrētu pasākumu laikā SIA ALFOR var nolemt piedāvāt likmju veikšanai samazinātu dalībnieku izlasi un var arī iekļaut tādas iespējas, kā “jebkurš cits”, “pārējie dalībnieki” u. tml. Šī iespēja attiecas uz visiem sarakstā neiekļautajiem dalībniekiem, izņemot tos, kas, ja nepieciešams, ir minēti atsevišķi.
- 28) Likmes par konkrēta(-u) dalībnieka(-u) rezultātiem konkrētā pasākumā (piemēram, spēlētājs X pret pārējiem dalībniekiem) tiek anulētas, ja norādītais(-ie) dalībnieks(-i) nepiedalās sacensībās.
- 29) Jebkura kvalifikācijas forma pirms galvenā pasākuma tiek uzskatīta par derīgu sacensību sastāvdaļu. Tādējādi jebkurš dalībnieks, kas tiek izslēgts kvalifikācijas posmā, tiks uzskatīts par zaudējušu jebkuram, kurš ir iepriekš kvalificējies vai ir veiksmīgi izturējis kvalifikācijas daļu.
- 30) Likmju piedāvājumi, kas sākotnēji liek dalībniekam(-iem) sacensties divos vai vairāk posmos/etapos, lai iekļūtu nākamajā sacensību fāzē/raundā, paliks spēkā neatkarīgi no jebkādas faktisko maču datumu atlikšanas/mainas, ņemot vērā, ka minētais(-ie) mačs(-i) notiek sacensību ietvaros.
- 31) “Kvalifikācijas” (“To Qualify”) likme, kur sākotnēji ir nepieciešams tikai viens posms/etaps, lai iekļūtu nākamajā sacensību fāzē/raundā (arī jebkuri iespējami maču pagarinājumi/papildinājumi, piemēram, pārspēle), tiks anulēta, ja attiecīgā mača rezultāts netiek noteikts 36 stundu laikā no tā paredzētā sākuma.
- 32) Ja pasākums ir jāpārceļ no sākotnēji paziņotās vietas un/vai jāmaina spēles laukuma segums, tas netiks uzskatīts par iemeslu likmju anulēšanai, ja vien: i) tā nav noteikts ar sporta veidu saistītajos noteikumos; un/vai ii) jaunā pasākuma norises vieta nav kāda mača iesaistītā dalībnieka māju laukums, izņemot turpmāk minētos gadījumus. Lai noteiktu, kura no komandām ir mājinieku komanda (laukuma saimnieki) un kura viesu komanda (viesi), SIA ALFOR izmanto konkrētā mača/sacensību vadošās asociācijas sagatavoto formulējumu. Likmes par mačiem, kas tiek spēlēti tā dēvētajos neitrālajos laukumos (“Neutral pitches”), paliks spēkā neatkarīgi no tā, vai šāda informācija ir iekļauta likmes piedāvājumā un/vai no komandu izvietojuma pārskatā/likmju sarakstā. Ja pastāv neatbilstība starp komandu/dalībnieku izvietojumu oficiālajā tīmekļa vietnē un viņu izvietojuma pārskatā/likmju sarakstā un šāda neatbilstība būtiski ietekmē sacensību/maču koeficientus, SIA ALFOR ietekmētās likmes anulēs. Šāda iespējamība tiek pieļauta tikai gadījumos, ja uz koeficientiem šī neatbilstība atstāj būtisku un nepārprotamu ietekmi. Piemēram, SIA ALFOR anulē likmes, ja hokeja mačā mājinieku un viesu komandas ir apmainītas vietām. Tomēr SIA ALFOR uzskatīs par derīgām tādas likmes, kas izdarītas par notikumiem, kuros netiek ņemta vērā tā dēvētā mājas laukuma priekšrocība, un kas izdarītas par notikumiem neitrālos laukumos. Šādu gadījumu piemēri ietver, bet neaprobežojas ar tenisa turnīriem, MMA jauktās cīņas mākslu sacensībām, dažādām “viens pret vienu” sacensībām kopumā vai konkrētiem pasākumiem, piemēram, komandu sacensību finālu/pēdējiem posmiem, kas tiek rīkoti iepriekš noteiktās vietās, piemēram, Superbowl, NCAA Final 4 vai Itālijas Futbola kausa fināls, arī gadījumā, ja norises vieta var tikt uzskatīta kā potenciāls māju laukums jebkurai no iesaistītajām komandām. Šādos gadījumos tiek uzskatīts, ka iepriekšminētie pasākumi norisinās neitrālos laukumos, un visas likmes paliek spēkā neatkarīgi no komandu/dalībnieku izvietojuma oficiālajā tīmekļa vietnē un izvietojuma pārskatā/likmju sarakstā.

-
- 33) Informācija, kas attiecas uz komandu dzimumu, vecuma grupām un jauniešu komandām, kā arī dažādas rezerves komandu definīcijas (piemēram, B un C komandas), ir uzskatāma par papildu informāciju. Šādas informācijas iekļaušana (vai neesamība) un pareizība netiks uzskatīta par pietiekošu iemeslu, lai anulētu likmes par maču/pasākumu, ar nosacījumu, ka tas nerada acīmredzamu neatbilstību piedāvātajos koeficientos.
- 34) Lai gan SIA ALFOR ir veicis visus nepieciešamos piesardzības pasākumus, lai nodrošinātu visprecīzāko visu likmes piedāvājuma komponentu atveidi, ir jāpieņem, ka noteikti apzīmējumi varētu tikt atveidoti atšķirīgi atšķirīgas interpretācijas dēļ, tulkojot saturu citā valodā. Šāda valodnieciska neatbilstība netiks uzskatīta par pietiekošu iemeslu, lai anulētu likmes par maču/pasākumu, ar nosacījumu, ka atveides risinājumi nav pārprotami (t. i. sajaucami ar citiem dalībniekiem). Tas pats attiecas uz pasākumu, komandu nosaukumu, sponsoru vārdu utt. apzīmējumiem.
- 35) Ja likmēs ir minēti laika periodi, tie ir jāinterpretē šādi: “pirmajās 30 minūtēs” ietvers jebko, kas notiek pirmajās 0 stundās 29 minūtēs un 59 sekundēs; “no 10 līdz 20 minūtēm” ietvers jebko, kas notiek no 10 minūtēm un 0 sekundēm līdz 19 minūtēm un 59 sekundēm.
- 36) Ja vien nav norādīts saistībā ar likmes piedāvājumu vai arī ar sporta veidu saistītajos noteikumos, likmes, kas attiecas uz pasākuma/mača ilgumu un ietver nepilnus daļskaitļus (piemēram, 88,5 minūtes vai X,5 posmi), tiks uzskatītas par laimējušām, ja būs sasniegts pilns norādītā ilguma skaitlis. Piemēram, likme par “Virs/zem” (“Over/Under”) 88,5 minūtēm tenisa mačā tiks uzskatīta par “Virs” (“Over”) tikai tad, ja ir nospēlētas pilnas 89 minūtes.
- 37) SIA ALFOR atzīst, ka dažu likmju gadījumā varētu būt nepieciešams noapaļot procentus, vienības vai citus kritērijus, kas ir izšķiroši likmes rezultāta noteikšanai. Šādā gadījumā SIA ALFOR patur tiesības veikt pielāgojumus un attiecīgi noteikt likmes rezultātus.
- 38) Ja vien nav norādīts citādi, derībās par konkrētu spēlētāju gūtajiem vārtiem netiek ņemti vērā trāpījumi savos vārtos.
- 39) Jebkurā atsaucē uz konfederāciju, tautību vai tamlīdzīgi attiecīgo definīciju nosaka vadošā asociācija.
- 40) Jebkuras medaļas, kuras ir ieguvusi komanda/valsts vienās sacensībās, tiks uzskatīta par vienu (1) medaļu neatkarīgi no komandas locekļu skaita.
- 41) Piedāvājumus, kas ir saistīti ar konkrēta spēlētāja gūtajiem punktiem/īstenotajiem notikumiem/pasākumiem vienas komandas ietvaros konkrētās sacensībās (piemēram, spēlētāja X gūto vārtu kopskaits komandas Y labā), tiks ņemts vērā tikai konkrētā spēlētāja gūto punktu/īstenoto notikumu/pasākumu kopskaits, spēlējot konkrētajā komandā konkrētajās sacensībās. Ja ar norādīto spēlētāju notiks kāds no tālāk minētajiem notikumiem, likmes tiks anulētas: i) dalībnieks nepiedalās vismaz 50% sacensībās paredzēto maču (izņemot iespējamo izslēgšanas sacensību (“play-off”), palikšanas cīņu (“play-out”) un pēcsezonas mačus); ii) dalībnieks nepiedalās vēl vismaz vienā mačā pēc likmes veikšanas.
- 42) Piedāvājumi par to, vai konkrētas personas ieņems norādīto pozīciju/titulu/amatu konkrētā datumā (piemēram, ministrs X joprojām būs ministrs datumā Y, spēlētājs/treneris joprojām būs

komandā Y datumā Z), attiecas uz konkrēto personu, kas ieņems norādīto pozīciju (vai arī tiks iecelta tajā) bez pārtraukumiem laikposmā no likmes veikšanas brīža līdz norādītajam gala termiņam. Ja šī persona jebkādu iemeslu dēļ pametīs šo pozīciju pirms norādītā gala termiņa, likmes iznākums būs, ka notikums nav noticis. Tas ir spēkā pat gadījumos, kad persona tiek atkārtoti iecelta/norīkota tajā pašā pozīcijā/amatā vai atkārtoti iegūs titulu un pat ja konkrētajā gala termiņā persona vēlreiz ieņem/iegūst to pašu pozīciju/titulu/amatu, uz kuru attiecas likme. Likmes rezultātu noteikšanā tiks ņemti vērā arī spēlētāji, kas ir noslēguši “aizdošanas” līgumus.

6. “Tattersalls” 4. noteikums

- 1) Gadījumā, ja ir viens skrējējs vai viens dalībnieks, kas nepiedalās sacensībās, atlikušajiem skrējējiem vai dalībniekiem tiek piemēroti samazināti koeficienti saskaņā ar tā dēvēto “Tattersalls” 4. noteikumu.

a) Uzvarējušās likmes

- Atceltā skrējēja pašreizējie koeficienti. Atskaitījumi no tīrajiem ieņēmumiem procentos.

1,30 un zemāks	75%
1,31 līdz 1,40	70%
1,41 līdz 1,53	65%
1,54 līdz 1,62	60%
1,63 līdz 1,80	55%
1,81 līdz 1,95	50%
1,96 līdz 2,20	45%
2,21 līdz 2,50	40%
2,51 līdz 2,75	35%
2,76 līdz 3,25	30%
3,26 līdz 4,00	25%
4,01 līdz 5,00	20%
5,01 līdz 6,50	15%
6,51 līdz 10,00	10%
10,01 līdz 15,00	5%
15,01 un augstāks	Bez atskaitījumiem

b) Vietu likmes

- Atceltā skrējēja pašreizējie koeficienti. Atskaitījumi no tīrajiem ieņēmumiem procentos.

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

5,01 un augstāks

Bez atskaitījumiem

- 2) Ja ir divi vai vairāki skrējēji vai dalībnieki, kas nepiedalās sacensībās, kopējie atskaitījumi nedrīkst pārsniegt 75%. Šādā gadījumā atskaitījumi tiks balstīti uz atcelto skrējēju kopējiem koeficientiem.

C. Sporta derību noteikumi un ierobežojumi

1. Olimpiskie pasākumi un čempionāti

- 1) Visi šajā sadaļā izklāstītie nosacījumi ir prioritāri attiecībā uz jebkuru citu noteikumu.
- 2) Visas likmes ir derīgas, ja pasākums tiek organizēts un noteikts čempionāta laikā un gadā, kurā to paredzēts organizēt, neatkarīgi no norises vietas maiņas.
- 3) Šis punkts attiecas uz piedāvājumiem, kas pamatoti atbilst jebkuriem no šiem kritērijiem:
 - a) likme attiecas uz pasākumiem, kuru norise ir paredzēta olimpisko spēļu vai pasaules un kontinentālo sacensību noslēguma posmā;
 - b) pasākuma noslēguma posms ir ierobežots laika ziņā.

2. Amerikāņu futbols

- 1) Ja vien nav norādīts citādi, visas likmes par amerikāņu futbolu tiek noteiktas, pamatojoties uz rezultātu pēc tā dēvētā papildlaika.
- 2) Ja nav pabeigtas 55 minūtes no spēles, tiks anulētas visas likmes, izņemot tās, kuru rezultāts ir noteikts pirms pārtraukšanas un kas nevarētu tikt izmainīts neatkarīgi no turpmākajiem notikumiem.
- 3) “Viens pret vienu” un “Virs/zem” (“Head to Head” un “Over/Under”) likmes, kas attiecas uz viena vai vairāku spēlētāju rezultātiem mačā/pasākumā/turnīrā, tiek uzskatītas par derīgām un paliek spēkā ar nosacījumu, ka norādītie spēlētāji piedalās kādā mača/pasākuma/turnīra posmā.

3. Vieglatlētika

- 1) Ja vien nav norādīts citādi, visas likmes par vieglatlētiku tiek noteiktas, pamatojoties uz rezultātu pēc sacensību pēdējā posma. Ja neviens no norādītajiem dalībniekiem nepiedalās pēdējā posmā, visas likmes tiek anulētas, izņemot gadījumus, kad vadošā asociācija izmanto specifiskas uzvarētāja noteikšanas procedūras neizšķirta rezultāta gadījumā, jo šādā gadījumā likmes būs derīgas.
- 2) Visi likmju rezultāti tiks noteikti, balstoties uz pirmo pieejamo oficiālo rezultātu. Taču SIA ALFOR ņems vērā jebkuras izmaiņas pēc oficiālā rezultāta, kas tapušas zināmas 24 stundu laikā pēc pasākuma norises, un attiecīgi noteiks/koriģēs likmju rezultātus. Lai šāda iespējamība tiktu ņemta vērā, protests ir jāpamato ar incidentiem, kas notikuši tikai pasākuma laikā, piemēram, līnijas pārkāpšana, pagrūšana vai nepareiza stafetes pārņemšana utt. Netiks izskatīti dopinga lietošanas gadījumi. Rezultāts, kas kļūst zināms iepriekš minēto 24 stundu perioda noslēgumā, tiks uzskatīts par saistošu neatkarīgi no turpmākajiem protestiem, oficiālā rezultāta izmaiņām utt.

- 3) Ja divi vai vairāki dalībnieki sacensībās piedalās atsevišķos skrējienos, visas “Viens pret vienu” (“Head-To-Head”) derības par šiem dalībniekiem uzskatāmas par anulētām, izņemot gadījumus, kad sacensībām ir nākamā kārtā, un vismaz viens dalībnieks tai kvalificējas.
- 4) Ja dalībnieks tiek diskvalificēts starta procedūras pārkāpšanas dēļ (pārags starts), tad tiek uzskatīts, ka viņš ir piedalījies sacensībās.

4. Austrāliešu futbols

- 1) Ja vien nav norādīts citādi, ja mačs vai arī konkrētais periods (piemēram, 1. puslaiks, 3. ceturtdaļa utt.) beidzas ar neizšķirtu rezultātu, visu likmju rezultāti tiks noteikti atbilstoši tā dēvētajam vienlaicīga finiša (“dead heat”) noteikumam. Šādā gadījumā izmaksa tiks aprēķināta tad, kad koeficienti ir izdalīti un pēc tam sareizināti ar likmes summu neatkarīgi no tā, vai neto izmaksa ir zemāka par konta turētāja likmes summu.
- 2) Ja vien nav norādīts citādi, rezultāti visām likmēm, kas attiecas uz sacensībām, tiks noteikti atbilstīgi beigu rezultātam 4. ceturtdaļā (parastais laiks).
- 3) Visas likmes, kas attiecas uz spēlētāja sniegumu, kā arī “Viens pret vienu” un “Virs/zem” (“Head to Head” un “Over/Under”) likmes par viena vai vairāku spēlētāju sniegumu vienā mačā/sacensībās tiek uzskatītas par derīgām, ja konkrētie spēlētāji spēlē no mača sākuma.
- 4) Pirmais vārtu guvējs mačā / 1. ceturtdaļā – likmes tiks atmaksātas, ja konkrētie spēlētāji nav iekļauti 21 spēlētāja starta sastāvā. Attiecībā uz likmēm par pirmo vārtu guvēju mačā, vārtiem nav jābūt gūtiem 1. ceturtdaļā. Ja norādītajā periodā netiek gūti nevieni vārti, visas likmes tiks anulētas.
- 5) Pirmais vārtu guvējs 2., 3. vai 4. ceturtdaļā – visas likmes paliek spēkā neatkarīgi no spēlētāja līdzdalības (vai nepiedalīšanās) norādītajā mača ceturtdaļā. Ja norādītajā ceturtdaļā netiek gūti nevieni vārti, visas likmes tiks anulētas.
- 6) “Nepārtrauktas vadības” (“Wire-to-Wire”) derībās tiek derēts, kura komanda (ja vispār) būs vadībā katras mača ceturtdaļas beigās.
- 7) Ja būs nepieciešama pārspēle/papildu mači, lai noteiktu jebkuru pozīciju klasifikācijā, līgas uzvarētājus utt., šo pārspēļu/papildu maču rezultāti tiks izmantoti, lai noteiktu attiecīgo likmju rezultātus.
- 8) Lielā finālā (“Grand Final”) maču derībās likmes attiecas uz konkrēto maču, kas tiks izspēlēts, vai pašreizējo maču reāllaika derībās. Likmes netiks pārnestas uz pārspēlēm, un jebkuriem turpmākiem mačiem tiks pievienots jauns derību tirgus.
- 9) Nosakot rezultātus likmēm, kas ir saistītas ar divu vai vairāk indivīdu/komandu sniegumu norādītajā laika periodā/sacensībās, rezultātu noteikšanā tiks ņemti vērā “Fināla” izslēgšanas posmi. Ja divas komandas tiek izslēgtas vienā un tajā pašā posmā, komanda ar augstāku rezultātu AFL rangū tabulā pamatsezonas noslēgumā tiks uzskatīta par labākas pozīcijas ieguvēju.
- 10) Visas likmes paliek spēkā neatkarīgi no norises vietas maiņas.

5. Badmintons

- 1) Attiecīgos gadījumos spēkā ir tenisa noteikumi un nosacījumi.

6. Beisbols

- 1) Ja vien nav noteikts citādi, likmes par beisbolu tiek noteiktas, balstoties uz rezultātu pēc noslēguma papildu ģiningiem un neatkarīgi no izspēlēto ģingu skaita atbilstoši organizējošās asociācijas prasībām.
- 2) Likme tiek anulēta, ja vēl nesācies mačs tiek atcelts vai atlikts vai ja rezultāts nav paziņots 12 stundu laikā no plānotā sākšanas laika.
- 3) “Mača” (“Match”) likmes tiks anulētas, ja arī pēc papildu ģiningiem rezultāts ir neizšķirts. Visi pārējie likmju rezultāti, kurus ir iespējams noteikt ierastā kārtībā (piemēram, “Virs/zem”, “Handikaps”, “Pāra/nepāra” (“Over/Under”, “Handicap” un “Odd/Even”)), tiks noteikti atbilstoši rezultātam pēc papildu ģiningiem.
- 4) “Handikapa”, “Virs/zem” un “Pāra/nepāra” (“Handicap”, “Over/Under” un “Odd/Even”) likmju gadījumā ir jābūt pabeigtiem visiem paredzētajiem ģiningiem vai jābūt pabeigtiem vismaz 8,5 ģiningiem, ja mājinieku komanda ir vadībā, lai likmes paliktu spēkā. Tas attiecas uz visiem piedāvājumiem, izņemot tos, kuru rezultāts ir noteikts pirms pārtraukšanas un ko nav iespējams izmainīt neatkarīgi no turpmākajiem notikumiem. Tie tiks noteikti atbilstoši noteiktajam iznākamam.
- 5) Tā dēvētajam pirmajam pičeram nav nozīmes likmju rezultātu noteikšanā.
- 6) Likmju rezultātu noteikšanā pirmā puslaika likmes tiek attiecinātas uz rezultātiem, kas iegūti pirmajos 5 ģingos. Visi 5 ģingi ir jāpabeidz, lai likmes paliktu spēkā, izņemot tos likmju rezultātus, kuru iznākums ir noteikts pirms pārtraukšanas un nevarētu tikt izmainīts neatkarīgi no turpmākajiem notikumiem.
- 7) “Viens pret vienu” un “Virs/zem” (“Head to Head” un “Over/Under”) likmes, kas attiecas uz viena vai vairāku spēlētāju rezultātiem mačā/pasākumā/turnīrā, tiek uzskatītas par derīgām un paliek spēkā ar nosacījumu, ka norādītie spēlētāji piedalās kādā mača/pasākuma/turnīra posmā.
- 8) Rezultāti visām likmēm, kas attiecas uz turnīra kopējiem rezultātiem (piemēram, skrējieni utt.), tiks noteikti, balstoties uz vadošās asociācijas oficiālo statistiku. Ja vien nav norādīts citādi, šādu likmju kopējās summas ietvers iespējamus pagarinājumus (piemēram, papildu ģingus).

7. Basketbols

-
- 1) Likme par basketbolu tiek noteikta, pamatojoties uz rezultātu pēc tā dēvētā papildlaika, ja vien nav norādīts citādi.
 - 2) Ja derībās par mača iznākumu (t.s. “Moneyline”) divās vai vairāk spēlēs rodas situācija, ka mačs beidzas ar neizšķirtu rezultātu, taču tam nesejo papildlaiks uzvarētāja noteikšanai, visas “Ieskaitot papildlaiku” (“Including Overtime”) likmes tiek anulētas.
 - 3) Neizšķirtās spēlēs ar vairākiem posmiem visi punkti, kas iegūti papildlaika periodā, tiek ņemti vērā, nosakot konkrētā mača likmju rezultātus.
 - 4) “Viens pret vienu” un “Virs/zem” (“Head to Head” un “Over/Under”) likmes, kas attiecas uz viena vai vairāku spēlētāju rezultātiem mačā/pasākumā/turnīrā, tiek uzskatītas par derīgām un paliek spēkā ar nosacījumu, ka norādītie spēlētāji piedalās kādā mača/pasākuma/turnīra posmā.
 - 5) Rezultāti visām likmēm, kas attiecas uz turnīra kopējiem rezultātiem (piemēram, punkti, atlēcieni, rezultatīvas piespēles utt.), tiks noteikti, balstoties uz vadošās asociācijas oficiālo statistiku. Ja vien nav norādīts citādi, šādu likmju kopējās summas ietvers iespējamās pagarinājumus (piemēram, papildlaiku).

8. Pludmales volejbols

- 1) Visas likmes paliks spēkā, ja mačs/piedāvājums tiek izspēlēts turnīra ietvaros neatkarīgi no jebkurām izmaiņām, apstākļiem utt., ja vien nav bijusi vienošanās par citiem nosacījumiem.
- 2) “Mača” (“Match”) likmju piedāvājumi ir balstīti uz pamatprincipu par progresēšanu vai uzvaru turnīrā atkarībā no tā, uz kuru sacensību etapu mačs attiecas. Komanda, kas pāriet nākamajā kārtā vai uzvar turnīrā, ir uzskatāma par likmes uzvarētāju neatkarīgi no mača ilguma, atsaukšanas, diskvalifikācijas utt. Lai šādas likmes paliktu spēkā, ir jāpabeidz vismaz viens sets.
- 3) Rezultāts “Virs/zem” (“Over/Under”) likmēm par nepabeigtiem mačiem/pasākumiem, kuru iznākums jau ir skaidrs pirms pārtraukšanas, un/vai spēles turpināšana nekādā veidā neradītu atšķirīgu minētā piedāvājuma iznākumu, tiks noteikts, balstoties uz rezultātu, kas sasniegts līdz pārtraukšanai. Lai noteiktu šo likmju rezultātu, pēc vajadzības tiks pieskaitīts minimālais notikumu skaits, kas būtu nepieciešams, lai pasākums beigtos paredzētajā kārtībā atkarībā no mačā sākotnēji paredzētā setu skaita. Ja, pielietojot šo aprēķinu, rodas situācija, kurā nekādas izmaiņas nevarētu ietekmēt likmju rezultātus, šie rezultāti tiek pieņemti kā galīgie. Meklējiet piemērus sadaļā par tenisu.
- 4) “Handikapa” (“Handicap”) likmju gadījumā ir jāpabeidz visi paredzētie seti, lai likmes paliktu spēkā, izņemot tos gadījumus, kuru iznākums jau ir noteikts pirms pārtraukšanas, un/vai neviens spēles turpinājums nekādā veidā nemainītu attiecīgo likmju rezultātus. Meklējiet piemērus sadaļā par tenisu.
- 5) Attiecībā uz visiem “Pareiza rezultāta”, “Pāra/nepāra” (“Correct Score”, “Odd/Even”) piedāvājumiem un piedāvājumiem, kas attiecas uz uzvarētāju konkrētajā mača periodā (piemēram, “Kura komanda uzvarēs 1. setā?” (“Team to win the first set”)), minētajai mača daļai ir jābūt pabeigtai.

9. Bokss

- 1) Visi likmju rezultāti tiks noteikti atbilstoši attiecīgās vadošās organizācijas oficiālajam lēmumam, ko ringa vadītājs paziņo uzreiz pēc cīņas beigām.
- 2) Likmju rezultātu noteikšanai – ja mačs tiek jebkādu iemeslu dēļ pārtraukts starp raundiem, piemēram, pirms raunda sākuma, diskvalifikācija, neatsaukšanās uz zvānu, cīņa tiks uzskatīta par pabeigtu iepriekšējā raunda noslēgumā.
- 3) Likmes par cīņām, kas tiek izsludinātas kā “Bez sacensības” (“No Contest”) vai “Tehnisks neizšķirts” (“Technical Draw”), tiks anulētas, izņemot likmes, kuru rezultāts ir noteikts pirms lēmuma pieņemšanas un kas nevarētu tikt izmainīts neatkarīgi no turpmākajiem notikumiem.
- 4) Ja jebkādu iemeslu dēļ raundu skaits cīņā ir mainījies, tiks anulētas likmes, kas saistītas ar raundiem, piemēram, “Raundu likmes”, “Raundu grupa”, “Virs/zem”, “Uzvaras veids” un “Notiks līdz galam” (“Round betting”, “Group of Rounds”, “Over/Under”, “Method of Victory” un “To go the distance”).
- 5) Likmju rezultātu noteikšanai – likmju veikšana par raundiem vai raundu grupām attiecas uz cīkstoņa uzvaru ar KO (nokautu), TKO (tehnisku nokautu) vai diskvalifikāciju šā raunda vai raundu grupas laikā. Ja jebkādu iemeslu dēļ lēmums par punktu skaitu tiek pieņemts, pirms ir pabeigti visi paredzētie raundi, vai bokseris tiek diskvalificēts, likmju rezultāti tiks noteikti, balstoties uz raundu, kurā cīņa tika apturēta. Likmes, kas nosaka, ka jāuzvar pēc punktu skaita, tiks uzskatītas par uzvarējušām tikai tad, ja tiek pabeigti visi raundi.
- 6) Lai tiktu uzskatīts, ka mačs ir noteikts pēc punktu skaita (piemēram, atšķiras jēdziena “lēmums” definīcija), jābūt pabeigtiem visiem paredzētajiem raundiem. Pārējos gadījumos (piemēram, KO, TKO, izstāšanās, padošanās, diskvalifikācija, neatsaukšanās uz zvānu, sasišanās ar galvām, sitiens zem jostasvietas utt.) likmju rezultāti tiks noteikti, pieņemot, ka bokseris cīņā uzvarējis bez nepieciešamības pieņemt lēmumu, t. i., pirms zvāna (“before the bell”).
- 7) Likmes, kas attiecas uz raunda/cīņas ilgumu, atspoguļo faktisko laiku, kas ir pavadīts raundā/cīņā atkarībā no situācijas un plānotā raunda/cīņas ilguma. Piemēram, rezultāts likmei par “Virs 4,5 raundiem” boksa mačā tiks noteikts kā “Virs”, tiklīdz ir pagājusi pusotra minūte 5. raundā.

10. Krikets

a) Vispārīgie kriketa noteikumi

- 1) Ja nav piedāvāti nekādi koeficienti neizšķirtam iznākumam un mačs/piedāvājums beidzas ar neizšķirtu, likmju rezultāti tiks noteikti atbilstoši tā dēvētajam vienlaicīga finiša (“dead-heat”) noteikumam, kur laimests tiktu aprēķināts pēc tam, kad koeficienti ir izdalīti un sareizināti ar likmes summu neatkarīgi no tā, vai neto izmaksa ir zemāka par konta turētāja likmes summu. Ja šāds nosacījums ir spēkā, tas tiks norādīts saistībā ar likmes piedāvājumu. Sacensībās, kur tiek izmantoti citi spēles elementi uzvarētāja noteikšanai pēc neizšķirta (“Bowl Out” vai “Super over”), likmju rezultāti tiks noteikti, balstoties uz rezultātu pēc šādu pagarinājumu pabeigšanas.
- 2) Lai likme par pirmā pāra visvairāk gūtajiem punktiem (“Highest Opening Partnership”) būtu spēkā, abu komandu pirmajiem sitējiem ir pilnībā jāpabeidz savas izspēles, izņemot gadījumus, kad likmes rezultāts jau ir noteikts.
- 3) Lai sitēju (“Batting”) viens pret viens likme būtu spēkā, abiem spēlētājiem metiena brīdī jāatrodas pie sišanas līnijas, taču spēlētājam obligāti nav jābūt aktīvajam sitējam. Ja kāda sitēja ģinings netiek izspēlēts līdz galam, visas likmes tiek anulētas, izņemot gadījumus, kad likmes rezultāts jau ir noteikts.
- 4) Lai metēju (“Bowling”) viens pret viens likme būtu spēkā, katram spēlētājam ir jāpadod vismaz viena bumba.
- 5) Lai kopējo sitēju gūto punktu skaita (“Batsman Runs”) “Virs/zem” (“Over/Under”) likme būtu spēkā, ir jāizspēlē visi ģinģi. Ja sitēja ģinģis tiek pārtraukts sliktu laikapstākļu vai neapmierinoša apgaismojuma dēļ, tiek anulētas visas likmes, kuru rezultāts vēl nav noteikts. Likmes rezultāts uzskatāms par noteiktu, ja sitējs pārsniedzis kopējo likmē noteikto punktu skaitu, ja sitēju izslēdz pretinieku komanda (“dismissed”) vai komanda deklarē ģinģu (“declare”). Piemēram, ja sitējs vēl ir spēlē un ir ieguvis 50 punktus, taču spēle vai ģinģis tiek pārtraukts neapmierinoša apgaismojuma vai lietus dēļ, visas likmes “Par 50,5 punktiem” (“On 50.5 Runs”) uzskatāmas par anulētām, visas likmes “Virs 49,5 punktiem” (“Over 49.5 Runs”) uzskatāmas par uzvarētām un visas likmes “Zem 49,5 punktiem” (“Under 49.5 Runs”) uzskatāmas par zaudētām. Ja sitējs izstājas traumas dēļ, viņa rezultāts komandas ģinģa beigās uzskatāms par likmei izmantojamo rezultātu.
- 6) Ja likme likta uz nākamajiem apgāztajiem vārtiem (“Fall Of Next Wicket”), taču viens no sitējiem izstājas traumas dēļ, visas likmes tiek anulētas. Likmes rezultāts uzskatāms par noteiktu, ja kopējais punktu skaits ģinģā pārsniedz kopējo likmē noteikto punktu skaitu. Ja komanda deklarē ģinģu vai sasniedz uzvarai vajadzīgo punktu skaitu, sitēju komandas kopējais punktu skaits tiks izmantots rezultātu noteikšanai derību tirgū. Ja pāra atsišanas sesija tiek pārtraukta laikapstākļu dēļ, visas likmes joprojām ir spēkā, ja vien maču neatceļ pilnībā. Šādā gadījumā tiek anulētas visas likmes, kuru rezultāts vēl nav noteikts.
- 7) “Virs/zem” un “Pāra/nepāra” (“Over/Under” un “Odd/Even”) derībās likmēm par nākamo sešu metienu sēriju (“Next Over”) tiek pieskaitīti arī papildpunkti, lai noteiktu likmju rezultātu. Likmes tiek anulētas, ja metienu sērija (“Over”) netiek izpildīta līdz galam, ja vien likmes rezultāts nav noteikts jau pirms tam. Uz derību tirgu attiecināma tikai norādīto sešu metienu

sērija (piemēram, “5. metienu sērija” (“5th Over”) nozīmē 5. metienu sēriju – tā ir sērija, kas seko 4. metienu sērijai).

- 8) Likmi par “Sacensībām līdz X punktiem” (“Race to X Runs”) var likt tikai uz pirmajiem diviem sitējiem.
- 9) Lai likmes par punktiem pirmajā metienu sērijā (“First Over Runs”) būtu spēkā, ir pilnībā jāpabeidz sešu metienu sērijai (“Over”), ja vien jau nav sasniegta maksimālā derību punktu amplitūda. Jebkuri papildpunkti (“Extras”) tiek izmantoti likmju rezultātu noteikšanai.
- 10) “First Scoring Play” derību gadījumā, ja tiek veikti rezultatīvi skrējieni no “No ball” pozīcijas, papildpunkti (“Extras”) tiek uzskatīti par uzvaru.
- 11) “Wicket 1st Over” derībās sešu metienu sērijai (“Over”) ir jābūt pabeigtai, lai likmes būtu derīgas, ja vien vārtiņi jau nav krituši.
- 12) “Next Man Out” derībās likmes tiek anulētas, ja jebkurš no spēlētājiem pamet spēli traumas dēļ pirms vārtiņu krišanas vai ja vairs nav palikuši nevieni vārtiņi. Lai likmes būtu derīgas, abiem nosauktajiem sitējiem (“Batsmen”) ir jāveic sitiens, kad krīt norādītie vārtiņi.
- 13) “Method of Dismissal” derībās likmes tiek anulētas, ja jebkurš no spēlētājiem pamet laukumu traumas dēļ pirms vārtiņu krišanas vai ja vairs nav palikuši nevieni vārtiņi. “Any Other” likmes ietver aizskartus vārtiņus (“hit wicket”), spēli ar rokām (“handled ball”), laukuma bloķēšanu, noraidījumu “timed out” vai sitienu pa bumbiņu divreiz.
- 14) “Odd/Even” (“Nepāra/pāra”) derībās likmes ir derīgas, ja bumbiņa ir aizmesta (“bowled”).
- 15) “Top Batsman” un “Top Bowler” likmes, kas ir veiktas par jebkuru spēlētāju, kurš nav iekļauts sākotnējā 11 spēlētāju sastāvā, tiks anulētas. Likmes uz spēlētājiem, kuri ir izvēlēti, taču nedodas atsist vai laukumā, tiks noteiktas kā zaudētas.
- 16) “Wides” atsitienu likmju rezultāti tiks noteikti, balstoties uz punktiem (“Runs”), kas gūti no “Wides” atsitieniem, nevis uz izpildīto “Wides” atsitienu skaitu.

b) Ierobežotas sešu metienu sērijas (“Overs”) (arī vienas dienas starptautiskie turnīri, “Twenty20s” un vietējie vienas dienas kriketa turnīri)

- 1) Ja mačs tiek pārcelts uz rezerves dienu, visas likmes paliek spēkā.
- 2) “Head to Head” (“Viens pret vienu”) derību laimesti tiek izmaksāti saskaņā ar oficiālajiem rezultātiem. Neizšķirta rezultāta gadījumā spēkā var būt vienlaicīga finiša (“dead heat”) noteikumi, kas paskaidroti Vispārīgo kriketa noteikumu 1. punktā, ja vien pēcāk netiek izmantota metode uzvarētāja noteikšanai neizšķirta rezultāta gadījumā (piemēram, “super over”, “bowl-off”) – šādā gadījumā likmju rezultāti tiks noteikti saskaņā ar šīs metodes iznākumu. Ja mačs ir noslēdzies bez rezultāta, visas likmes tiek anulētas. Jebkurās citās maču derībās (piemēram, “High Bats”, “Most Sixes”, “Batting & Bowling Head to Heads” utt.) netiks iekļauti iznākumi, kas ir iegūti, izmantojot procedūru uzvarētāja noteikšanai neizšķirta rezultāta gadījumā.

-
- 3) “Top Batsman/Bowler” gadījumā vienas dienas mačā ir jāizspēlē vismaz 20 metienu sērijas katrā ģinģā, ja vien komanda nav izstājusies (“All-Out”) vai mačs nav pabeigts, vai “Twenty 20” mača laikā jāizspēlē vismaz 5 metienu sērijas katrā ģinģā, ja vien komanda nav izstājusies (“All-Out”) vai mačs nav pabeigts.
 - 4) “Total Team Runs” derībās visas likmes tiks anulētas, ja laikapstākļu vai cita iemesla dēļ metienu sēriju skaits tiek samazināts “Twenty 20” mačā vai jebkurā citā mačā ar ierobežotu metienu sēriju skaitu. Ja šādu likmju rezultāts ir noteikts jau pirms pārtraukšanas un turpmākā spēle nevarētu mainīt šo likmju rezultātus, attiecīgie likmju rezultāti tiek noteikti kā galīgie.
 - 5) “Highest 1st 6/15 Overs” derību gadījumā likmes tiek anulētas, ja abas komandas neizspēlē pilnu metienu sēriju, izņemot, ja jau ir sasniegts mērķis vai komanda tiek izslēgta pagarinājumā (“bowled out”). Neizšķirta gadījumā var tikt piemēroti vienlaicīga finiša (“dead heat”) noteikumi atbilstoši Vispārīgo kriketa noteikumu 1. punktam.
 - 6) Ja “Most Fours/Sixes/Wides/Run-outs” derībās lietuss (vai jebkura cita kavējuma) dēļ metienu sēriju skaits samazināsies salīdzinājumā ar likmju pieņemšanas brīdī plānoto, visas neizlemtās likmes tiks anulētas ar nosacījumu, ka samazinājums ģinģā ir 3 vai vairāk metienu sērijas “Twenty 20” mačā un 5 vai vairāk citos mačos ar ierobežotu metienu sēriju skaitu. Ja samazinājums uz ģinģu ir 2 vai mazāk metienu sērijas (“Overs”) “Twenty 20” mačā un 4 vai mazāk metienu sērijas citos ierobežotu metienu sēriju mačos, likmes paliks spēkā. Ja šādu likmju rezultāts ir noteikts jau pirms pārtraukšanas un turpmākā spēle nevarētu mainīt šo likmju rezultātus, attiecīgie likmju rezultāti tiek noteikti kā galīgie.
 - 7) Ja “Total Fours/Sixes/Wides/Run-outs” derībās lietuss (vai jebkura cita kavējuma) dēļ metienu sēriju skaits samazināsies salīdzinājumā ar likmju pieņemšanas brīdī plānoto, visas neizlemtās likmes tiks anulētas ar nosacījumu, ka samazinājums ģinģā ir 3 vai vairāk metienu sērijas “Twenty 20” mačā un 5 vai vairāk citos mačos ar ierobežotu metienu sēriju skaitu. Ja samazinājums uz ģinģu ir 2 vai mazāk metienu sērijas (“Overs”) “Twenty 20” mačā un 4 vai mazāk metienu sērijas citos ierobežotu metienu sēriju mačos, likmes paliks spēkā. Ja šādu likmju rezultāts ir noteikts jau pirms pārtraukšanas un turpmākā spēle nevarētu mainīt šo likmju rezultātus, attiecīgie likmju rezultāti tiek noteikti kā galīgie.
 - 8) “Uzvaras starpības” (“Winning Margin”) likmes tiek anulētas, ja jebkuras komandas plānoto metienu sēriju skaits tiek jebkādā veidā samazināts.
 - 9) Augstākā individuālā rezultāta likmes tiek anulētas, ja jebkuras komandas plānoto metienu sēriju skaits tiek jebkādā veidā samazināts, izņemot, ja spēlētājs jau guvis 100 punktus (“Century”).
 - 10) Likmes par komandas augstāko individuālo rezultātu paliek spēkā, ja ir pieejams oficiāls mača rezultāts.
 - 11) Ja “Team of Top Batsman” derībās lietuss (vai jebkura cita kavējuma) dēļ metienu sēriju skaits samazināsies salīdzinājumā ar likmju pieņemšanas brīdī plānoto, visas neizlemtās likmes tiks anulētas ar nosacījumu, ka samazinājums ģinģā ir 3 vai vairāk metienu sērijas “Twenty 20” mačā un 5 vai vairāk citos mačos ar ierobežotu metienu sēriju skaitu. Ja samazinājums uz ģinģu ir 2 vai mazāk metienu sērijas (“Overs”) “Twenty 20” mačā un 4 vai mazāk metienu sērijas citos ierobežotu metienu sēriju mačos, likmes paliks spēkā. Ja šādu likmju rezultāts ir noteikts jau pirms pārtraukšanas un turpmākā spēle nevarētu mainīt šo likmju rezultātus, attiecīgie likmju

rezultāti tiek noteikti kā galīgie. Neizšķirta gadījumā var tikt piemēroti vienlaicīga finiša (“dead heat”) noteikumi atbilstoši Vispārīgo kriketa noteikumu 1. punktam.

- 12) “Fifty/Century in Match” derībās lietuss (vai jebkura cita kavējuma) dēļ metienu sēriju skaits samazināsies salīdzinājumā ar likmju pieņemšanas brīdī plānoto, visas neizlemtās likmes tiks anulētas ar nosacījumu, ka samazinājums īningā ir 3 vai vairāk metienu sērijas “Twenty 20” mačā un 5 vai vairāk citos mačos ar ierobežotu metienu sēriju skaitu. Ja samazinājums uz īningu ir 2 vai mazāk metienu sērijas (“Overs”) “Twenty 20” mačā un 4 vai mazāk metienu sērijas citos ierobežotu metienu sēriju mačos, likmes paliks spēkā. Ja šādu likmju rezultāts ir noteikts jau pirms pārtraukšanas un turpmākā spēle nevarētu mainīt šo likmju rezultātus, attiecīgie likmju rezultāti tiek noteikti kā galīgie.

c) Testa mači/augstākā līmeņa mači (arī vietējie kriketa mači, piemēram, “Sheffield Shield”)

- 1) Ja spēle tiek oficiāli pārtraukta (piemēram, nedrošu apstākļu dēļ), visas likmes bez noteiktiem rezultātiem tiek anulētas.
- 2) Visas likmes, kas liktas uz “Spēles rezultātu” (“Match Result”), paredzot, ka kāda no komandām uzvarēs, neizšķirta gadījumā (pēc diviem īningiem abām komandām ir vienāds punktu skaits) var tikt noteiktas, kā uzvarētas pēc vienlaicīgā finiša principa, kā paskaidrots Vispārīgo kriketa noteikumu 1. punktā. Visas likmes, kas liktas uz zaudējumu pēc laika beigām (“Draw”), tiek uzskatītas par zaudētām.
- 3) Derībās bez likmes par zaudējumu pēc laika beigām (“Draw No Bet”) visas likmes tiek anulētas, ja kāda no komandām zaudē pēc laika beigām vai spēle noslēdzas neizšķirti.
- 4) “Dubultiespējas” (“Double Chance”) derībās visas likmes tiek anulētas, ja spēle beidzas neizšķirti.
- 5) Rezultāti likmēm par “Visvairāk punktiem” (“Most Points”) tiek noteikti pēc tā, kas spēles laikā guvis visvairāk punktu (piem., “Sheffield Shield” sacensībās).
- 6) “Top Batsman/Bowler” (īningu) derībās ir jāizspēlē 50 metienu sērijas (“Overs”), lai likmes paliktu spēkā, ja vien īnings nav beidzies paredzētajā kārtībā (ieskaitot īninga deklarēšanu).
- 7) “Top Batsman/Bowler” (maču) derībās ir jāizspēlē 50 metienu sērijas (“Overs”), lai likmes paliktu spēkā, ja vien īnings nav beidzies paredzētajā kārtībā (ieskaitot īninga deklarēšanu).
- 8) “Innings Runs” derībās visas likmes tiek anulētas, ja netiek izpildītas 50 metienu sērijas, izņemot, ja īnings ir pabeigts paredzētajā kārtībā vai tas tiek deklarēts. Ja kādā brīdī tiek deklarēts īnings, likmju rezultāts tiks noteikts pēc kopējā deklarēto punktu skaita.
- 9) “Session Runs” derībās likmes ir derīgas, ja vienā sesijā ir izspēlētas 20 metienu sērijas (“Overs”).
- 10) “Test Match Finish” derībās, ja mačs beidzas ar neizšķirtu rezultātu, uzvarētājs tiks noteikts kā “Day 5, Session 3” (“5. diena, 3. sesija”).

-
- 11) "Highest Opening Partnership" piedāvājumi attiecas tikai uz pirmo ģīningu.
 - 12) "First Innings Lead" likmes paliek spēkā, ja abas komandas tiek izslēgtas ("bowled out") vai deklarē savu pirmo ģīningu. Neizšķirta rezultāta gadījumā var tikt piemēroti vienlaicīga finiša ("dead heat") noteikumi atbilstoši Vispārīgo kriketa noteikumu 1. punktam.
 - 13) "First Innings Century" derībās ir jābūt izspēlētām vismaz 50 metienu sērijām, izņemot, ja rezultāts jau ir noteikts vai ģīnings ir noslēdzies paredzētajā kārtībā (ieskaitot ģīninga deklarēšanu).
 - 14) "Fifty/Century/Double Century in match" derībās testa un pirmās klases mačos likmes tiks anulētas neizšķirti mačiem, kur izpildīto metienu sēriju skaits ir mazāks par 200, ja vien rezultāts jau nav noteikts.
 - 15) Lai "Fifty/Century/Double Century in match" likmes būtu spēkā, māju/viesu laukuma pirmajiem diviem ģīningiem testa vai pirmās klases mačā jābeidzas paredzētajā kārtībā (ieskaitot ģīninga deklarēšanu) vai rezultātam jau jābūt noteiktam.
 - 16) Lai "Fifty/Century/Double Century in match" likmes būtu spēkā, abiem pirmajiem ģīningiem testa vai pirmās klases mačā jābeidzas paredzētajā kārtībā (ieskaitot ģīninga deklarēšanu) vai rezultātam jau jābūt noteiktam.
 - 17) Lai "Fifty/Century/Double Century in match" likmes būtu spēkā, māju/viesu otrās kārtas ģīningos testa vai pirmās klases mačā jāizspēlē vismaz 50 metienu sērijas vai rezultātam jau jābūt noteiktam.

d) Sēriju/turnīru likmes

- 1) Ja "Sērijas uzvarētāja" ("Series Winner") likmēm tiek piedāvāti koeficienti "Bez neizšķirta" ("No Draw") un sērija noslēdzas ar neizšķirtu, visas likmes tiek anulētas.
- 2) Ja turnīrs netiek pabeigts, bet atbildīgā iestāde paziņo uzvarētāju(-us), likmes tiek izmaksātas par uzvarētāju(-iem) atkarībā no paziņotā rezultāta (var tikt piemēroti vienlaicīga finiša ("dead heat") noteikumi atbilstoši Vispārīgo kriketa noteikumu 1. punktam). Ja netiek paziņots uzvarētājs, visas likmes tiek anulētas.
- 3) Visi turnīri ietver fināla izcīņu, ja vien nav norādīts citādi.
- 4) Ja jebkuru iemeslu dēļ tiek mainīts maču skaits sērijā un tas neatspoguļo likmju piedāvājumā norādīto skaitu, visas "Sērijas pareizā rezultāta" ("Series Correct Score") likmes tiks anulētas.
- 5) "Top Series Runscorer/Wicket Taker" derībās neizšķirta gadījumā tiek piemērots vienlaicīga finiša ("dead heat") noteikums atbilstoši Vispārīgo kriketa noteikumu 1. punktam. Ja spēlētāji nepiedalās, likmes netiks atmaksātas. Lai likmes paliktu spēkā, ir jābūt pabeigtai vismaz vienai spēlei turnīrā/sērijā.

-
- 6) Likmēs, kas attiecas uz konkrēta spēlētāja/komandu sniegumu sērijā/turnīrā, netiks ņemta vērā statistika, kas iegūta iesildīšanās mačos.

11. Kērlings

- 1) Visi kērlinga likmju rezultāti tiek noteikti, balstoties uz rezultātu pēc galīgajiem papildu īningiem, ja vien nav norādīts citādi.

12. Riteņbraukšana (šosejas un treka)

- 1) Likmju rezultāti tiek noteikti, balstoties uz riteņbraucēju/komandu, kas sasniedz visaugstāko pozīciju posma/pasākuma beigās.
- 2) Izšķirošais faktors likmju rezultātu noteikšanā ir visaugstākā pozīcija konkrētā pasākumā atbilstoši oficiālās organizācijas nosauktajiem uzvarētājiem apbalvošanas laikā, neņemot vērā turpmākās diskvalifikācijas, oficiālo rezultātu izmaiņas utt.
- 3) Visas “Viens pret vienu” un “Virs/zem” (“Head to Head” un “Over/Under”) likmes, kas atspoguļo viena vai vairāku riteņbraucēju sniegumu pasākumā/posmā, tiek uzskatītas par derīgām ar nosacījumu, ka visi norādītie riteņbraucēji sāk konkrēto pasākumu/posmu un vismaz viens no viņiem pabeidz šo pasākumu/posmu.
- 4) Ja likmes attiecas uz rezultātu pasākuma beigās, konkrētajam pasākumam ir pilnībā jābeidzas un tā rezultātam ir jābūt paziņotam. Pretējā gadījumā likmes tiks anulētas, ja vien rezultāts jau nav noteikts. Ja visi pasākuma posmi nav pilnībā pabeigti vai ja organizators ir nolēmis izņemt atsevišķu posmu rezultātu no oficiālo rezultātu aprēķiniem, likmes tiks uzskatītas par derīgām, ja izslēgto posmu skaits nepārsniedz 25% no iepriekš noteiktā posmu skaita (izņemot etapu ar atsevišķu startu) sacensību sākumā.
- 5) Visas likmes tiks uzskatītas par derīgām, ja pasākums vai attiecīgais posms, uz kuru attiecas likme, tiek spēlēts tajā pašā gadā neatkarīgi no laika nobīdēm, ja vien nav bijusi vienošanās par citu kārtību.
- 6) Likmes par sniegumu konkrētā etapā paliek spēkā neatkarīgi no jebkādām maršruta izmaiņām, kuras organizatori varētu ieviest, un tiek piemērotas šī etapa laikā. Izņēmums ir gadījums, kad organizatori pirms etapa sākuma nomaina etapu ar konkrētām īpatnībām (piemēram, kalnu etapu) uz etapu ar citām izteiktām īpatnībām (piemēram, sacensības uz laiku vai līdzena posmu). Šādā gadījumā tiks anulētas likmes, kas ir veiktas pirms etapa koncepcijas maiņas paziņošanas.
- 7) Ja vien nav norādīts citādi, derībās par komandas/braucēja sniegumu konkrētā pasākumā (piemēram, komandas/braucēja X etapā gūto uzvaru kopskaits Y tūrē) un “Viens pret vienu” (“Head to Head”) derībās, kas ietver divu braucēju/komandu sniegumu konkrētos pasākumos, likmju rezultātu noteikšanā netiks ņemtas vērā tālāk norādītās disciplīnas: etaps ar atsevišķu startu, sacensības uz ātrumu komandām.

13. Velokross

- 1) Attiecīgos gadījumos spēkā ir riteņbraukšanas noteikumi un nosacījumi.

14. Futbols

- 1) Likme par pirmo vārtu guvēju attiecas uz konkrētu spēlētāju, kurš ir guvis pirmos vārtus vai nu konkrētā spēles periodā (piemēram, “Pirmie vārti mačā” vai “Pirmie vārti 2. puslaikā” (“First goal in the match” vai “First goal in the 2nd Half”)), vai arī ir pirmais vārtu guvējs savas komandas labā (piemēram, “Pirmais vārtu guvējs – komanda X” (“First Goalscorer – Team X”)). Atmaksās attiecībā uz tiem spēlētājiem izdarītās likmes, kuri nepiedalās mačā vai iznāk uz laukuma pēc tam, kad ir gūti vārti, uz kuriem attiecas likme. Nosakot šīs likmes rezultātus, netiek skaitītas savos vārtos iesistas bumbas. Ja gūtie vārti, uz kuriem attiecas likme, tiek klasificēti kā bumba savos vārtos, nākamā spēlētāja gūtie vārti, kas nav trāpījums savos vārtos un kas atbilst likmes piedāvājuma parametriem, tiks uzskatīti par laimējošo iznākumu. Ja netiek gūti nevieni vārti (vai nevieni citi vārti atkarībā no situācijas), kas nav trāpījums savos vārtos, un gadījums atbilst atlikušajiem likmes piedāvājuma parametriem, visas likmes tiks uzskatītas par zaudētām.
- 2) Likme par pēdējo vārtu guvēju attiecas uz konkrētu spēlētāju, kurš ir guvis pēdējos vārtus konkrētā spēles periodā (piemēram, “Pēdējie vārti mačā” vai “Pēdējie vārti 1. puslaikā” (“Last goal in the match” vai “Last goal in the 1st Half”)), vai arī ir pēdējais vārtu guvējs savas komandas labā (piemēram, “Pēdējais vārtu guvējs – komanda X” (“Last Goalscorer – Team X”)). Atmaksās tikai attiecībā uz tiem spēlētājiem izdarītās likmes, kuri mačā nepiedalās vispār. Visos pārējos gadījumos likmes paliks spēkā neatkarīgi no spēlētāja iekļaušanas/nomaiņas laika. Nosakot šīs likmes rezultātus, netiek skaitītas savos vārtos iesistas bumbas. Ja gūtie vārti, uz kuriem attiecas likme, tiek klasificēti kā bumba savos vārtos, iepriekšējā spēlētāja gūtie vārti, kas nav trāpījums savos vārtos un kas atbilst likmes piedāvājuma parametriem, tiks uzskatīti par laimējošo iznākumu. Ja netiek gūti nevieni vārti (vai nevieni iepriekšēji vārti atkarībā no situācijas), kas nav trāpījums savos vārtos, un gadījums atbilst atlikušajiem likmes piedāvājuma parametriem, visas likmes tiks uzskatītas par zaudētām.
- 3) “Scorecast” un “Matchcast” ir likmju piedāvājumi, kur ir iespējams vienlaikus slēgt derības par konkrētu notikumu (piemēram, pirmais vārtu guvējs), kā arī par tādu pašu notikumu no šī paša vai saistīta pasākuma (piemēram, pareizais rezultāts mačā vai mača iznākums). Ja likme attiecas uz pirmo vai pēdējo vārtu guvēju, attiecīgos gadījumos tiks piemēroti noteikumi atbilstoši <C sadaļas 14.1. punktam> un <C sadaļas 14.2. punktam>. Atmaksās attiecībā uz tiem spēlētājiem izdarītās likmes, kuri mačā nepiedalās vispār. Visos pārējos gadījumos likmes paliks spēkā neatkarīgi no spēlētāja iekļaušanas/nomaiņas laika. Nosakot šīs likmes rezultātus, netiek skaitītas savos vārtos iesistas bumbas.
- 4) Ja vien nav norādīts citādi vai atzīmēts saistībā ar likmes piedāvājumu, visas pārējās ar vārtu gūšanu saistītās likmes ir spēkā, ja norādītais(-ie) spēlētājs(-i) spēlēs no mača sākuma. Attiecībā uz norādītajiem spēlētājiem savos vārtos iesista bumba nekad netiks uzskatīta par trāpījumu.
- 5) Nosakot rezultātus likmēm, kas ir saistītas ar dzelteno/sarkano kartīti, brīdinājuma punktiem utt., ir derīgas tikai kartītes, kas tiek parādītas spēlētājiem laikā, kad viņi ir uz laukuma.

Kartītes, disciplināri sodi, noraidījumi no laukuma, kas ir piespriesti citam indivīdam, kurš sankciju brīdī nespēlē vai viņam nebūtu jāspēlē uz laukuma, kā arī disciplināri pasākumi, kas tiek veikti pēc spēles oficiālā noslēguma, netiek ņemti vērā.

- 6) Lai visas ar disciplīnu saistītās likmes, kas attiecas uz indivīdu(-iem) (piemēram, dzeltenā, sarkanā kartīte, noteikumu pārkāpumu skaits), būtu derīgas, norādītajam(-iem) spēlētājam(-iem) ir jāspēlē no mača sākuma.
- 7) Likme “Soda punkti” (“Booking points”) tiek aprēķināta pēc šādiem noteikumiem: dzeltenā kartīte = 10 punkti, sarkanā kartīte = 25 punkti. Maksimālais punktu skaits vienam spēlētājam ir 35.
- 8) “Viens pret vienu” un “Virs/zem” (“Head to Head” un “Over/Under”) likmes, kas attiecas uz viena vai vairāku spēlētāju rezultātiem mačā, tiek uzskatītas par derīgām ar nosacījumu, ka visi norādītie spēlētāji piedalās mačā.
- 9) “Viens pret vienu” un “Virs/zem” (“Head to Head” un “Over/Under”) likmes, kas attiecas uz viena vai vairāku spēlētāju rezultātiem pasākumā/turnīrā, tiek uzskatītas par derīgām un paliek spēkā ar nosacījumu, ka visi norādītie spēlētāji piedalās kādā mača/turnīra posmā.
- 10) Visi rezultāti likmēm, kas attiecas uz turnīra kopējiem rezultātiem (piemēram, trāpījumi, stūra sitienu, kartītes, sodi utt.), tiks noteikti, balstoties uz vadošās asociācijas oficiālo statistiku. Ja vien nav norādīts citādi, šādu likmju kopējās summas ietvers iespējamus pagarinājumus (piemēram, papildlaiku), taču ne pēdējās soda metienu sēriju.
- 11) Ja nav konkrēti norādīts, visas likmes, kas attiecas uz konkrētas komandas uzvaru, gūstot vairākas trofejas vai to izlasi vienā sezonā, tiks balstītas uz konkrētās komandas rezultātiem šādās sacensībās: vietējā līga, neapšaubāms FA kausa un Līgas kausa ekvivalents, kā arī Čempionu līga vai Eiropas līga. Citi kausi (piemēram, vietējais un Eiropas superkauss, “World Club” kauss) netiek skaitīti.
- 12) “Māju dubultuzvara” (“Domestic Double”) ir uzskatāma par komandas uzvaru attiecīgās vietējās līgas un FA kausa neapšaubāmi līdzvērtīgā spēlē.
- 13) Lai noteiktu rezultātu likmēm par parādīto kartīšu skaitu, parādītās kartītes tiks skaitītas, kā norādīts tālāk.
 - Dzeltenā kartīte = 1
 - Sarkanā kartīte = 2
 - Sarkanā un dzeltenā kartīte = 3
 - Divas dzeltenās un viena sarkanā kartīte = 3

Maksimālais kartīšu skaits vienam spēlētājam ir 3 kartītes. Tiek ņemtas vērā tikai tās kartītes, kas parādītas spēlētājiem, kas atbilst C.14.5. punkta prasībām.

- 14) Rezultāti likmēm par to, vai konkrētam(-iem) spēlētājam(-iem) izdosies gūt vārtus no noteiktām laukuma daļām (piemēram, ārpus soda laukuma), tiks noteikti, balstoties uz bumbas pozīciju brīdī, kad spēlētājs veic sitienu, neatkarīgi no jebkādam novirzēm bumbas trajektorijā pēc sākotnējā sitiena. Skaidrības dēļ tiek pieņemts, ka līnijas, kas iezīmē soda laukumu, ir jāuzskata

par neatņemamu šādas laukuma daļas elementu. Tādējādi, ja sitiens tiek veikts, bumbai atrodoties pāri šādām līnijām vai pat daļēji aizskarot minētās līnijas, sitiens netiks uzskatīts kā veikts ārpus soda laukuma robežām.

- 15) Likmes par to, vai konkrētajam(-iem) spēlētājam(-iem) ir izdevies trāpīt pa vārtu pārliktni, vārtu stabu vai jebkuru citu vārtu konstrukcijas daļu, tiks noteiktas kā uzvarētas, ja uzreiz pēc tam, kad bumba ir trāpījusi vārtu korpusam, bumba nenonāk vārtos. Nosakot likmju rezultātus, tiks ņemti vērā tikai tie sitiņi, kas tēmēti uz vārtiem, kurus aizsargā norādītās pretinieku komandas spēlētāji. Ja spēlētājs izdara sitienu un bumba trāpa pa paša spēlētāja komandas vārtu konstrukciju, šāda situācija netiek uzskatīta par derības uzvarošu.
- 16) Noteiktu pasākumu laikā SIA ALFOR var nolemt piedāvāt likmes par samazinātu dalībnieku izlasi (piemēram, jebkurš nenorādīts X komandas spēlētājs) vai arī atsevišķu dalībnieku kā visas izlases pārstāvi (piemēram, jebkurš X komandas spēlētājs). Abos gadījumos likmju rezultātu noteikšanai visi nenorādītie izlases locekļi tiks uzskatīti par starta sastāva spēlētājiem (arī likmju noteikšanas laikā), tai skaitā visi rezervisti neatkarīgi no tā, vai viņi piedalījās mačā vai nē.
- 18) Likmes par spēlētājiem, kas sāk maču uz rezervistu soliņa, tiks anulētas, ja spēlētājs ir iekļauts starta sastāvā vai arī nepiedalās mačā. Ja tiek liktas tādas likmes kā “Nākamais vārtu guvējs”, “Nākamais spēlētājs, kas saņems kartīti”, “Nākamā rezultatīvā piespēle” un “Mača spēlētājs”, bet izvēlētais spēlētājs mačā nepiedalās, iemaksātā summa tiek atdota. Likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemtas vērā arī darbības, kas veiktas papildlaikā, taču netiks ņemtas vērā darbības, kas norisinās pēcspēles 11 m soda sitienu izpildes laikā.
- 19) Liekot likmes uz derībām “Nākamā rezultatīvā piespēle” noteiktiem vārtiem, tās tiks anulētas, ja vadošā asociācija paziņos, ka vārti gūti bez piespēles, ja bumba iesista savos vārtos un/vai ja mačā netiek gūti citi vārti. Likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemti vērā vārti, kas gūti papildlaikā, taču netiks ņemti vērā vārti, kas gūti, izpildot pēcspēles 11 m soda sitienu.
- 20) Rezultāti likmēm, kas saistītas ar vārtu gūšanu ar 11 m soda sitieniem un/vai ar spēles galarezultātu, tiks noteikti, balstoties uz spēles iznākumu atbilstīgi noteikumiem katrā attiecīgajā situācijā; ja spēles rezultāta noteikšanai jāizpilda pēcspēles 11 m soda sitiens, likmes paliks spēkā neatkarīgi no tā, kādu formātu vadošā asociācija izvēlas pielietot soda sitienu izpildei. Ja soda sitiens ir jāizpilda atkārtoti, likmes joprojām ir spēkā, un likmes rezultāta noteikšanai tiek ņemtas vērā darbības, kas veiktas atkārtotā soda sitiena izpildes laikā.
Vispārīgs princips ir šāds: ja vien, izpildot 11 m soda sitienu, netiek gūti vārti (ja vārti tiek gūti attiecīgi tiek noteikts arī likmes rezultāts), likmju rezultātu noteikšanai tiek ņemta vērā pirmā persona/priekšmets/atraššanās vieta (ja piemērojams), kam bumba pēc spēriena pieskaras, neņemot vērā turpmākas personas/priekšmetus, kam bumba pēc atsišanās varētu trāpīt. Tālāk minētie piemēri tiek sniegti kā vispārīgas vadlīnijas likmju rezultāta noteikšanai.
Derības “Vārti” ir uzskatāmas kā uzvarētas, ja, izpildot 11 m soda sitienu, vārti tiek gūti tālāk aprakstītajā veidā:
 - jebkurš 11 m soda sitiens, kurš netiek atvairīts un ar kuru tiek gūti vārti;
 - vārtsargs pieskaras bumbai, taču tiek gūti vārti;
 - bumba pieskaras vārtu rāmim un pēc tam nonāk vārtos.
 Derības “Nosargāti vārti” ir uzskatāmas kā uzvarētas, ja, izpildot 11 m soda sitienu, vārti netiek gūti tālāk aprakstītajā veidā:
 - vārtsargs atvairā soda sitienu ārpus vārtu konstrukcijas;
 - vārtsargs atvairā soda sitienu, un bumba trāpa pa vārtu stabu/pārliktni.

Derības “Vārtu konstrukcija” ir uzskatāmas kā uzvarētas, ja, izpildot 11 m soda sitienu, vārti netiek gūti tālāk aprakstītajā veidā:

- 1) bumba trāpa pa vārtu konstrukciju, pirms tai pieskaras vai soda sitienu pilnībā nosargā vārtsargs;
- 2) bumba trāpa pa vārtu konstrukciju un nonāk ārpus vārtu zonas.

Derības “Aizsists garām” ir uzskatāmas par uzvarētām, ja jebkurš 11 m soda sitiens netrāpa vārtos, un bumbai pirms tam nav pieskāries vārtsargs, vai tā nav trāpījusi pa vārtu konstrukciju.

Izņēmums iepriekš minētajiem piemēriem ir gadījums, kad, izpildot pēdspēles 11 m soda sitienu, bumba trāpa pa vārtu konstrukciju, atsitās pret vārtsargu un nonāk vārtos. Šādā gadījumā tiktu uzskatīts, ka soda sitiens izpildīts veiksmīgi, un ir gūti vārti, taču, ja šāda situācija atgadītos jebkura cita 11 m soda sitiena (kas nav pēdspēles 11 m soda sitieni) izpildes laikā, tiktu uzskatīts, ka 11 m soda sitiens izpildīts neveiksmīgi un par derību uzvarošu būtu uzskatāma likme “Trāpīs pa vārtu konstrukciju”.

- 21) Ja video tiesneša (VAR) lēmums ir pretrunā ar spēles laukuma tiesneša lēmumu (ieskaitot situācijas, kad lēmums netiek pieņemts, piemēram, atļaujot spēli turpināt pirms videoieraksta pārskatīšanas), šādi izmainot mača stāvokli, kāds tas bija likmes izdarīšanas brīdī, tiek anulētas visas likmes, kas izdarītas laikā no attiecīgā notikuma sākuma līdz brīdim, kad tiesnesis pieņem gala lēmumu par attiecīgo situāciju, izņemot gadījumus, kad attiecīgās likmes piedāvātos koeficientus neietekmē VAR lēmums vai arī tie jau atrunāti likmes izdarīšanas brīdī. Spēkā paliek visu nesaistīto likmju rezultāti, ieskaitot tos, kas noteikti laikā no attiecīgā notikuma sākuma līdz brīdim, kad VAR pieņem gala lēmumu par situāciju, taču kurus neietekmē/nemaina attiecīgais VAR lēmums.

Likmju rezultātu noteikšanas nolūkos tiks uzskatīts, ka VAR ieviešanas laikā ir notikusi tā attiecīgā notikuma brīdī, kura pārskatīšanai vēlāk tiek izmantota VAR palīdzība, arī tad, ja mačs netiek nekavējoties apturēts. Kā minēts <A sadaļas 6.2. punktā, SIA ALFOR ir tiesības atsaukt iepriekš noteiktu likmju rezultātus, ja likmju rezultātu neskaidru padara tiesneša pieņemts gala lēmums, taču operatoram šis lēmums ir jāpieņem un jāizziņo pirms mača un/vai noteiktā laika posma beigām.

Neskaidrību gadījumos SIA ALFOR uzskatīs, ka VAR palīdzība ir tikusi izmantota, ja par to liecina spēles tiesneša žesti (piem., roku žesti vai mača apturēšana, lai pārskatītu atgadījumu) un VAR iesaisti apstiprina oficiālās organizācijas sagatavotais ziņojums par spēli. Gadījumos, kad nav skaidras informācijas par VAR iesaisti televīzijas translācijas neesamības vai konfliktējošu ziņojumu dēļ, SIA ALFOR noteiks likmju rezultātus pēc saviem ieskatiem, pamatojoties uz satura plūsmas piegādātājiem un vispārīgi atzītiem tiešsaistes resursiem.

- 22) Likmju rezultātu noteikšanas nolūkos derībās, kas attiecas uz “Komandu, kas nākamā saņems kartīti” un/vai “Kopējais kartīšu skaits”, sarkanā kartīte tiks uzskatīta kā divas parādītas kartītes, un visi rezultāti tiks attiecīgi noteikti. Tālāk minētie piemēri tiek sniegti kā vispārīgas vadlīnijas.

- Pirmā mača parādītā kartītē ir sarkanā kartīte. Tā komanda, kurai tiek piešķirta kartīte, tiek noteikta kā komanda, ar kuru var uzvarēt likmē: 1. un 2. kartīte.
- Pirmā mača parādītā kartītē ir dzeltenā kartīte, pēc kuras tam pašam spēlētājam tiek parādīta sarkanā kartīte (otrreiz nerādot dzelteno kartīti). Tā komanda, kurai tiek piešķirtas kartītes, tiek noteikta kā komanda, ar kuru var uzvarēt likmē: 1., 2. un 3. kartīte.
- Pirmā mača parādītā kartītē ir dzeltenā kartīte, vēlāk tiek parādīta vēl viena dzeltenā kartīte, pēc kuras tam pašam spēlētājam tiek parādīta sarkanā kartīte. Tā komanda, kurai tiek piešķirtas kartītes, tiek noteikta kā komanda, ar kuru var uzvarēt likmē: 1., 2. un 3. kartīte.

- 23) Derībās attiecībā uz to, kurš spēlētājs nākamais saņems dzelteno kartīti, kartīti saņēmušie vai no laukuma nosūtītie spēlētāji ir jāskaita tādā secībā, kādā notikumi risinājušies spēles laukumā. Šādu likmju rezultātu noteikšanai parādītās kartītes krāsai nav nozīmes, un svarīgākais kritērijs vienmēr būs secība, kādā atsevišķie spēlētāji ierakstīti tiesneša grāmatiņā. Ir iespējams vienu spēlētāju divreiz norādīt kā “Nākamais spēlētājs, kas saņems kartīti”, taču, lai uzvarētu šādu likmi, spēlētājam kartītes ir jāsaņem divās atsevišķās spēles pārtraukuma reizēs. Ja vienā spēles pārtraukuma reizē kartītes saņem 2 vai vairāki spēlētāji, šāda veida likmes tiek anulētas.
- 24) Likmēs, kas saistītas ar situāciju “Brīvsitiens” (gan kā atsevišķs notikums, gan dažādu situāciju kombinācijā), tiks ņemti vērā uzbrukuma zonas pārkāpumi un jebkādi citi pārkāpumi, izņemot tos, par kuriem tiek piešķirts 11 m soda sitiens.

15. Golfs

- 1) Visas likmes tiks uzskatītas par derīgām, ja turnīrs vai attiecīgais raunds, uz kuru attiecas likme, tiek spēlēts tajā pašā gadā neatkarīgi no laika nobīdēm, ja vien nav bijusi vienošanās par citu kārtību.
- 2) Visas likmes, kas attiecas uz turnīra rezultātiem (uzvarētājs, vieta, grupveida likmes, vislabākais valsts sniegums, individuāla fināla pozīcija utt.), tiks uzskatītas par derīgām, ja prasībām atbilstoši spēlētāji ir raidījuši metienus 36 bedrītēs un organizācija ir paziņojusi oficiālo rezultātu.
- 3) Jau noteiktus likmju piedāvājumus uzskata par derīgiem, pat ja nav izspēlētas 36 bedrītes un/vai organizācija nav paziņojusi oficiālo rezultātu.
- 4) Jebkurš rezultāts, kas sasniegts oficiāli atļautos izslēgšanas turnīros, tiks ņemts vērā, nosakot likmju rezultātus.
- 5) Likmes par spēlētājiem, kuri sāk turnīru, taču brīvprātīgi izstājas vai tiek diskvalificēti, tiks noteiktas kā zaudētas likmes, ja vien likmes rezultāts nav noteikts jau pirms izstāšanās.
- 6) Visas likmes par uzvaru/godalgotu vietu (“Win/Place”), kas attiecas uz sacensību uzvarētāju vai valsti ar labāko sniegumu (“Competition Winner” un “Top Nationality Markets”) un kas veiktas pēc 00.00 CET turnīra nedēļas pirmdienā par dalībniekiem, kuri nepiedalās sacensībās, tiks atmaksātas. Visas pārējās uzvaru/godalgotu vietu (“Win/Place”) tiks uzskatītas par derīgām.
- 7) Attiecībā uz ilgtermiņa likmēm, kurām pieejams ierobežots iespējamo variantu saraksts, piemēram, valsts ar labāko sniegumu, grupu likmes utt., SIA ALFOR patur tiesības piemērot “Tattersalls” 4. noteikumu jebkuram dalībniekam, kas nesāk sacensības. Tiks piemēroti vienlaicīga finiša noteikumi, izņemot gadījumus, kur izslēgšanas sacensībās ir noteikta labāka finiša pozīcija.
- 8) Visu “Viens pret vienu” (“Head to Head”) likmju gadījumā visiem dalībniekiem ir jāspēlē spēle/raunds, uz kuru attiecas likme.

-
- 9) “Viens pret vienu” (“Head to Head”) likmju gadījumā, kur piedalās tikai divi spēlētāji, likmes tiks atmaksātas, ja abi dalībnieki ieņem vienādu finiša pozīciju un nav tikusi piedāvāta neizšķirta rezultāta iespēja. “Viens pret vienu” (“Head to Head”) likmju gadījumā, kur piedalās trīs spēlētāji un divi vai vairāki dalībnieki ieņem vienādu finiša pozīciju, likmes tiks sadalītas atbilstoši *<B sadaļas 5.19. punktam>*.
 - 10) Nosakot rezultātus “Viens pret vienu” (“Head to Head”) likmēm, kur tiek vērtēti divu vai vairāku spēlētāju rezultāti (piemēram, vislabākā finiša pozīcija turnīrā), tie tiks balstīti uz vislabāko finiša pozīciju/vizzemāko rezultātu (pēc situācijas), kas sasniegts spēlē/raundā, uz ko attiecas likme.
 - 11) Lai atsauktos uz atlases posma pārvarēšanu vai nepārvarēšanu, ir nepieciešama oficiāla organizatoru rīkota atlase/izslēgšanas turnīrs, lai likmes paliktu spēkā. Turnīros, kur spēlētāji tiek izslēgti vairāk nekā viena posma laikā, likmju rezultāti tiks noteikti, balstoties uz to, vai spēlētājs ir kvalificējies pēc pirmā atlases posma vai ne.
 - 12) Ja spēlētājs tiek diskvalificēts vai izstājas pirms atlases posma, tiks uzskatīts, ka spēlētājs nav piedalījies atlasē. Diskvalifikācija/izstāšanās pēc atlases pārvarēšanas neietekmēs to, kā tiek noteikti rezultāti likmei “Pārvarēt atlasī” (“Make the Cut”).
 - 13) Nosakot rezultātu “Viens pret vienu” (“Head to Head”) likmēm, kas ir balstītas uz vislabāko finiša pozīciju turnīrā, ja viens spēlētājs nepārvar atlasī, otrs spēlētājs tiks uzskatīts par uzvarētāju. Ja abi dalībnieki nepārvar atlasī, spēlētājs ar viszemāko rezultātu atlases posmā tiks uzskatīts par uzvarētāju. Ja abi spēlētāji nepārvar atlasī ar vienādu rezultātu, likme tiek anulēta. Spēlētājs, kas tiek diskvalificēts pēc atlases posma, tiks uzskatīts par uzvarētāju attiecībā pret spēlētāju, kas nav pārvarējis atlasī.
 - 14) Jebkura atsaucē uz “Visprestīžākajiem turnīriem” (“Majors”) nozīmēs turnīrus, kas notiek konkrētajā sezonā, uz kuru Profesionālā golfa asociācija (PGA) attiecina minēto definīciju, neatkarīgi no vietas, datuma vai citām izmaiņām.

16. Handbols

- 1) “Viens pret vienu” un “Virs/zem” (“Head to Head” un “Over/Under”) likmes, kas attiecas uz viena vai vairāku spēlētāju rezultātiem mačā/pasākumā/turnīrā, tiek uzskatītas par derīgām un paliek spēkā ar nosacījumu, ka visi norādītie spēlētāji piedalās kādā mača/pasākuma/turnīra posmā.
- 2) Rezultāti visām likmēm, kas attiecas uz turnīra kopējiem rezultātiem, tiks noteikti, balstoties uz vadošās asociācijas oficiālo statistiku. Ja vien nav norādīts citādi, šādu likmju kopējās summas ietvers iespējamus pagarinājumus (piemēram, papildlaiku), taču ne pēdējās soda metienu sēriju.
- 3) Ar spēlētājiem saistīto likmju rezultāti konkrētā mačā tiks noteikti, balstoties uz rezultātu 2. puslaika beigās (pamatlaiks), ja vien nav norādīts citādi.

17. Zirgu rikšošanas sacīkstes

- 1) “Viens pret vienu” (“Head to Head”) likme, kur vismaz viens zirgs pabeidz sacīkstes, tiek noteikta, pamatojoties uz oficiālo rezultātu, ko paziņojusi vadošā asociācija.
- 2) “Viens pret vienu” (“Head to Head”) likme tiek anulēta, ja neviens no diviem zirgiem neiegūst oficiālu rezultātu.
- 3) Ja “Viens pret vienu” (“Head to Head”) derībās abiem zirgiem tiek reģistrēts vienāds oficiālais laiks, likmes uzvarētājs tiek noteikts atkarībā no tā, kurš zirgs saskaņā ar rezultātu ir atradies priekšā otram; ja nav iespējams noteikt, vai viens zirgs ir atradies priekšā otram pēc rezultāta, likme tiek anulēta.
- 4) “Viens pret vienu” un/vai “Trīs pušu” likme tiek anulēta, ja:
 - a. neviens no zirgiem, kas piedalās sacīkstēs, tās nepabeidz; un/vai
 - b. nevienam no zirgiem, kas piedalās sacīkstēs, netiek piešķirta naudas balva. “Naudas balva” ir balva, kuru konkrētās sacīkstes dalībnieks saņem atbilstīgi sasniegtajiem rezultātiem. Likmju rezultātu noteikšanas nolūkā par naudas balvām nav uzskatāmas naudas balvas, kuras dalībnieks saņem par jebkādiem citiem sasniegumiem (dalību, izskatu utt.), kas nav saistīti ar izcīnīto rezultātu.
- 5) Ja ir drukas kļūdas informācijā, kas ir saistīta (bet neaprobežojas) ar sacīkstēm un starta skaitļiem, sacīkšu nosaukumiem, starta metodēm vai distancēm, likme joprojām tiks uzskatīta par derīgu ar nosacījumu, ka visi norādītie zirgi piedalās sacīkstēs tās pašas sacīkšu sērijas ietvaros.
- 6) Visas likmes attiecas uz norādītajām sacīkstēm/spēli. Ja sacīkstes nenotiek/netiek pabeigtas plānotajā datumā, visas likmes, kas veiktas pēc 00.00 CET plānotajā dienā, tiks anulētas. Likmes, kas ir veiktas pirms 00.00 CET plānotajā dienā, paliks spēkā, ja sacīkstes notiek plānotajā gadā.

18. Hokejs

- 1) Rezultāti visām likmēm, kas attiecas uz spēlētāju un komandu kopējiem rezultātiem sacensībās/turnīrā (piemēram, gūtie vārti, rezultatīvas piespēles, punkti, soda minūtes utt.), tiks noteikti, balstoties uz vadošās asociācijas oficiālo statistiku. Ja vien nav norādīts
- 2) “Viens pret vienu” un “Virs/zem” (“Head to Head” un “Over/Under”) likmes, kas attiecas uz viena vai vairāku spēlētāju rezultātiem mačā/pasākumā/turnīrā, tiek uzskatītas par derīgām ar nosacījumu, ka visi norādītie spēlētāji piedalās kādā mača/pasākuma/turnīra posmā.
- 3) Ar spēlētājiem saistīto likmju rezultāti konkrētā mačā tiks noteikti, balstoties uz rezultātu 3. perioda beigās (pamatlaiks), ja vien nav norādīts citādi.
- 4) Rezultāti “Virs/zem” (“Over/Under”) likmēm, kas attiecas uz mačā gūto vārtu kopskaitu, tai skaitā jebkurus iespējamus trāpījumus vārtos papildlaikā un pēdspēles soda metienu sērijā, tiks noteikti, skaitot jebkuras komandas gūtos vārtus pagarinājuma laikā kā “1”. Noteikumus papildina tālāk minētie piemēri.

- 1. piemērs. “Virs/zem” (“Over/Under”) (pamatlaiks): mačs noslēdzas ar 2–2 3. perioda beigās. Gūto vārtu kopskaits tiks noteikts kā 2–2 (kopā 4 gūti vārti).
- 2. piemērs. “Virs/zem” (“Over/Under”) (ieskaitot papildlaiku un pēdējās soda metienu sēriju): mačs noslēdzas ar 2–2 3. perioda beigās, un komanda A gūst vārtus papildlaikā. Gūto vārtu kopskaits tiks noteikts kā 3–2 (kopā 5 gūti vārti).
- 3. piemērs. “Virs/zem” (“Over/Under”) (ieskaitot papildlaiku un pēdējās soda metienu sēriju): mačs noslēdzas ar 2–2 3. perioda beigās. Papildlaiks noslēdzas ar 0–0, savukārt pēdējās soda metienu sērijā komanda A gūst 1 vārtus, bet komanda B – 2 vārtus. Gūto vārtu kopskaits tiks noteikts kā 2–3 (kopā 5 gūti vārti).

19. Motosports

- 1) Šī sadaļa attiecas uz dažādu veidu autosacīkstēm, tādām kā: Pirmā formula, A1 GP, CART, “IndyCar”, “Nascar”, sacensības apla trasē, sacīkšu automobiļi, DTM, izturības brauciens, rallijs, rallijkross, motociklu sacensības, “Superbike”.
- 2) Likmju rezultāti tiek noteikti atbilstoši ziņotajam televīzijas tiešraidē un klasifikācijai apbalvošanas laikā vai sesijas/sacīkšu/pasākuma noslēgumā (pēc situācijas). Ja likmju rezultātu noteikšanai nepieciešamā informācija nav pieejama/nav parādīta un/vai ir nepilnīga, pirmā oficiālā informācija oficiālajā vietnē tiks uzskatīta par saistošu neatkarīgi no turpmākas kategorijas paaugstināšanas, pazemināšanas, protestiem un/vai sodiem, kas ir piemēroti pēc tam, kad ar likmi saistītā sesija/sacīkstes ir beigušās.
- 3) Pasākumos, kas tiek saīsināti laikapstākļu vai citu situāciju dēļ, bet kurus vadošā asociācija uzskata par oficiāliem, likmju rezultāti tiks noteikti neatkarīgi no izmaiņām, kuras minētā asociācija varētu ieviest sacīkšu nepabeigšanas dēļ.
- 4) Ja pasākums/sacīkstes/sesija/aplis/brauciens tiek sākts no jauna, likmes paliek spēkā un to rezultāti tiek noteikti atbilstoši iznākumam pēc atsākšanas, izņemot tās likmes, kuru rezultāts jau ir noteikts.
- 5) Likmju rezultātu noteikšanai tiek uzskatīts, ka vadītājs/braucējs, kas ir piedalījies oficiāli atļautā treniņā vai kvalifikācijas sesijā, ir piedalījies pasākumā neatkarīgi no savas turpmākās dalības faktiskajās sacīkstēs.
- 6) “Viens pret vienu” (“Head to Head”) likmēs visiem norādītajiem dalībniekiem ir jāpiedalās sesijā, uz kuru attiecas likme, lai likmes paliktu spēkā, neatkarīgi no tā, vai vadītājam izdodas iegūt oficiālu laika rezultātu.
- 7) “Ilgttermiņa” vai “Godalgotas vietas” (“Outright” vai “Place”) likmes netiek kompensētas, ja dalībnieki jebkādu iemeslu dēļ nepiedalās sesijā/pasākumā/čempionātā, uz kuru attiecas likme.
- 8) Rezultāti likmēm uz “Sacīkšu pabeigšanu” (“Race completion”) tiks noteikti, balstoties uz oficiālajiem noteikumiem, ko izstrādājusi vadošā asociācija.
- 9) “Viens pret vienu” (“Head to Head”) likme, kur abi vadītāji/braucēji nepabeidz sacīkstes, tiek noteikta, balstoties uz vislielāko nobraukto aplu skaitu. Ja dalībnieki nepabeidz sacīkstes un

pabeigto aplū skaits ir vienāds, likme tiek anulēta, izņemot ralliju, kur vismaz vienam no norādītajiem dalībniekiem ir jāpabeidz brauciens, jo pretējā gadījumā likmes tiek anulētas.

- 10) Tiks ņemts vērā soda laiks, ko piespriedusi vadošā asociācija kvalifikācijas sesijas(-u) laikā. Netiek ņemts vērā tas, kā mainās automašīnu izvietojums startā.
- 11) Tiek uzskatīts, ka sacīkstes ir sākušās, kad sākas iesildīšanās aplis (pēc situācijas), līdz ar to tiek uzskatīts, ka visi vadītāji/braucēji, kas piedalās iesildīšanās aplī, ir sākuši sacensības. Ja dalībnieka starts tiek aizkavēts vai dalībnieks sāk sacīkstes no boksu līnijas, arī tad tiek uzskatīts, ka dalībnieks ir piedalījies sacīkstēs.
- 12) Nosakot sezonas likmju rezultātus, tiks ņemta vērā klasifikācija, kas publiskota uzreiz pēc sezonas pēdējo sacīkšu pabeigšanas, ņemot vērā arī lēmumus, ko organizējošā asociācija ir pieņēmusi sezonas laikā, ar nosacījumu, ka attiecīgie lēmumi tiek publiskoti pirms pēdējām sezonas sacīkstēm. Jebkurš lēmums (pat protests), kas pieņemts pēc pēdējo ielānoto sacīkšu noslēguma, tiek uzskatīts par nebūtisku.
- 13) Visas likmes, kur ir atsaue uz komandas rezultātiem, paliks spēkā neatkarīgi no jebkuras vadītāja/braucēja maiņas.
- 14) Likmes paliks spēkā neatkarīgi no jebkurām grafika/vietas/trases izmaiņām, ja vien sacīkstes/pasākums tiek organizēts tajā pašā gadā/sezonā neatkarīgi no jebkuras aizkavēšanās, kalendārās secības utt., izņemot likmes, kas veiktas plkst. 00.00 CET pirmdien, nedēļā, kad bija paredzētas sacīkstes/pasākums. Šādas likmes tiks kompensētas, ja sacīkstes/pasākums/sesija, uz kuru attiecas piedāvājums, nenotiek 7 dienu laikā no paredzētā datuma, kad tika veikta likme.
- 15) Ja likmes attiecas uz konkrētas komandas rezultātiem sacīkšu laikā, no katras komandas ir jāstartē noteiktam transportlīdzekļu skaitam, lai likmes paliktu spēkā. Pretējā gadījumā likmes tiek anulētas (piemēram, Pirmās formulas (F1) sacīkstes jāsāk divām automašīnām no katras komandas).
- 16) Nosakot rezultātus likmēm, kas attiecas uz drošības mašīnas ("Safety car") izmantošanu, netiks ņemti vērā gadījumi, kad sacīkstes sākas aiz drošības mašīnas.
- 17) Rezultāti likmēm par pirmo vadītāju/automašīnu, kas izstāsies, tiks noteikti, balstoties uz apli, kurā vadītājs izstāsies no sacīkstēm. Tādējādi, ja divi vai vairāki vadītāji izstājas vienā un tajā pašā aplī, likmes rezultāti tiks noteikti atbilstoši *<B sadaļas 5. punkta, 14. apakšpunktam>*.
- 18) Rezultāts likmēm par "Pirmo/nākamo braucēju, kas sacensībās izstāsies", tiek noteikts, ņemot vērā tikai notikumus, kas norisinās pēc oficiālā sacensību sākuma. Ja izstāšanās notiek pirms sacensību sākuma (ieskaitot iesildīšanās apli), tas netiek ņemts vērā likmju rezultāta noteikšanai.

20. Netbols

- 1) Ja vien nav norādīts citādi, likmju rezultāti tiks noteikti, balstoties uz rezultātu pēc tā dēvētā papildlaika (pagarinājuma).

-
- 2) “Rezultāta starpības” (“Margin Betting”) un “Puslaika/pilna laika” (“Half/Time Full Time”) derībās likmju rezultāti tiek noteikti atbilstoši iznākamam pēc 80 minūšu spēles.
 - 3) Mačs ir jāpabeidz, lai likmes būtu spēkā, izņemot gadījumus, kuru rezultāts ir noteikts pirms pārtraukšanas un kurš nevarētu tikt izmainīts neatkarīgi no turpmākajiem notikumiem.
 - 4) Visas likmes, kas saistītas ar spēlētāju sniegumu, tiek uzskatītas par derīgām, ja visi minētie spēlētāji piedalās attiecīgajā notikumā/mačā.

21. “Pesäpallo” (somu beisbols)

- 1) Visas likmes saistībā ar “Pesäpallo” tiek noteiktas, balstoties uz rezultātu, kas iegūts pēc pirmajiem diviem raundiem (iningiem). Ja vien nav norādīts citādi, netiek ņemti vērā jebkuri rezultāti pēc pagarinājuma periodiem (piemēram, “Supervuoropari”).

22. Regbija līga

- 1) Ja vien nav norādīts citādi, visi rezultāti likmēm par Regbija līgu tiek noteikti, balstoties uz rezultātu pēc tā dēvētā papildlaika (pagarinājuma) vai atbilstoši “Golden Point” noteikumam (pēc nepieciešamības).
- 2) “Rezultāta starpības” (“Margin Betting”) un “Puslaika/pilna laika” (“Half/Time Full Time”) derībās likmju rezultāti tiek noteikti atbilstoši iznākamam pēc 80 minūšu spēles.
- 3) Noteiktās sacensībās/pasākumos var būt piedāvājumi, kas attiecas uz konkrētu periodu/maču, kurš var beigties ar neizšķirtu rezultātu vai nu standarta 80 minūšu spēles beigās, vai pat pēc papildlaika (pagarinājuma) izspēles. Šādos gadījumos likmju rezultāti tiek noteikti atbilstoši tā dēvētajam vienlaicīga finiša (“dead-heat”) noteikumam, kad izmaksājamā summa tiek aprēķināta, izdalot un sareizinot koeficientus ar likmes summu, neatkarīgi no tā, vai neto izmaksājamā summa ir zemāka par konta turētāja likmes summu. Ja šāds nosacījums ir spēkā, tas tiks norādīts saistībā ar likmes piedāvājumu.
- 4) “Try Scorers” (“First”/“Last”/“Anytime”/“Team”) – visās likmēs tiek ņemts vērā jebkurš iespējamais papildlaiks (pagarinājums). Jebkuras likmes par konkrētiem spēlētājiem, kas veiktas 17. spēļu dienā, paliek spēkā neatkarīgi no tā, vai spēlētājs piedalās (vai nepiedalās) mačā. Likmes uz spēlētājiem, kuri nebūs iekļauti 17. spēļu dienā, tiks atmaksātas.
- 5) Ja vien nav norādīts citādi, visas pārējās likmes par viena vai vairāku spēlētāju rezultātiem būs spēkā tikai tad, ja norādītais(-ie) dalībnieks(-i) spēlēs no mača sākuma.
- 6) Ar spēlētājiem saistīto likmju rezultāti mačā/pasākumā/turnīrā tiek noteikti, balstoties uz rezultātu, kas iegūts pēc iespējamā papildlaika (pagarinājuma), ja vien nav norādīts citādi.
- 7) Visas likmes paliek spēkā neatkarīgi no norises vietas maiņas.

23. Regbija savienība

- 1) Ja vien nav norādīts citādi, visi rezultāti likmēm, kas attiecas uz mača un komandas rezultātiem att., tiek noteikti atkarībā no rezultāta 2. puslaika beigās (pēc 80 minūšu spēles).
- 2) Noteiktās sacensībās/pasākumos var būt piedāvājumi, kas attiecas uz konkrētu periodu/maču, kurš var beigties ar neizšķirtu rezultātu vai nu standarta 80 minūšu spēles beigās, vai pat pēc papildlaika (pagarinājuma) izspēles. Šādos gadījumos likmju rezultāti tiek noteikti atbilstoši tā dēvētajam vienlaicīga finiša ("dead-heat") noteikumam, kad izmaksājamā summa tiek aprēķināta, izdalot un sareizinot koeficientus ar likmes summu, neatkarīgi no tā, vai neto izmaksājamā summa ir zemāka par konta turētāja likmes summu. Ja šāds nosacījums ir spēkā, tas tiks norādīts saistībā ar likmes piedāvājumu.
- 3) "Try Scorers" ("First"/"Last"/"Anytime"/"Team") – visās likmēs tiek ņemts vērā jebkurš iespējamais papildlaiks (pagarinājums). Jebkuras likmes par konkrētiem spēlētājiem, kas veiktas 22. spēļu dienā, paliek spēkā neatkarīgi no tā, vai spēlētājs piedalās (vai nepiedalās) mačā. Likmes uz spēlētājiem, kas nebūs iekļauti 22. spēļu dienā, tiks atmaksātas.
- 4) Ja vien nav norādīts citādi, visas pārējās likmes par viena vai vairāku spēlētāju rezultātiem būs spēkā tikai tad, ja norādītais(-ie) dalībnieks(-i) spēlēs no mača sākuma.
- 5) Ar spēlētājiem saistīto likmju rezultāti mačā/pasākumā/turnīrā tiek noteikti, balstoties uz rezultātu, kas iegūts pēc iespējamā papildlaika (pagarinājuma), ja vien nav norādīts citādi.
- 6) Visas likmes paliek spēkā neatkarīgi no norises vietas maiņas.

24. Skvošs

- 1) Attiecīgos gadījumos spēkā ir visi tenisa noteikumi.

25. Spīdvejs

- 1) Visi likmju rezultāti tiks noteikti, balstoties uz oficiālo rezultātu, ko vadošā asociācija pasludinājusi pēdējā ieplānotā brauciena sacensībās. Turpmāki kategorijas paaugstinājumi, pazeminājumi, protesti un/vai sodi, kas piemēroti, kad pasākums, uz kuru attiecas likmes, ir beidzies, netiks ņemti vērā.
- 2) "Mača" ("Match") likmju rezultāti starp divām komandām/braucējiem tiek noteikti atbilstoši oficiālajam rezultātam neatkarīgi no pabeigto braucienu skaita.
- 3) Rezultāts "Virs/zem" ("Over/Under") likmēm par nepabeigtiem mačiem/pasākumiem, kuru iznākums jau ir skaidrs pirms pārtraukšanas, un/vai spēles turpināšana nekādā veidā neradītu atšķirīgu minētā piedāvājuma iznākumu, tiks noteikts, balstoties uz rezultātu, kas sasniegts līdz pārtraukšanai. Lai noteiktu šo likmju rezultātu, pēc vajadzības tiks pieskaitīts minimālais

notikumu skaits, kas būtu nepieciešams, lai pasākums beigtos paredzētajā kārtībā atkarībā no mačā sākotnēji paredzētā setu skaita. Ja, pielietojot šo aprēķinu, rodas situācija, kurā nekādas izmaiņas nevarētu ietekmēt likmju rezultātus, šie rezultāti tiek pieņemti kā galīgie. Meklējiet piemērus sadaļā par tenisu.

- 4) “Handikapa” (“Handicap”) likmju gadījumā ir jāpabeidz visi paredzētie braucieni, lai likmes paliktu spēkā, izņemot tos gadījumus, kad rezultāts jau ir noteikts pirms pārtraukšanas, un/vai neviens spēles turpinājums nekādā veidā nemainītu noteikto likmju rezultātu. Meklējiet piemērus sadaļā par tenisu.
- 5) Visas “Viens pret vienu” un “Virs/zem” (“Head to Head” un “Over/Under”) likmes, kas attiecas uz viena vai vairāku braucēju rezultātiem pasākumā/braucienā, tiek uzskatītas par derīgām un paliek spēkā ar nosacījumu, ka visi norādītie braucēji piedalās vismaz vienā braucienā.
- 6) Ja likmes attiecas uz konkrētu braucienu, šim braucienam ir jābūt pabeigtam un visiem norādītajiem dalībniekiem ir jāpiedalās konkrētajā braucienā, lai likmes paliktu spēkā.

26. Sērfošana

- 1) Visas likmes paliek spēkā neatkarīgi no jebkuras atlikšanas, norises vietas maiņas utt., ja pasākums norisinās oficiālajā gaidīšanas periodā atbilstoši vadošās iestādes paziņojumam.
- 2) Viena vai vairāku sērfotāju savstarpējās sacīkstes tiek uzskatītas par spēkā esošām, ja sacīkstēs/pasākumā piedalās visi norādītie sērfotāji.
- 3) Noteiktās sacensībās/pasākumos var būt piedāvājumi, kas attiecas uz sniegumu pasākumā, kur divi vai vairāki norādītie sērfotāji tiek izslēgti vienā un tajā pašā posmā. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiek noteikts atbilstoši tā dēvētajam vienlaicīga finiša (“dead-heat”) noteikumam, kad izmaksājamā summa tiek aprēķināta, izdalot un sareizinot koeficientus ar likmes summu, neatkarīgi no tā, vai neto izmaksājamā summa ir zemāka par konta turētāja likmes summu. Ja šāds nosacījums ir spēkā, tas tiks norādīts saistībā ar likmes piedāvājumu.

27. Peldēšana

- 1) Ja vien nav norādīts citādi, visas likmes par peldēšanu tiek noteiktas, pamatojoties uz rezultātu pēc sacensību pēdējā posma. Ja neviens no norādītajiem dalībniekiem nepiedalās pēdējā posmā, visas likmes tiek anulētas, izņemot gadījumus, kad vadošā asociācija izmanto specifiskas uzvarētāja noteikšanas procedūras neizšķirta rezultāta gadījumā, jo šādā gadījumā likmes būs derīgas.
- 2) Visi likmju rezultāti tiks noteikti, balstoties uz pirmo pieejamo oficiālo rezultātu. Taču SIA ALFOR ņems vērā jebkuras izmaiņas pēc oficiālā rezultāta, kas paziņotas 24 stundu laikā pēc pasākuma norises, un attiecīgi noteiks/koriģēs likmju rezultātus. Lai šāda iespējamība tiktu ņemta vērā, protests ir jāpamato ar incidentiem, kas notikuši tikai pasākuma laikā, piemēram,

ceļņa neievērošana vai pāragra sākšana utt. Netiks izskatīti dopinga lietošanas gadījumi. Rezultāts, kas kļūst zināms iepriekš minēto 24 stundu perioda noslēgumā, tiks uzskatīts par saistošu neatkarīgi no turpmākiem protestiem, oficiālā rezultāta izmaiņām utt.

- 3) Ja divi vai vairāki dalībnieki sacensībās piedalās atsevišķos peldējumos, visas “Viens pret vienu” (“Head-To-Head”) derības par šiem dalībniekiem uzskatāmas par anulētām, izņemot gadījumus, kad sacensībām ir nākamā kārtā, un vismaz viens dalībnieks tai kvalificējas.
- 4) Ja dalībnieks tiek diskvalificēts starta procedūras pārkāpšanas dēļ (pāragrs starts), tad tiek uzskatīts, ka viņš ir piedalījies pasākumā.

28. Tenisa un rakešu sporta veidi (badmintons, raketlons, skvošs un galda teniss)

- 1) Visas likmes paliks spēkā, ja mačs/piedāvājums tiek izspēlēts turnīra ietvaros neatkarīgi no jebkurām izmaiņām (vai nu pirms mača, vai tā laikā), apstākļiem (telpās/ārā) un/vai virsmas veida, ja vien nav bijusi vienošanās par citiem nosacījumiem.
- 2) “Mača” (“Match”) likmju piedāvājumi ir balstīti uz pamatprincipu par progresēšanu vai uzvaru turnīrā atkarībā no tā, uz kuru sacensību etapu mačs attiecas. Spēlētājs/komanda, kas pāriet nākamajā kārtā vai uzvar turnīrā, ir uzskatāmi par likmes uzvarētājiem neatkarīgi no mača ilguma, atsaukšanas, diskvalifikācijas utt. Lai šādas likmes paliktu spēkā, ir jānoslēdz vismaz viens sets.
- 3) “Virs/zem” un “Handikapa” (“Over/Under” un “Handicap”) derībās par nepabeigtiem mačiem, kuru iznākums jau ir noteikts pirms pārtraukšanas, un/vai spēles turpināšana nekādā veidā nemainītu iznākumu, likmju rezultāti tiks noteikti, balstoties uz rezultātu, kas sasniegts līdz pārtraukšanai. Lai noteiktu šo likmju rezultātu, pēc vajadzības tiks pieskaitīts minimālais notikumu skaits, kas būtu nepieciešams, lai pasākums beigtos paredzētajā kārtībā atkarībā no mačā sākotnēji paredzētā setu skaita. Ja, pielietojot šo aprēķinu, rodas situācija, kurā nekādas izmaiņas nevarētu ietekmēt likmju rezultātus, šie rezultāti tiek pieņemti kā galīgie. Noteikumus papildina tālāk minētie piemēri.
 - 1. piemērs. “Virs/zem” (“Over/Under”): mačā, kur paredzēti trīs seti, notiek izstāšanās ar rezultātu 7–6, 4–4. Derībās “Visu spēļu seti 2 – 9,5” (“Total Games Set 2 – 9.5”) (vai jebkuras zemākas līnijas summa) un “Visas mačā nospēlētās spēles – 22,5” (“Total Games Played in the Match – 22.5”) (vai jebkuras zemākas līnijas summa) likmes “Virs” (“Over”) tiks noteiktas kā uzvarētas un likmes “Zem” (“Under”) – kā zaudētas. Likmes par augstākām līnijām tiks anulētas.
 - 2. piemērs. “Handikaps” (“Handicap”): mačā, kur paredzēti 5 seti, 3. seta sākumā dalībnieks izstājas no spēles ar rezultātu 1–1. Likmes par +2,5/–2,5 setiem tiks uzskatītas attiecīgi par uzvarētām un zaudētām. Likmes par zemākām līnijām tiks anulētas.
- 4) “Pareiza rezultāta” (“Correct Score”) (proti, setu likmes un spēļu likmes), “Pāra/nepāra” (“Odd/Even”) un citas derības par konkrēta mača perioda uzvarētāju (piemēram, “Kurš spēlētājs uzvarēs pirmajā setā?” (“Which player will win the first set?”) un “2. seta 6. spēles uzvarētājs” (“Set 2 – Game 6: Winner”)) ir spēkā tikai tad, ja tiek pabeigta attiecīgā mača daļa.

-
- 5) Attiecībā uz piedāvājumiem, kas nav norādīti iepriekš šajā tekstā, ir jābūt pabeigtiem vismaz vienam setam, lai likmes paliktu spēkā, izņemot tos piedāvājumus, kuru iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas, un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu.
 - 6) Dubultspēlēs visas likmes tiek anulētas, ja tiek aizstāts jebkurš no norādītajiem spēlētājiem.
 - 7) Jebkura atsauce uz “Grand Slam” nozīmēs turnīrus, kas notiek konkrētajā sezonā, uz kuru Starptautiskā tenisa federācija (ITF) attiecina minēto definīciju, neatkarīgi no vietas, datuma vai citām izmaiņām.
 - 8) Ja vien nav skaidri norādīts, visas likmes par Deivisa kausa mačiem tiek anulētas, ja tiek nolemts, ka mačs tiks spēlēts jebkurā citā formātā, nevis “Labākais 5 setos” (“Best of 5 Sets”) (piemēram, “Labākais 3 setos” (“Best of 3 Sets”)).
 - 9) Derības, kas ir saistītas ar Deivisa kausu, tiek veiktas, skaidri pieņemot, ka attiecīgā savstarpējā spēle būs daļa no tā dēvētajām “rubbers” spēlēm, kurās ietilpst nākamā pieejamajā vienspēļu sesija, kas parasti sastāv no diviem vienspēļu mačiem. Tiks atceltas visas likmes uz mačiem, kam bija paredzēts norisināties pirmās vai otrās kārtas “rubber” spēlēs (parasti piektdienas vienspēļu mači) un kur tika mainīti norādītie dalībnieki, neatkarīgi no tā, ka tāda pati savstarpēja spēle būtu varējusi notikt tās pašas sesijas/kārtas citos mačos.
 - 10) Rezultāti, kas gūti “Pro Set” laikā, būs spēkā tikai attiecībā uz šādiem piedāvājumiem: “Mačs”, “Seta handikaps”, “Seta likmes” un “Setu kopskaits” (“Match”, “Set Handicap”, “Set Betting” un “Total Sets”). Cita veida likmes tiks anulētas, izņemot gadījumus, kad likmju rezultāts jau ir noteikts.
 - 11) Gadījumos, kad organizējošā komiteja/federācija izmanto “Mača taibreiku” (“Match Tie-Break”) kā izšķirošo faktoru mača iznākuma noteikšanā, minētais “Mača taibreiks” tiks ņemts vērā kā 1 geims atkarībā no apstākļiem. Piemērs: mačs ar šādiem rezultātiem – 6–4 (1. sets), 2–6 (2. sets) un 10–8 (Mača taibreiks) – rezultātā nozīmēs, ka dalībnieks/komanda A būs uzvarējusi 9 geimos (6 + 2 + 1), savukārt, dalībnieks/komanda B būs uzvarējusi 10 geimos (4 + 6 + 0).

29. Volejbols

- 1) Jebkuri punkti, kas ir iegūti tā dēvētā “Zelta seta” (“Golden Set”) laikā, netiks ņemti vērā, nosakot likmju rezultātus, kas ir saistīti ar konkrētu maču, izņemot jebkuras likmes, kas attiecas uz progresu turnīrā un turnīra galīgo rezultātu.
- 2) Ar spēlētājiem saistīto likmju rezultāti mačā/pasākumā/turnīrā tiks noteikti, balstoties uz rezultātu, kas iegūts pēc iespējamā papildlaika, ja vien nav norādīts citādi.
- 3) “Viens pret vienu” un “Virs/zem” (“Head to Head” un “Over/Under”) likmes, kas attiecas uz viena vai vairāku spēlētāju rezultātiem mačā/pasākumā/turnīrā, tiek uzskatītas par derīgām ar nosacījumu, ka visi norādītie spēlētāji piedalās kādā mača/pasākuma/turnīra posmā.
- 4) “Virs/zem” un “Handikapa” (“Over/Under” un “Handicap”) derībās par nepabeigtiem mačiem, kuru iznākums jau ir noteikts pirms pārtraukšanas, un/vai spēles turpināšana nekādā veidā nemainītu iznākumu, likmju rezultāti tiks noteikti, balstoties uz rezultātu, kas sasniegts līdz

pārtraukšanai. Lai noteiktu šo likmju rezultātu, pēc vajadzības tiks pieskaitīts minimālais notikumu skaits, kas būtu nepieciešams, lai pasākums beigtos paredzētajā kārtībā atkarībā no mačā sākotnēji paredzētā setu skaita. Ja, pielietojot šo aprēķinu, rodas situācija, kurā nekādas izmaiņas nevarētu ietekmēt likmju rezultātus, šie rezultāti tiek pieņemti kā galīgie. Meklējiet piemērus sadaļā par tenisu.

- 5) “Pareiza rezultāta”, “Pāra/nepāra” (“Correct Score”, “Odd/Even”) un citās derībās par uzvarētāju konkrētā mača periodā / laika diapazonā (piemēram, “Kura komanda uzvarēs 1. setā?” (“Which team will win the 1st set?”) un “2. sets – sacensības līdz 15 punktiem” (“Set 2 – Race to 15 points”)) obligāti ir jāpabeidz attiecīgā mača daļa.
- 6) Attiecībā uz piedāvājumiem, kas nav norādīti iepriekš šajā tekstā, ir jābūt pabeigtiem vismaz vienam setam, lai likmes paliktu spēkā, izņemot tos piedāvājumus, kuru iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas, un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu.

30. Ziemas sporta veidi

- 1) Šī sadaļa attiecas uz šādiem sporta veidiem: kalnu slēpošana, biatlons, distanču slēpošana, brīvais stils, ziemeļu divcīņa, šorttreks, trampīnlēkšana ar slēpēm, snovošana un ātrslogošana.
- 2) Sacensību rezultāti tiks uzskatīti par derīgiem, ja konkrētā sporta veida vadošā asociācija atzīst šīs sacensības par atbilstošām attiecīgajai kategorijai. Tas attiecas uz gadījumiem, kad pasākums tiek saīsināts, piemēram, tas sastāv tikai no viena slēpojuma/lēciena divu vietā, vai pasākums tiek pārcelts uz citu vietu.
- 3) Pārtrauktu/nepabeigtu pasākumu gadījumā visas likmes, kuru iznākums bija noteikts jau pirms spēles pārtraukšanas, un nekāds spēles turpinājums nespētu mainīt esošo iznākumu, tiek uzskatītas par derīgām un to rezultāts tiek atbilstoši noteikts.
- 4) Visas likmes tiks anulētas, ja sākotnējais/paziņotais pasākuma formāts tiek pilnībā mainīts (piemēram, kalna lielums trampīnlēkšanā ar slēpēm, stils distanču slēpošanā utt.).
- 5) SIA ALFOR patur tiesības piemērot “Tattersalls” 4. noteikumu, ja dalībnieks nesāk sacensības “Grupu likmju” – “Labākais no X” (“Group Betting” – “Best of X”).
- 6) Piedāvājumi, kas ir saistīti ar ziemas sporta veidu pasākumiem (izņemot, piemēram, likmes, kas attiecas uz vispārējo klasifikāciju, olimpisko spēļu, pasaules un kontinentālām sacensībām), tiek piedāvāti, nepārprotami pieņemot, ka konkrētais pasākums būs nākamais, kas tiks rīkots konkrētajā sporta veidā/disciplīnā. Ja jebkādu iemeslu dēļ konkrētais pasākums tiek pārcelts un tajā pašā vietā attiecīgajā sporta veidā/disciplīnā tiek rīkots identisks pasākums, kas sākas ne vairāk kā 72 stundu laikā, likmes paliks spēkā nākamajam plānotajam pasākumam attiecīgajā sporta veidā/disciplīnā. Tā, piemēram, ja ir ieplānotas divas atsevišķas sacensības vienā un tajā pašā sporta veidā/disciplīnā piektdien un sestdien un piektdienas sacensības tiek pārceltas uz sestdienu vai svētdienu, tad likmju rezultāti par piektdienas sacensībām tiks noteikti atbilstoši nākamajam plānotajam pasākumam, šajā gadījumā – sestdienas pasākumam. Gadījumos, kad ir ieplānots tikai 1 pasākums attiecīgajā sporta veidā/disciplīnā un sākuma laiks tiek pārcelts ne vairāk kā uz 72 stundām, likmes paliks spēkā un to rezultāti tiks noteikti atbilstoši šai situācijai.

Ja 72 stundu periodā pēc sākotnēji ieplānotā laika netiek rīkots neviens līdzīga veida pasākums, likmes tiek anulētas.

- 7) “Viens pret vienu” (“Head to Head”) gadījumā starp diviem vai trim dalībniekiem vismaz vienam no norādītajiem dalībniekiem ir jāpabeidz konkrētais brauciens/etaps/lēciens, uz kuru attiecas likme, lai likmes tiktu uzskatītas par derīgām. Šāds noteikums neattiecas uz distanču slēpošanas sprinta pasākumiem, kas ietver dažādus izslēgšanas etapus, kā arī trampīnlēkšanu ar slēpēm. Šādos gadījumos likmes tiks noteiktas, balstoties uz oficiālo klasifikāciju neatkarīgi no tā, vai jebkurš no norādītajiem dalībniekiem pabeidz noslēdzošo braucienu/etapu/lēcianu.

31. Citas (ar sportu nesaistītas/īpašas) likmes

- 1) Šajā sadaļā izklāstītie nosacījumi attiecas uz visiem piedāvājumiem, kas nevar tikt pamatoti klasificēti dažādās sporta veidu kategorijās (piemēram, televīzijas programmas, politika, balvas un apbalvojumi, skaistumkonkursi, izklaide u. tml.). Attiecīgos gadījumos un ja vien šajā sadaļā vai piedāvājumā nav norādīts citādi, šie likmju rezultāti tiks noteikti, balstoties uz SIA ALFOR noteikumiem *<B sadaļas 5. punktā>*.
- 2) Ja vien nav konkrēti norādīts tālāk tekstā vai saistībā ar likmes piedāvājumu, visas šīs sadaļas likmes ir derīgas, ja tiek paziņots oficiāls rezultāts neatkarīgi no jebkuras paziņojuma aizkavēšanās, papildu balsošanas kārtām utt., kas būtu nepieciešams iznākuma paziņošanai.
- 3) Visas nenoteiktās likmes, kas ietver dalībniekus, kuri izstājas no televīzijas šoviem vai tiek izraidīti no tiem (vai nu atstājot tos brīvprātīgi vai ar organizatoru lēmumu), tiks noteiktas kā zaudētas. Ja tas pats dalībnieks atkārtoti piedalās tajā pašā konkursā turpmāk, viņš/viņa tiks uzskatīts par jaunu dalībnieku, tādējādi iepriekšējās likmes tiks noteiktas kā zaudētas.
- 4) Likmes, kas attiecas uz dalības izbeigšanu, ir spēkā tikai nākamajā paredzētajā šovā. Ja tiek veiktas jebkādas izmaiņas izraidīšanas metodēs, vienas programmas ietvaros izslēgto dalībnieku skaitā un/vai sastāvā vai ir jāņem vērā jebkuri citi faktori, kurus nebija iespējams paredzēt, tiek anulētas visas likmes par “Nākamo izraidīšanu” (“Next eviction”) vai “Nākamo izslēgšanu” (“Next Elimination”).
- 5) Ja šovs beidzas pirms oficiālā uzvarētāja noteikšanas, likmes tiks noteiktas kā neizšķirtas (t. i., “dead heat”) starp dalībniekiem, kuri nav izslēgti. “Uzvaras/Godalgotas vietas” (“Win/Place”) likmes par dalībniekiem, kas jau ir izslēgti, tiks noteiktas kā zaudētas.

32. Ar sporta veidu saistīti ierobežojumi

- 1) Kā minēts <A sadaļas 4.1. punktā>, SIA ALFOR patur tiesības ierobežot neto izmaksu (izmaksu pēc likmes atskaitīšanas) attiecībā uz jebkuru likmi vai likmju kombināciju, ko viens konta turētājs vai jebkura kontu turētāju grupa ir veikusi kopā.
- 2) Ja vien nav bijusi skaidra vienošanās, laimesti, kas pārsniedz tālāk tekstā norādītos ierobežojumus, netiks ņemti vērā.
- 3) Ierobežojumi atšķiras atkarībā no sporta veida, sacensību veida un likmes piedāvājuma veida. Ja derībās iekļauta dažādu sporta veidu/kategoriju/maču un/vai likmju veidu kombinācija, izmaksa tiks ierobežota līdz zemākajam līmenim, kas ir iekļauts kombinācijā, kā norādīts tālāk tekstā.

1. Futbols:

a) Ierobežojums 250 000 EUR attieksies uz visām ar sacensībām/mačiem saistītām derībām, kas pieder jebkurai no šādām kategorijām:

- i) olimpiskie, pasaules un kontinentālie turnīri vīriešiem, ko regulē *FIFA* vai *UEFA*, arī kvalifikācijas posmi;
- ii) starptautiskie klubu turnīri vīriešiem *FIFA* vai *UEFA* pārziņā, arī kvalifikācijas posmi;
- iii) jebkura vietējā augstākā līmeņa līga vīriešiem jebkurā no šādām valstīm: Dānija, Anglija, Francija, Vācija, Itālija, Nīderlande, Norvēģija, Skotija, Zviedrija un Spānija;
- iv) jebkurš galvenais vietējais kauss vīriešiem jebkurā no šādām valstīm: Dānija, Anglija, Francija, Vācija, Itālija, Nīderlande, Norvēģija, Skotija, Zviedrija un Spānija.

Ierobežojums 100 000 EUR attieksies uz visiem ar sacensībām/mačiem saistītiem piedāvājumiem, kas pieder jebkurai no šādām kategorijām:

- v) visi pārējie starptautiskie turnīri;
- vi) visi pārējie starptautiskie klubu turnīri;
- vii) visaugstākā līmeņa vietējās līgas jebkurā citā valstī;
- viii) galvenie vietējie kausi jebkurā citā valstī;
- ix) jebkura 2. līmeņa vietējā līga vīriešiem šādās valstīs: Dānija, Anglija, Francija, Vācija, Itālija, Nīderlande, Norvēģija, Zviedrija un Spānija;
- x) jebkura starptautiska draudzības spēle *FIFA* pārziņā.

Ierobežojums 50 000 EUR attieksies uz visiem ar sacensībām/mačiem saistītiem piedāvājumiem, kas pieder jebkurai citai futbola kategorijai, izņemot pludmales futbolu un futbolu telpās.

b) Visas likmes, kas attiecas uz spēlētājiem (arī dzeltenās/sarkanās kartītes), pārcelšanu, menedžeriem, disciplināriem pasākumiem, stūra metieniem, metieniem vārtos un citiem piedāvājumiem, kuri nav izšķiroši sacensību/mača iznākuma noteikšanā, tiks uzskatītas par nestandarta ("PR & Novelty") likmēm un pakļautas tādiem pašiem ierobežojumiem.

2. Basketbols

a) Ierobežojums 100 000 EUR attieksies uz visiem ar sacensībām/mačiem saistītiem piedāvājumiem, kas pieder jebkurai no šādām kategorijām:

- i) *NBA*, Eirolīgas, olimpiskie, pasaules un kontinentālie turnīri vīriešiem, ko regulē *FIBA*.

b) Ierobežojums 50 000 EUR attieksies uz visiem ar sacensībām/mačiem saistītiem piedāvājumiem, kas ir saistīti ar jebkuru citu basketbola piedāvājumu.

c) Visas likmes, kas attiecas uz spēlētājiem, pārcelšanu, menedžeriem, disciplināriem pasākumiem un citiem piedāvājumiem, kuri nav izšķiroši mača/līgas/turnīra iznākuma noteikšanā, tiks uzskatītas par nestandarta ("PR & Novelty") likmēm un pakļautas tādiem pašiem ierobežojumiem.

3. Hokejs

a) Ierobežojums 100 000 EUR attieksies uz visiem ar sacensībām/mačiem saistītiem piedāvājumiem, kas pieder jebkurai no šādām kategorijām:

- i) *NHL*, olimpiskie, pasaules un kontinentālie turnīri vīriešiem, ko regulē *IIHF*;
- ii) jebkura augstākā līmeņa vietējā līga vīriešiem jebkurai no šādām valstīm: Somija un Zviedrija.

b) Ierobežojums 50 000 EUR attieksies uz visiem ar mačiem saistītiem piedāvājumiem, kuriem ir jebkāda saistība ar hokeju.

c) Visas likmes, kas attiecas uz spēlētājiem, pārcelšanu, menedžeriem, disciplināriem pasākumiem un citiem piedāvājumiem, kuri nav izšķiroši mača/līgas/turnīra iznākuma noteikšanā, tiks uzskatītas par nestandarta ("PR & Novelty") likmēm un pakļautas tādiem pašiem ierobežojumiem.

4. Handbols

a) Ierobežojums 100 000 EUR attieksies uz visiem ar sacensībām/mačiem saistītiem piedāvājumiem, kas pieder jebkurai no šādām kategorijām:

- i) olimpiskie, pasaules un kontinentālie turnīri vīriešiem, ko regulē *IHF*.

b) Ierobežojums 25 000 EUR attieksies uz visiem ar sacensībām/mačiem saistītiem piedāvājumiem, kas jebkādā veidā saistīti ar handbolu.

c) Visas likmes, kas attiecas uz spēlētājiem, pārcelšanu, menedžeriem, disciplināriem pasākumiem un citiem piedāvājumiem, kuri nav izšķiroši mača/līgas/turnīra iznākuma noteikšanā, tiks uzskatītas par nestandarta ("PR & Novelty") likmēm un pakļautas tādiem pašiem ierobežojumiem.

5. Volejbols

a) Ierobežojums 100 000 EUR attieksies uz visiem ar sacensībām/mačiem saistītiem piedāvājumiem, kas pieder jebkurai no šādām kategorijām:

- i) olimpiskie, pasaules un kontinentālie turnīri vīriešiem, ko regulē *FIVB*.

b) Ierobežojums 25 000 EUR attieksies uz visiem ar sacensībām/mačiem saistītiem piedāvājumiem, kas jebkādā veidā saistīti ar volejbolu.

c) Visas likmes, kas attiecas uz spēlētājiem, pārcelšanu, menedžeriem, disciplināriem pasākumiem un citiem piedāvājumiem, kuri nav izšķiroši mača/līgas/turnīra iznākuma noteikšanā, tiks uzskatītas par nestandarta ("PR & Novelty") likmēm un pakļautas tādiem pašiem ierobežojumiem.

6. Teniss

a) Ierobežojums 150 000 EUR attieksies uz visiem ar sacensībām/mačiem saistītiem piedāvājumiem, kas pieder jebkurai no šādām kategorijām:

- i) "Grand Slam" turnīri, sākot no 3. raunda un tālāk.

b) Ierobežojums 75 000 EUR attieksies uz visiem ar sacensībām/mačiem saistītiem piedāvājumiem, kas pieder jebkurai no šādām kategorijām:

- ii) *ATP* un *WTA* turnīri, sākot no ceturtdaļfināla un tālāk.

c) Ierobežojums 40 000 EUR attieksies uz visiem pārējiem ar sacensībām/mačiem saistītiem piedāvājumiem.

7. Amerikāņu futbols un beisbols

a) Ierobežojums 50 000 EUR attieksies uz visiem ar sacensībām/mačiem saistītiem piedāvājumiem, kas pieder jebkurai no šādām kategorijām:

i) *NFL* un *MLB*.

b) Ierobežojums 25 000 EUR attieksies uz visiem ar sacensībām/mačiem saistītiem piedāvājumiem, kas jebkādā veidā saistīti ar amerikāņu futbolu vai beisbolu.

c) Visas likmes, kas attiecas uz spēlētājiem, pārcelšanu, menedžeriem, disciplināriem pasākumiem un citiem piedāvājumiem, kuri nav izšķiroši mača/līgas/turnīra iznākuma noteikšanā, tiks uzskatītas par nestandarta ("PR & Novelty") likmēm un pakļautas tādiem pašiem ierobežojumiem.

8. Austrāliešu futbols

a) Ierobežojums 100 000 EUR attieksies uz visiem ar sacensībām/mačiem saistītiem piedāvājumiem, kas pieder jebkurai no šādām kategorijām:

i) *AFL*.

b) Ierobežojums 25 000 EUR attieksies uz visiem ar sacensībām/mačiem saistītiem piedāvājumiem, kas jebkādā veidā saistīti ar austrāliešu futbolu.

c) Visas likmes, kas attiecas uz spēlētājiem, pārcelšanu, menedžeriem, disciplināriem pasākumiem un citiem piedāvājumiem, kuri nav izšķiroši mača/līgas/turnīra iznākuma noteikšanā, tiks uzskatītas par nestandarta ("PR & Novelty") likmēm un pakļautas tādiem pašiem ierobežojumiem.

9. Krikets

a) Ierobežojums 100 000 EUR attieksies uz visiem ar sacensībām/mačiem saistītiem piedāvājumiem, kas pieder jebkurai no šādām kategorijām:

i) starptautiski mači un vietējās augstākā līmeņa līgas.

b) Ierobežojums 50 000 EUR attieksies uz visiem ar sacensībām/mačiem saistītiem piedāvājumiem, kas jebkādā veidā saistīti ar kriketu.

c) Visas likmes, kas attiecas uz spēlētājiem, pārcelšanu, menedžeriem, disciplināriem pasākumiem un citiem piedāvājumiem, kuri nav izšķiroši mača/līgas/turnīra iznākuma noteikšanā, tiks uzskatītas par nestandarta ("PR & Novelty") likmēm un pakļautas tādiem pašiem ierobežojumiem.

10. Šautriņu mešana

a) Ierobežojums 100 000 EUR attieksies uz visiem ar sacensībām/mačiem saistītiem piedāvājumiem, kas pieder jebkurai no šādām kategorijām:

i) jebkurš pasākums, kas tiek pārraidīts Apvienotās Karalistes televīzijā.

b) Ierobežojums 50 000 EUR attieksies uz visiem ar sacensībām/mačiem saistītiem piedāvājumiem, kas jebkādā veidā saistīti ar šautriņu mešanu.

c) Visas likmes, kas attiecas uz spēlētājiem, pārcelšanu, menedžeriem, disciplināriem pasākumiem un citiem piedāvājumiem, kuri nav izšķiroši mača/līgas/turnīra iznākuma noteikšanā, tiks uzskatītas par nestandarta ("PR & Novelty") likmēm un pakļautas tādiem pašiem ierobežojumiem.

11. Golfs

a) Ierobežojums 100 000 EUR attieksies uz visiem ar sacensībām/mačiem saistītiem piedāvājumiem, kas pieder jebkurai no šādām kategorijām:

i) “Major” golfa turnīri, *WGC*, *PGA*, Eiropas un “LPGA Tour” pasākumi, “Ryder” un “Solheim” kauss.

b) Ierobežojums 25 000 EUR attieksies uz visiem ar sacensībām/mačiem saistītiem piedāvājumiem, kas jebkāda veidā saistīti ar golfu.

c) Visas likmes, kas attiecas uz spēlētājiem, pārcelšanu, menedžeriem, disciplināriem pasākumiem un citiem piedāvājumiem, kuri nav izšķiroši mača/līgas/turnīra iznākuma noteikšanā, tiks uzskatītas par nestandarta (“PR & Novelty”) likmēm un pakļautas tādiem pašiem ierobežojumiem.

12. Regbija līga

a) Ierobežojums 100 000 EUR attieksies uz visiem ar sacensībām/mačiem saistītiem piedāvājumiem, kas pieder jebkurai no šādām kategorijām:

i) Apvienotās Karalistes vietējās, augstākās līgas, *NRL* un starptautiski turnīri vīriešiem, ko regulē *RLIF*.

b) Ierobežojums 50 000 EUR attieksies uz visiem ar sacensībām/mačiem saistītiem piedāvājumiem, kas attiecas uz jebkuru citu regbija līgu.

c) Visas likmes, kas attiecas uz spēlētājiem, pārcelšanu, menedžeriem, disciplināriem pasākumiem un citiem piedāvājumiem, kuri nav izšķiroši mača/līgas/turnīra iznākuma noteikšanā, tiks uzskatītas par nestandarta (“PR & Novelty”) likmēm un pakļautas tādiem pašiem ierobežojumiem.

13. Regbija savienība

a) Ierobežojums 100 000 EUR attieksies uz visiem ar sacensībām/mačiem saistītiem piedāvājumiem, kas pieder jebkurai no šādām kategorijām:

i) Apvienotās Karalistes, Austrālijas, Jaunzēlandes augstākās līgas un starptautiski turnīri vīriešiem, ko regulē *IRB*.

b) Ierobežojums 50 000 EUR attieksies uz visiem ar sacensībām/mačiem saistītiem piedāvājumiem, kas attiecas uz jebkuru citu regbija savienību.

c) Visas likmes, kas attiecas uz spēlētājiem, pārcelšanu, menedžeriem, disciplināriem pasākumiem un citiem piedāvājumiem, kuri nav izšķiroši mača/līgas/turnīra iznākuma noteikšanā, tiks uzskatītas par nestandarta (“PR & Novelty”) likmēm un pakļautas tādiem pašiem ierobežojumiem.

14. Snūkers

a) Ierobežojums 100 000 EUR attieksies uz visiem ar sacensībām/mačiem saistītiem piedāvājumiem, kas pieder jebkurai no šādām kategorijām:

i) jebkurš pasākums, kas tiek pārraidīts Apvienotās Karalistes televīzijā.

b) Ierobežojums 50 000 EUR attieksies uz visiem ar sacensībām/mačiem saistītiem piedāvājumiem, kas jebkāda veidā saistīti ar snūkeru.

c) Visas likmes, kas attiecas uz spēlētājiem, pārcelšanu, menedžeriem, disciplināriem pasākumiem un citiem piedāvājumiem, kuri nav izšķiroši mača/līgas/turnīra iznākuma noteikšanā, tiks uzskatītas par nestandarta (“PR & Novelty”) likmēm un pakļautas tādiem pašiem ierobežojumiem.

15. Motosports

a) Ierobežojums 50 000 EUR attieksies uz visiem ar sacensībām/mačiem saistītiem piedāvājumiem, kas pieder jebkurai no šādām kategorijām:

i) Pirmā formula, "MotoGP", "Moto 2" un "Moto 3".

b) Ierobežojums 25 000 EUR attieksies uz visiem ar sacensībām/mačiem saistītiem piedāvājumiem, kas jebkāda veidā saistīti ar motosportu.

c) Visas likmes, kas attiecas uz spēlētājiem, pārceļšanu, menedžeriem, disciplināriem pasākumiem un citiem piedāvājumiem, kuri nav izšķiroši mača/līgas/turnīra iznākuma noteikšanā, tiks uzskatītas par nestandarta ("PR & Novelty") likmēm un pakļautas tādiem pašiem ierobežojumiem.

16. Citi sporta veidi

a) Ierobežojums 40 000 EUR attieksies uz visiem ar sacensībām/mačiem saistītiem piedāvājumiem šādos sporta veidos: vieglatlētika, bendijs, bokss, E-sports, ritenbraukšana, zirgu rikšošanas sacīkstes un ziemas sporta veidi.

b) Ierobežojums 25 000 EUR attieksies uz visiem ar sacensībām/mačiem saistītiem piedāvājumiem visos pārējos sporta veidos.

c) Visas likmes, kas attiecas uz spēlētājiem, pārceļšanu, menedžeriem, disciplināriem pasākumiem un citiem piedāvājumiem, kuri nav izšķiroši mača/līgas/turnīra iznākuma noteikšanā, tiks uzskatītas par nestandarta ("PR & Novelty") likmēm un pakļautas tādiem pašiem ierobežojumiem.

17. Ar sportu nesaistītas, pokera, un nestandarta ("PR un Novelty") derības

a) Ierobežojums 10 000 EUR attieksies uz jebkuru piedāvājumu, kas ir saistīts ar šo kategoriju. Tas ietvers arī tādus ar sportu saistītus piedāvājumus, kā spēlētāju pārceļšana, nākamais menedžeris utt.

33. Dažādi cīņas sporta veidi

- 1) Attiecīgos gadījumos spēkā ir boksa noteikumi.

34. Snūkers

- 1) Visas likmes paliks spēkā, ja mačs/piedāvājums tiek izspēlēts turnīra ietvaros neatkarīgi no jebkurām izmaiņām grafikā utt., ja vien nav bijusi vienošanās par citiem nosacījumiem.
- 2) "Mača" ("Match") likmju piedāvājumi ir balstīti uz pamatprincipu par progresēšanu vai uzvaru turnīrā atkarībā no tā, uz kuru sacensību etapu mačs attiecas. Spēlētājs, kas pāriet nākamajā kārtā vai uzvar turnīrā, ir uzskatāms par likmes uzvarētāju neatkarīgi no mača ilguma, atsaukšanas, diskvalifikācijas utt. Lai šādas likmes paliktu spēkā, ir jāpabeidz vismaz viena metienu sērija.

- 3) “Virs/zem” (“Over/Under”) derībās par nepabeigtiem mačiem, kuru iznākums jau ir noteikts pirms pārtraukšanas, un/vai spēles turpināšana nekādā veidā nemainītu iznākumu, likmju rezultāti tiks noteikti, balstoties uz rezultātu, kas sasniegts līdz pārtraukšanai. Lai noteiktu šo likmju rezultātu, pēc vajadzības tiks pieskaitīts minimālais notikumu skaits, kas būtu nepieciešams, lai pasākums beigtos paredzētajā kārtībā atkarībā no mača sākotnēji paredzētā spēļu skaita. Ja, pielietojot šo aprēķinu, rodas situācija, kurā nekādas izmaiņas nevarētu ietekmēt likmju rezultātus, šie rezultāti tiek pieņemti kā galīgie. Meklējiet piemērus sadaļā par tenisu.
- 4) “Handikapa” (“Handicap”) likmju gadījumā ir jāpabeidz visas paredzētās spēles, lai likmes paliktu spēkā, izņemot tos gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms pārtraukšanas, un/vai neviens spēles turpinājums nekādā veidā nemainītu attiecīgo likmju rezultātus. Meklējiet piemērus sadaļā par tenisu.
- 5) “Pareiza rezultāta”, “Pāra/nepāra” (“Correct Score”, “Odd/Even”) un citās derībās par konkrētā mača perioda uzvarētāju (piemēram, “Kurš spēlētājs uzvarēs 1. setā?” vai “Pirmais spēlētājs, kas sasniegs X metienu sērijas”) obligāti ir jāpabeidz attiecīgā mača daļa.
- 6) Attiecībā uz visiem piedāvājumu veidiem, kas nav norādīti iepriekš šajā tekstā, ir jābūt pabeigtiem vismaz vienai metienu sērijai, lai likmes paliktu spēkā, izņemot tos piedāvājumus, kuru iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas, un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu.

35. Šautriņu mešana

- 1) Visas likmes paliks spēkā, ja mačs/piedāvājums tiek izspēlēts turnīra ietvaros neatkarīgi no jebkurām izmaiņām grafikā utt., ja vien nav bijusi vienošanās par citiem nosacījumiem.
- 2) “Mača” (“Match”) likmju piedāvājumi ir balstīti uz pamatprincipu par progresēšanu vai uzvaru turnīrā atkarībā no tā, uz kuru sacensību etapu mačs attiecas. Spēlētājs, kas pāriet nākamajā kārtā vai uzvar turnīrā, ir uzskatāms par likmes uzvarētāju neatkarīgi no mača ilguma, atsaukšanas, diskvalifikācijas utt.
- 3) Rezultāts “Virs/zem” (“Over/Under”) likmēm par nepabeigtiem mačiem/pasākumiem, kuru iznākums jau ir skaidrs pirms pārtraukšanas, un/vai spēles turpināšana nekādā veidā neradītu atšķirīgu minētā piedāvājuma iznākumu, tiks noteikts, balstoties uz rezultātu, kas sasniegts līdz pārtraukšanai. Lai noteiktu šo likmju rezultātu, pēc vajadzības tiks pieskaitīts minimālais notikumu skaits, kas būtu nepieciešams, lai pasākums beigtos paredzētajā kārtībā atkarībā no mača sākotnēji paredzēto etapu skaita. Ja, pielietojot šo aprēķinu, rodas situācija, kurā nekādas izmaiņas nevarētu ietekmēt likmju rezultātus, šie rezultāti tiek pieņemti kā galīgie. Meklējiet piemērus sadaļā par tenisu.
- 4) “Handikapa” (“Handicap”) likmju gadījumā ir jāpabeidz visi paredzētie seti, lai likmes paliktu spēkā, izņemot tos gadījumus, kuru iznākums jau ir noteikts pirms pārtraukšanas, un/vai neviens spēles turpinājums nekādā veidā nemainītu attiecīgo likmju rezultātus. Meklējiet piemērus sadaļā par tenisu.

-
- 5) “Pareiza rezultāta”, “Pāra/nepāra” (“Correct Score”, “Odd/Even”) un citās derībās par konkrētā mača perioda uzvarētāju (piemēram, “Kurš spēlētājs uzvarēs 1. setā?” (“E.g. Player to win the first set”) vai “Pirmais spēlētājs, kurš sasniegs X setus” (“First Player to reach X Sets”)) obligāti ir jāpabeidz attiecīgā mača daļa.
- 6) Attiecībā uz visiem piedāvājumu veidiem, kas nav norādīti iepriekš šajā tekstā, ir jābūt pabeigtam vismaz vienam setam, lai likmes paliktu spēkā, izņemot tos piedāvājumus, kuru iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas, un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu.

D. Sacīkstes

1. Zirgu sacīkstes

a) Vispārīgie zirgu skriešanās sacīkšu noteikumi

- 1) Visi šajā sadaļā izklāstītie nosacījumi attiecas tikai uz zirgu skriešanās sacīkstēm un ir prioritāri attiecībā uz jebkuru citu nosacījumu.
- 2) Visas derības regulē "Tattersalls" derību noteikumi atbilstoši aprakstam vietnē <http://www.tattersallscommittee.co.uk/>. Šajos noteikumos izskaidrots, kā noteikt likmju rezultātus, gadījumos, ja kaut kas nav aprakstīts šajā sadaļā sniegtajos noteikumos.
- 3) Likmju rezultāti tiks noteikti, balstoties uz oficiālo rezultātu, kas tiek paziņots svēršanas ("Weigh In") laikā. Jebkuras izmaiņas pēc šāda rezultāta paziņošanas netiks ņemtas vērā.
- 4) Ja sacīkstes tiek pārtrauktas vai anulētas, visas likmes tiek anulētas, izņemot "Ante Post" likmes. Ja sacīkstes atlikts uz citu dienu un "Final Declarations" ir spēkā, visas likmes tiks uzskatītas par derīgām ar nosacījumu, ka nav mainīta attiecīgo sacīkšu norises vieta. Visos pārējos gadījumos likmes tiek anulētas.
- 5) Jebkura atsaucē uz sākuma laiku, kas tiek publicēta saistībā ar jebkuru likmes piedāvājumu, attiecas uz oficiāli plānoto sacīkšu laiku pēc vietējā laika. Ja vien Zirgu skriešanās sacīkšu noteikumos nav norādīts citādi, visas derības paliks spēkā neatkarīgi no jebkādam turpmākajām izmaiņām sacīkšu sākuma laikā.
- 6) Pāragra starta gadījumā vai jebkurā citā gadījumā, kura rezultātā sacīkstes ir jāveic vēlreiz, sacīkstes netiks uzskatītas par notikušām saskaņā ar startera komandām ("under starter's orders"). Šādos gadījumos likmju summas tiks atmaksātas attiecībā uz dalībniekiem, kas nepiedalās atkārtotās sacīkstēs. Jebkuras atmaksas attiecībā uz atlikušajām likmēm notiks atbilstoši "Tattersalls" 4. noteikumam. Zirgu skaits, kas piedalās atkārtotās sacīkstēs, noteiks "Godalgotās vietas" ("Place") likmes nosacījumus. Taču uz "Ante Post" likmēm attiecas parastie "Ante Post" noteikumi.
- 7) Ja sacīkstes tiek atceltas ("No-Race") un tās tiek atkārtotas, visas derības paliek spēkā zirgiem, kas piedalās atkārtotajās sacīkstēs. Cenas, kuras tiek piedāvātas atceltu sacīkšu ("No-Race") gadījumā, paliks spēkā arī atkārtotajās sacīkstēs, ja vien kāds dalībnieks neizstājas no sacīkstēm, un šādā gadījumā visu likmju rezultāti tiks noteikti atbilstoši "Tattersalls" 4. noteikumam.
- 8) Likmju rezultāti par zirgiem, kuri vai nu atsakās iziet no starta steliņā, vai arī atsakās startēt šķēršļu ("National Hunt") sacīkstēs, tiks noteikti atkarībā no oficiālā startera paziņojuma. Ja oficiāls starteris neuzskatīs zirgu par dalībnieku, likmes uz šo zirgu tiks noteiktas kā zaudētas.
- 9) Sacīkstes tiek uzskatītas par tehniski uzvarētām, ja tajās piedalās tikai viens zirgs.

- 10) Tehniski uzvarētas un anulētas sacīkstes tiek uzskatītas par sacīkstēm, taču jebkurš likmes rezultāts tiek noteikts, uzskatot, ka izvēlētais zirgs no sacīkstēm ir izstājies.

b) “Win” derības un “Each Way” derības

- 1) “Win” likme ir vienreizēja likme uz izvēlēto variantu, kurš tiks uzskatīts par laimējušu tikai tad, ja izvēlētais zirgs uzvar sacīkstēs.
- 2) “Each Way” (EW) derības ir likme, kur izvēlētajam dalībniekam ir vai nu jāuzvar, vai jāiegūst kāda no godalgotajām vietām atbilstoši laimesta izmaksas nosacījumiem. Derības ir sadalītas divās vienādās likmes daļās (“Uzvaras” (“Win”) daļa un “Godalgotās vietas” (“Place”) daļa): tādējādi 1 EUR EW likme kopumā maksās 2 EUR.
- 3) Visas “Each Way” derības tiek regulētas atbilstoši godalgotas vietas iegūšanas nosacījumiem ar “Starting Price” (SP). Tādējādi godalgotas vietas iegūšanas noteikumi (1/4, 1/5 un apmaksāto vietu skaits) tiks noteikti atkarībā no tā, cik zirgu nostājušies uz starta līnijas “under starter”s orders”, un nevis pēc norādīto dalībnieku skaita likmju veikšanas brīdī.
- 4) “Each Way” derību noteikumi ir norādīti tālāk.
 1. Handikapa sacīkstes:
 - 2–4 dalībnieki = tikai “Win”
 - 5–7 dalībnieki = 1/4 no likmēm 1, 2
 - 8–11 dalībnieki = 1/5 no likmēm 1, 2, 3
 - 12–15 dalībnieki = 1/4 no likmēm 1, 2, 3
 - 16 vai vairāk dalībnieku = 1/4 no likmēm 1, 2, 3, 4
 2. Sacīkstes bez handikapa:
 - 2–4 dalībnieki = tikai “Win”
 - 5–7 dalībnieki = 1/4 no likmēm 1, 2
 - 8 vai vairāk dalībnieku = 1/5 no likmēm 1, 2, 3
- 5) Visu “Each Way” dubultlikmju, trīskāršo likmju utt. rezultāti tiek noteikti atkarībā no konkrētās uzvaras un iegūtās godalgotās vietas.
- 6) “Betting Without” attiecas uz iespēju veikt likmi par to, vai attiecīgais zirgs spēs sasniegt konkrētu finiša pozīciju (“Uzvara” vai “Godalgota pozīcija” (“Win” vai “Place”)), ja norādītie zirgi tiek izslēgti no oficiālo rezultātu aprēķiniem.
- 7) “Betting Without” derību tirgu “Each Way” noteikumi atkarīgi no to zirgu skaita, kas piedalās sacīkstēs, kad norādītie zirgi tiek atņemti no dalībnieku kopskaita.
- 8) Atskaitījumi atbilstoši “Tattersalls” 4. noteikumam tiek piemēroti zirgiem, kas izstājas no sacīkstēm “Betting Without” derību tirgos.

c) Cenas – “Early”, “Board” un “Starting”

-
- 1) Iespējams izvēlēties no 2 (divām) cenu opcijām: cena likmes veikšanas brīdī vai arī “Starting Price” (SP). SP attiecas uz izvēlētās likmju izlases koeficientiem sacīkšu sākumā. Ja iespējams veikt likmes sacīkšu laikā, SP tiks aprēķināta, balstoties uz izvēlētā variantā pēdējiem pieejamajiem koeficientiem. Jāņem vērā, ka SP nav pieejama “Ante Post” (AP) derībās.
 - 2) “Early Prices” (EP) ir koeficienti, kas tiek piedāvāti pasākuma dienā. Tie parasti tiek piedāvāti no 8.00 līdz 10.00 pasākuma dienā līdz 15 minūtēm no sacīkšu sākuma. Var būt gadījumi (piemēram, sestdienas sacīkstes un augsta profila sacīkšu sērijas), kur, tiklīdz ir zināmas galīgās deklarācijas, EP tiek piedāvāti citos laika intervālos.
 - 3) Alternatīvas opcijām SP, “Board Prices” (BP) vai “Industry Prices” (IP) parasti tiek parādītas aptuveni 15 minūtes pirms sacīkstēm.
 - 4) Rezultāti jebkurām likmēm, kuras nav liktas ar SP cenu, tiks noteikti, balstoties uz cenu, kas bija noteikta likmes veikšanas brīdī, kā arī uz šīm likmēm tiks attiecināti citi šajā sadaļā sniegtie noteikumi.
 - 5) Likmju summas, kas iemaksātās kā EP un BP, tiks atmaksātas, ja zirgs tiek atsaukts pirms tas nostāties uz starta līnijas (“not under orders”). Nepieciešamības gadījumā koeficientiem uz zirgiem tajās pašās sacīkstēs tiks piemēroti “Tattersalls” 4. noteikuma c punktam atbilstošie atskaitījumi.
 - 6) Ja zirgi izstājas no sacīkstēm, un tā rezultātā tiek izveidots jauns derību tirgus. Visām likmēm, kas tiek veiktas par EP vai BP cenu pirms jaunā derību tirgus izveides, nepieciešamības gadījumā tiek piemēroti “Tattersalls” 4. noteikuma c punktam atbilstošie atskaitījumi.
 - 7) Derības tiek pieņemtas divu (2) vai vairāk dalībnieku sacīkstēs par norādītajiem variantiem atbilstoši aktuālajām “Board/Show Prices” cenām, kuras mūsu dienests ir saņēmis no oficiālā informācijas dienesta (PA).
 - 8) Ja tiek pārraidīta kļūdaina cena, visas likmes, ko pieņēma, balstoties uz nepareiziem koeficientiem, tiek anulētas un likmju summas tiek atmaksātas.
 - 9) Gadījumos, kad tiek piemērots “Tattersalls” 4. noteikums pēc zirga izstāšanās, netiks pieņemta neviena cita likme par “Noteikto cenu” (“Board/Show Price”), ja vien netiks izveidots jauns derību tirgus.
 - 10) Arī uz zirgiem, kas tiek piedāvāti kā “Price Boosts”, “Knockouts” utt., tiks attiecināti 4. noteikumam atbilstošie atskaitījumi, ja kāds no zirgiem izstājas no sacīkstēm.
 - 11) Jebkurai atsaucei uz laika periodu, cenu pieejamību utt. ir informatīvs, nevis saistošs raksturs. SIA ALFOR patur tiesības pēc saviem ieskatiem mainīt šādus laika periodus vai cenas, kā arī apturēt jebkuru sacīkšu vai derību iespējas pieejamību.

d) Nenoslaukta favorīta derības

Nenoslaukta favorīta ("fav") un nenoslaukta otrā favorīta ("2fav") derības attiecas uz likmju variantiem, kas tiek noteikti, balstoties uz tālāk norādīto.

- 1) Zirgs, kam tiek piešķirta SP cena ar viszemākajiem koeficientiem, tiek uzskatīts par nenoslaukto favorītu.
- 2) Ja divu zirgu SP cena sniedz gandrīz vienādus koeficientus, zirgs ar viszemāko sacīkšu kartītes numuru tiks uzskatīts par nenoslaukto favorītu.
- 3) Ja zirgs tiek atsaukts pirms tas nostāties uz starta līnijas ("not under orders"), taču joprojām ir favorīts un nes peļņu attiecībā pret savu SP cenu, tas tiks uzskatīts par zirgu, kas izstāties no sacīkstēm.
- 4) Tehniskās uzvaras gadījumā pēc derību tirgus rezultātu paziņošanas visas likmes tiek anulētas.

e) "Tattersalls" 4. noteikums

- 1) "Tattersalls" 4. noteikums tiek piemērots gadījumos, kad zirgs tiek atsaukts pirms tas nostāties uz starta līnijas ("not under orders") vai starteris ir oficiāli atzinis, ka zirgs sacīkstēs nav piedalījies.
- 2) Saskaņā ar "Tattersalls" 4. noteikumu no laimējušajām likmēm tiek atskaitīta iepriekš noteikta summa, lai kompensētu zirga izstāšanos no konkrētajām sacīkstēm. Atskaitījuma apmērs tiek noteikts atkarībā no koeficientiem ("Early" vai "Board/Show"), kuri ir piemēroti zirgam tā atsaukšanas brīdī.
- 3) Atskaitījumi no pārējo zirgu koeficientiem ir balstīti uz tālāk norādīto.

<u><i>Decimāлкоeficienti</i></u>	<u><i>Dalaskaitļu koeficienti</i></u>	<u><i>Neto atskaitījumi</i></u>
1,12 vai zemāks	1/9 vai īsāks	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	Notikumi – 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 un augstāks	10/1 un augstāks	Bez atskaitījuma

- 4) Iepriekšējās tabulās koeficienti ir norādīti gan decimāldaļskaitļu, gan daļskaitļu formātā. Ja decimāldaļskaitļu opcijām neatbilst neviens daļskaitļa ekvivalents, SIA ALFOR patur tiesības piemērot “Tattersalls” 4. noteikumā paredzētos atskaitījumus, balstoties uz decimāldaļskaitļu tabulu.
- 5) “Tattersalls” 4. noteikums tiks piemērots derībām, kas veiktas par *EP* cenu, balstoties uz atsauktā zirga *EP* cenu derību veikšanas brīdī neatkarīgi no tā, kādi bija koeficienti zirga atsaukšanas brīdī.
- 6) Sacīkstēs, no kurām izstājas vairāk nekā viens dalībnieks, drīkst atskaitīt ne vairāk par 90 centiem uz 1 EUR.
- 7) Ja kopējais atskaitījums derību tirgū, kurā tika veikta likme, ir 5 centi uz eiro un tikai viens zirgs ir izstājies, atskaitījums piekāpšanās veidā tiks anulēts. Taču, ja izstājas divi vai vairāki zirgi, tiks piemērots apvienotais 4. noteikuma atskaitījums.

f) “Ante Post” derības

- 1) Likme tiek uzskatīta par “Ante Post” likmi (*AP*), ja tā tiek veikta pirms iepriekšējās dienas zirgu reģistrācijas (“Overnight Declarations”). Parasti šī reģistrācija tiek veikta 48 stundas pirms bezšķēršļu sacīkstēm (“Flat racing”) un 24 stundas pirms šķēršļu sacīkstēm (“National Hunt”).
- 2) *AP* derības uz zirgiem, kas nepiedalās sacīkstēs, netiks atmaksātas, un netiek piemērots “Tattersalls” 4. noteikums, ja vien nav norādīts citādi.
- 3) Ja notiek vismaz viens no tālāk minētajiem atgadījumiem, visas *AP* likmes tiek anulētas:

- i) sacīkstes tiek pārtrauktas;

- ii) sacīkstes tiek oficiāli anulētas;
 - iii) sacīkšu nosacījumi tiek mainīti pēc likmju veikšanas (atbilstoši "Tattersalls" noteikumiem);
 - iv) zirgs tiek izslēgts nejaušas izlozes kārtībā saskaņā ar žokeju kluba sacīkšu noteikumiem;
 - v) tiek mainīta norises vieta vai skriešanas virsma (piemēram, skrejceļš tiek mainīts uz "Dirt"/"All Weather" segumu vai otrādi);
 - vi) sacīkstēs drīkst pieteikties papildu dalībnieki.
- 4) Līdztekus šajā sadaļā nosauktajām iespējām visas AP likmes tiks uzskatītas par derīgām, ja sacīkstes tiek veiktas 14 pilnu dienu laikā no to sākotnēji plānotā datuma un netiek mainīti sacīkšu apstākļi. Šādi apstākļi ietver to, ka pārceltas sacīkstes tiek rīkotas uz identiska celiņa, ar identisku distanci un ka netiek pieņemti jauni dalībnieki. Ja pārceltās sacīkstes neatbilst kādam no iepriekš norādītajiem kritērijiem, visas AP likmes tiek anulētas.
- 5) AP likmju rezultāti tiek noteikti atbilstoši summas un godalgotās vietas noteikšanas noteikumiem, kas ir spēkā likmes pieņemšanas brīdī. Ja likmes tiek pieņemtas ar nepareizu koeficientu vai atbilstoši nepareiziem godalgotās vietas noteikšanas noteikumiem, SIA ALFOR patur tiesības pēc saviem ieskatiem uzskatīt derības par anulētām, atmaksājot likmju summas.

g) "–cast derības"

1. "Forecast" un "Tricast" derības – vispārīgie noteikumi

- a) "Forecast" derības tiek paziņotas un pieņemtas sacīkstēs ar 3 vai vairāk dalībniekiem.
- b) "Tricast" derības tiek pieņemtas sacīkstēs, kur tiek paziņota oficiālā datorizētā "Tricast" dividende.
- c) Ja dividende netiek paziņota, likmes tiek uzskatītas par datorizētu tiešo prognozi par variantiem, kur ir izvēlēti pirmās un otrās vietas ieguvēji, bet netiek ņemts vērā trešās vietas ieguvējs.
- d) "Forecast" likmju rezultāti tiek noteikti saskaņā ar datorizētajiem SP tiešo prognožu rezultātiem. Ja jebkādu iemeslu dēļ "Forecast SP" rezultāts netiek sniegts, likmes tiek anulētas.
- e) "Forecast" likmēm vienmēr jābūt par nosauktiem dalībniekiem. Netiek pieņemtas derības par nenosauktiem favorītiem, un, ja šādas derības ir kļūdaini tikušas pieņemtas, tās tiks anulētas.
- f) Ja "Forecast" un "Tricast" derības ir veiktas par dalībnieku, kas izstājies no sacīkstēm, likmju summas tiks atmaksātas.

2. "Straight Forecast"

"Straight Forecast" (Tiešā prognoze) ir likme, kur derības tiek slēgtas par precīzu finišēšanas secību, kāda būs pirmajā un otrajā pozīcijā esošajiem zirgiem sacīkstēs.

3. "Reverse Forecast"

"Reverse Forecast" (Apgrieztā prognoze) ir likme, kur derības tiek slēgtas par pirmajā un otrajā pozīcijā esošajiem zirgiem neatkarīgi no finišēšanas secības. Šīs likmes cena ir divreiz augstāka par "Straight Forecast" cenu, jo šāda likme var tikt uzskatīta par 2 "Straight Forecast" likmēm.

4. "Combination Forecast"

"Combination Forecast" (Kombinētā prognoze) ir likme, kur iespējams izvēlēties 3 vai vairāk likmju variantus konkrētās sacīkstēs. Likme tiek uzskatīta par laimējušu, ja 2 vai vairāki no atlasītajiem zirgiem finišē pirmajā vai otrajā vietā neatkarīgi no secības.

5. "Tricast"

"Tricast" prognoze ir likme, kur iespējams slēgt derības par pirmajā, otrajā un trešajā vietā esošo zirgu precīzu finišēšanas secību.

6. "Combination Tricast"

"Combination Tricast" ir likme, kur derības tiek slēgtas par pirmajā, otrajā un trešajā pozīcijā esošajiem zirgiem neatkarīgi no finišēšanas secības.

h) "Place Only" derības

SIA ALFOR patur tiesības pēc saviem ieskatiem piedāvāt "Place Only" likmes noteiktos derību tirgos. Šādu likmju rezultāti tiek noteikti tādā pašā veidā kā "Each Way" likmju "Place" daļa.

- 1) Ja zirgs tiek atsaukts pirms tas nostāties uz starta līnijas ("not under orders"), visas ar šo zirgu saistītās likmes tiks atmaksātas. Tiks piemēroti atskaitījumi atbilstoši tālākajām 4. noteikuma tabulām. Šie atskaitījumi tiks balstīti uz "Place Only" cenu atsaukšanas brīdī un attieksies uz "Place Only" derību tirgu.
- 2) Apmaksāto vietu skaits tiks paziņots sacīkšu dienā. Ja vietu skaits tiek samazināts dalībnieku skaita samazināšanās dēļ, attiecībā uz "Place Only" derībām apmaksāto vietu skaits paliks nemainīgs. Taču, ja dalībnieku skaits ir vienāds ar vai mazāks par piedāvājumā esošo vietu skaitu, likmes šajā derību tirgū tiek anulētas un likmju summas tiek atmaksātas.
- 3) Atskaitījumi no pārējo zirgu koeficientiem ir balstīti uz tālāk norādīto.

<u>Decimāлкоeficienti</u>	<u>Daliskaitļu koeficienti</u>	<u>Neto atskaitījumi 2. vietai</u>	<u>Neto atskaitījumi 3. vietai</u>	<u>Neto atskaitījumi 4. vietai (vai tālākai vietai)</u>
1,12 vai zemāks	1/9 vai īsāks	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	Notikumi - 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 un augstāks	21/5 un augstāks	Bez atskaitījuma	Bez atskaitījuma	Bez atskaitījuma

- 4) Iepriekšējās tabulās koeficienti ir norādīti gan decimāldaļskaitļu, gan daļskaitļu formātā. Ja decimāldaļskaitļu opcijām neatbilst neviens daļskaitļa ekvivalents, SIA ALFOR patur tiesības piemērot 4. noteikumā paredzētos atskaitījumus, pamatojoties uz decimāldaļskaitļu tabulu.

i) Īpašās derības

1. Žokeju īpašās derības

Žokeju īpašās likmes ir likmes, kur atkarībā no konkrētā gadījuma iespējams veikt likmes par to, ka konkrētais žokejs jās ar zirgiem, kas vai nu uzvarēs, vai iegūs godalgotu vietu noteiktā skaitā sacīkšu konkrētā sacīkšu sērijā.

a) Ja žokejam ir paredzēti 3 vai mazāk skrējieni un vismaz 1 zirgs no sacīkstēs izstājas, "Jockey Accumulator" likmes tiek anulētas. Šāds noteikums paliek spēkā, ja likmju rezultātus nevar noteikt neatkarīgi no iznākuma sacīkstēs, no kurām šis zirgs izstājies. Šādā gadījumā likmju rezultāti tiks noteikti atbilstoši noteiktajam iznākumam.

b) "Jockey Accumulator" likmes par žokejiem, kuriem ir paredzēti vismaz 4 skrējieni, paliek spēkā, ja vien 2 vai vairāk žokeja zirgi neizstājas no sacīkstēm. Šādā gadījumā likmes šajā tirgū tiek anulētas. Šāds noteikums paliek spēkā, ja likmju rezultātus nevar noteikt neatkarīgi no iznākuma sacīkstēs, no kurām šis zirgs izstājies. Šādā gadījumā likmju rezultāti tiks noteikti atbilstoši noteiktajam iznākumam.

c) "Place" derību tirgu rezultāti tiks noteikti atbilstoši ieņemamās vietas iegūšanas noteikumiem, kuri tiek piemēroti katrām sacīkstēm.

d) Attiecībā uz citu žokeja īpašo likmju koeficientiem, izņemot "Jockey Accumulator", žokejam ir jāuzvar (vai jāieņem attiecīgā vieta, ja piemērojams) visās norādītajās sacīkstēs.

e) Ja žokeja īpašo likmju ietvaros konkrētās sacīkstēs ir zirgi, kas izstājas no sacīkstēm, likmes tiek anulētas.

f) Žokeju īpašās likmes balstīsies tikai uz žokeja reģistrētajiem skrējieniem. Ja žokejs piedalās papildu skrējienos sacensībās, tie NETIKS ņemti vērā likmes noteikšanā.

2. "Cross Card Jockey" īpašās likmes

"Cross Card Jockey" īpašo likmju gadījumā atkarībā no konkrētā gadījuma ir iespējams derēt uz diviem konkrētiem žokejiem, kuri abi jās ar zirgiem, kas vai nu uzvarēs, vai ieņems godalgotu vietu noteiktā skaitā sacīkšu konkrētā sacīkšu sērijā.

a) Ja viena vai vairākas sacīkšu sērijas netiek pabeigtas, likmes tiek anulētas. Šāds noteikums tiks piemērots, ja vien nav veiktas likmes, kuru rezultātu ir iespējams noteikt pirms sacīkšu pārtraukšanas un kas paliktu nemainīgs neatkarīgi no jebkādiem turpmākajiem notikumiem. Šādā gadījumā likmju rezultāti tiks noteikti atbilstoši noteiktajam iznākumam.

b) Spēkā ir žokeju īpašo likmju noteikumi.

3. Treneru īpašās likmes

Treneru īpašo likmju gadījumā ir iespējams derēt par to, ka atkarībā no konkrētā gadījuma attiecīgā trenera zirgi vai nu uzvarēs, vai iegūs godalgotu vietu noteiktā skaitā sacīkšu konkrētā sacīkšu sērijā.

a) Spēkā ir žokeju īpašo likmju noteikumi.

4. Distances derības – vispārīgie noteikumi (attiecas uz jebkura veida distances derībām)
a) Par distances derību laimējušajiem rezultātiem tiks uzskatīts attālums starp pirmajā un otrajā pozīcijā esošo zirgu pēc finiša līnijas ar nosacījumu, ka tie ir veikuši pareizo maršrutu un nesuši pareizo svaru.

b) Distances derībās tiek izmantoti šādi termini:

- “Nose” = 0,05 no garuma
- “Short Head” = 0,1 no garuma
- “Head” = 0,2 no garuma
- “Neck” = 0,3 no garuma
- “Half a length” = 0,5 no garuma
- “Three quarters” = 0,75 no garuma

c) Maksimālais uzvaras garums jeb “lengths” katrās sacīkstēs ir 12 “lengths” bezšķēršļu sacīkstēs (“Flat Racing”) un 30 “lengths” šķēršļu (“National Hunt”) sacīkstēs.

5. “Meeting Winning” distances derības

a) “Meeting Winning” distances derības ir derības, kurās veic likmes par attālumu starp uzvarētājiem sacīkšu sērijā.

b) Tehniskās uzvaras gadījumā vai ja netiek paziņots oficiālais rezultāts (piemēram, neviens zirgs nepiedalās sacensībās), kopējam garumam tiks pieskaitīts šāds “lengths” skaits: 5 “lengths” bezšķēršļu (“Flat Racing”) sacīkšu gadījumā un 12 “lengths” šķēršļu (“National Hunt”) sacīkšu gadījumā.

c) Ja sacīkšu sērijā ir 1 vai vairākas sacīkstes, kuras tiek pārtrauktas vai anulētas, visas likmes šajā derību tirgū tiek anulētas. Šāds noteikums tiks piemērots, ja vien nav veiktas likmes, kuru rezultātu ir iespējams noteikt pirms sacīkšu pārtraukšanas un kas paliktu nemainīgs neatkarīgi no jebkādiem turpmākajiem notikumiem. Šādā gadījumā likmju rezultāti tiks noteikti atbilstoši noteiktajam iznākumam.

d) SIA ALFOR tikai pēc saviem ieskatiem patur tiesības piedāvāt derības, kas attiecas uz konkrētu sacīkšu sēriju skaitu norādītajā dienā/periodā. Ja jebkurā norādītajā sacīkšu sērijā ir 1 vai vairākas sacīkstes, kas tiek pārtrauktas vai anulētas, visas likmes šajā derību tirgū tiek anulētas. Šāds noteikums tiks piemērots, ja vien nav veiktas likmes, kuru rezultātu ir iespējams noteikt pirms sacīkšu pārtraukšanas un kas paliktu nemainīgs neatkarīgi no jebkādiem turpmākajiem notikumiem. Šādā gadījumā likmju rezultāti tiks noteikti atbilstoši noteiktajam iznākumam.

6. “Race Winning” distances derības

a) “Race Winning” distances derības ir derības, kurās veic likmes par attālumu starp uzvarētājiem konkrētās sacīkstēs.

b) Tehniskās uzvaras gadījumā vai ja oficiāls rezultāts nav iespējams (piemēram, neviens zirgs nepiedalās sacensībās), visas likmes šajā derību tirgū tiks anulētas.

7. “Horse Winning” distances derības

a) “Horse Winning” distances derības ir derības, kurās var veikt likmes par to, ka konkrēts zirgs uzvarēs norādītajās sacīkstēs ar konkrētu distanci.

b) Tehniskās uzvaras gadījumā vai ja konkrētais zirgs izstājas no sacīkstēm, visas likmes šajā derību tirgū tiek anulētas.

c) Ja izvēlētais zirgs neuzvar sacīkstēs, visas likmes šajā derību tirgū tiks noteiktas kā zaudētas.

8. Zirgu sacīkstes kombinācijā ar jebkuru citu sporta veidu

- a) Tikai pēc SIA ALFOR ieskatiem var tikt nolemts piedāvāt iepriekš noteiktas zirgu sacīkšu un citu sporta veidu kombinācijas.
- b) Ja vien nav norādīts citādi, kombinācijās tiks iekļauts zirgs, kurš uzvar konkrētās sacīkstēs, kā arī komanda/sportists(-i), kuri uzvar konkrētā mačā.
- c) Ja jebkurš no izvēlētajiem zirgiem izstājas no sacīkstēm, derības tiek anulētas un likmju summas tiek atmaksātas.
- d) Ja vien nav norādīts citādi, atceltu/atliktu sporta pasākumu (kas nav zirgu sacīkstes) gadījumā tiek piemēroti <B sadaļas 5. punktā> izklāstītie likmju rezultātu noteikšanas noteikumi.

9. Televīzijas īpašo likmju derību tirgi

- a) Visi televīzijas īpašo likmju derību tirgi attiecas tikai uz sacīkšu tiešraidēm, kas tiek pārraidītas Apvienotās Karalistes zemes televīzijā.
- b) Ja vien nav norādīts citādi, uz likmju piedāvājumu attiecas parastie zirgu sacīkšu noteikumi.

10. “Ante Post” īpašās likmes

- a) Pēc SIA ALFOR ieskatiem, balstoties uz ilgtermiņa “Ante Post” sacīkstēm, var tikt piedāvāti dažādi derību tirgi, kas līdzinās, bet neaprobežojas ar, “Īpašajām dienas likmēm”.
- b) Ja vien nav norādīts citādi, uz likmju piedāvājumu attiecas parastie “Ante Post” noteikumi.

11. “Maču” (“Match”) derības

- a) Derības tiek veiktas par to, kurš no norādītajiem zirgiem būs vislabākajā finiša pozīcijā sacīkšu beigās vai pēc iepriekš noteikta posma.
- b) Likmju rezultāti visos derību tirgos tiks noteikti, balstoties uz oficiālo rezultātu.
- c) Ja neviens no norādītajiem zirgiem nepabeidz sacīkstes, visas likmes attiecīgajā derību tirgū tiek anulētas.
- d) Ja vismaz viens (1) no norādītajiem zirgiem izstājas no sacīkstēm, visas derības tiek anulētas.

12. “Dienas favorītu” (“Daily Favourites”) derības

- a) “Dienas favorīts” attiecas uz derībām par konkrētu favorītu skaitu, kas norādītajā sacīkšu sērijā attiecīgi “Uzvarēs” vai ieņems “Godalgotu vietu” (“Win” vai “Place”).
- b) Likmju rezultāti derību tirgos, kas attiecas uz “Godalgotu vietu” (“Place”) favorītiem, tiks noteikti atbilstoši konkrēto sacīkšu “Godalgotu vietu” (“Place”) noteikumiem sacīkšu sērijā.
- c) Ja, piemērojot SP cenu, vairākiem zirgiem tiek iegūts gandrīz vienāds koeficients, zirgs ar viszemāko sacīkšu kartītes numuru tiks uzskatīts par favorītu. Ja favorīts izstājas un derību tirgū netiek ieviestas izmaiņas, par favorītu tiks uzskatīts nākamais zirgs ar viszemāko sacīkšu kartītes numuru.
- d) Ja ir 4 vai mazāk dalībnieki, favorītam ir jāuzvar sacīkstēs, lai spēkā būtu “Place” nosacījumi.
- e) Ja 1 vai vairākas sacīkstes netiek pabeigtas, likmes šajā derību tirgū tiek anulētas. Šāds noteikums tiks piemērots, ja vien nav veiktas likmes, kuru rezultātu ir iespējams noteikt pirms sacīkšu pārtraukšanas un kas paliktu nemainīgs neatkarīgi no jebkādiem turpmākajiem notikumiem. Šādā gadījumā likmju rezultāti tiks noteikti atbilstoši noteiktajam iznākumam.

13. "Daily Accumulator" derības

- a) "Daily Accumulator" attiecas uz derībām par to, vai atkarībā no konkrētā gadījuma norādītie zirgi/favorīti uzvarēs vai iegūs godalgotu vietu attiecīgajās sacīkstēs.
- b) "Place Accumulators" likmju rezultāti tiks noteikti atbilstoši konkrēto sacīkšu "Godalgotu vietu" ("Place") noteikumiem sacīkšu sērijā.
- c) Ja jebkurš no izvēlētajiem dalībniekiem izstājas no sacīkstēm, derības tiek anulētas un likmju summas tiek atmaksātas.

j) Rezervisti

- 1) Sacīkstēs, kurās zirgus, kas izstājas no sacīkstēm, aizstāj rezervisti, SIA ALFOR patur tiesības tikai pēc saviem ieskatiem noteikt "Early Prices" zirgiem-rezervistiem.
- 2) Jebkuru rezervistu, kuri piedalās sacīkstēs, koeficienti tiks izmantoti, lai kompensētu jebkādas "Tattersalls" 4. noteikumam atbilstošus atskaitījumus, kas tiktu piemēroti zirgiem, kuri izstājas no sacīkstēm.
- 3) Netiks piemēroti "Tattersalls" 4. noteikumam atbilstoši atskaitījumi rezervistiem, kuriem ir noteiktas "Early Prices" un kuri izstājas no sacīkstēm. Šāds noteikums netiek piemērots gadījumos, kur pēc sacīkšu maršruta paziņošanas posma (45 minūtes pirms sacīkšu plānotā sākuma) rezervists ieņem atsauktā zirga vietu un tādējādi tiek uzskatīts par oficiālu dalībnieku. Pēc iepriekš norādītā termiņa, ja zirgs-rezervists tiek atsaukts, tiks piemēroti "Tattersalls" 4. noteikumam atbilstoši atskaitījumi.

k) Maksimālie laimesti

- 1) Lai gan var būt gadījumi, kad pieņemto likmju potenciālās izmaksātās summas pārsniedz maksimālos atļautos laimestus, galīgā neto izmaksa nepārsniegs tālāk norādītos ierobežojumus.
- 2) Tālāk norādītie ierobežojumi attiecas uz visiem izvēlētajiem variantiem, kurus pilnībā atspoguļo oficiālais informācijas dienests (piemēram, PA):
 - a) 100 000 EUR ierobežojums attieksies uz sacīkstēm, kas tiek rīkotas Lielbritānijā un Īrijā;
 - b) 100 000 EUR ierobežojums attieksies uz 1. grupas sacīkstēm, kas netiek rīkotas Lielbritānijā un Īrijā;
 - c) 25 000 EUR ierobežojums attieksies uz sacīkstēm, kas tiek rīkotas visās pārējās valstīs;
 - d) 25 000 EUR ierobežojums attieksies uz visiem derību tirgiem, kas ir minēti punktā "i" (Īpašās likmes).
- 3) Tālāk nosauktās summas ir jāuzskata par maksimālajām neto summām, kuras iespējams laimēt vienā dienā. Lielākai konkrētībai par vienu dienu tiek uzskatītas sacīkstes, kas ir sākušās laikposmā no 00.00 CET līdz 23.59 CET.

- 4) Ja derības satur pasākumu kombināciju, kur katrs pieder dažādām kategorijām/valstīm, vai derības satur kombinācijas ar citiem sporta veidiem, kas nav minēti šajā sadaļā, šai konkrētajai kombinācijai piemērojamā robežvērtība vienmēr tiks uzskatīta par zemāko no iespējamajām. Lai iepazītos ar SIA ALFOR sporta likmju laimestu robežvērtību sarakstu, lūdzu, <klikšķiniet šeit>.

l) Starptautiskās sacīkstes

- 1) Šī sadaļa attiecas uz sacīkstēm, kas tiek rīkotas ārpus Lielbritānijas un Īrijas. Gadījumos, kad šie noteikumi izrādās neskaidri un/vai nepilnīgi, likmju rezultāti tiks noteikti, piemērojot vispārīgos zirgu skriešanās sacīkšu noteikumus.
- 2) Visu sacīkšu likmju rezultāti tiek noteikti, balstoties uz oficiālo rezultātu, ko ir paziņojusi vietējā par zirgu skriešanās sacīkstēm atbildīgā iestāde sacīkšu dienā, tostarp jebkuriem grozījumiem, kas ir ieviesti pēc vēlākas rīkotāja veiktas izmeklēšanas un iebildumiem. Nosakot likmju rezultātus, tiks ņemti vērā arī jebkuri papildu noteikumi, ko piemēro attiecīgā vietējā varas iestāde/organizējošā komiteja.
- 3) Ja ir pieejama nozares sākuma cena (SP), likmju rezultāti tiks noteikti atbilstoši šai cenai, izņemot likmes, kas ir veiktas par “Early Price” (EP) cenu. Šādos gadījumos likmju rezultāti tiks noteikti, piemērojot EP cenu. Gadījumos, kad nav pieejama nozares SP cena, likmju rezultāti tiks noteikti ar “Pari-Mutuel/Tote” koeficientiem.

m) Sacīkstes ASV

- 1) Šī sadaļa attiecināma uz sacīkstēm, kas norisinās ASV. Gadījumos, kad šie noteikumi izrādās neskaidri un/vai nepilnīgi, likmju rezultāti tiks noteikti, piemērojot vispārīgos zirgu skriešanās sacīkšu noteikumus.
- 2) Visu sacīkšu likmju rezultāti tiek noteikti, balstoties uz oficiālo rezultātu, ko sacīkšu dienā paziņo vietējā par zirgu skriešanās sacīkstēm atbildīgā iestāde, tostarp ņemot vērā jebkuras izmaiņas, kas ir ieviestas pēc rīkotāja veiktas izmeklēšanas un iebildumiem. Netiek ņemtas vērā potenciālas oficiālo rezultātu izmaiņas, kas stājas spēkā vēlāk.
- 3) Rezultāti likmēm, kas izdarītas ar sākumcenu, tiks atmaksāti, balstoties uz nozares sākumcenu (SP). Rezultāti likmēm, kas izdarītas ar EP cenu, tiks atmaksāti, balstoties uz nozares agro cenu (EP) cenu. Ja nozares SP cenas nav pieejamas, visu SP likmju rezultāti tiks
- 4) Ja nozares SP un EP cena nav zināma un/vai ASV “Pari-Mutuel/Tote” koeficienti nav izziņoti, šīs likmes tiks anulētas.
- 5) Visām ASV sacensībām rezultātu noteikšanai tiks izmantots tikai zirga vārds un netiks ņemti vērā saistītie zirgi. Tāpēc, ja skrējienā piedalās vairāki zirgi ar vienādu numuru, jebkura likme uz šādu zirgu tiek uzskatīta kā likme tikai uz vārdu, un likmes uz citiem zirgiem ar šādu pašu numuru netiks ņemtas vērā.

-
- 6) “Divu iespēju” likmēm rezultāts tiks noteikts, balstoties uz tiem pašiem divu iespēju noteikumiem, kas tiek izmantoti Lielbritānijas un Īrijas sacīkstēs, piemērojot tos attiecīgajai SP vai EP cenai.
 - 7) Vajadzības gadījumā spēkā stāties 4. noteikums, un tiks piemēroti vajadzīgie atvilkumi, balstoties uz tiem pašiem noteikumiem, kas tiek izmantoti Lielbritānijas un Īrijas sacīkstēs.
 - 8) Likmes būs spēkā, ja sacīkstes tiek pārceltas no skrejceļa un/vai ja sacīkstēm bija paredzēts norisināties uz skrejceļa, taču tās tika pārceltas uz dubļu vai mākslīgā seguma trasi.
 - 9) Likmju rezultāti par derībām “Pirmie divi” un “Pirmie trīs” finišētāji tiks noteikti, balstoties uz nozares dividendēm. Ja nozares dividendes nav deklarētas, likmju “Pirmie divi” un “Pirmie trīs” rezultāti tiks noteikti pēc ASV “Pari-Mutuel/Tote” koeficienta.

2. Kurtu skriešanās sacīkstes

a) Vispārīgie kurtu skriešanās sacīkšu noteikumi

- 1) Visi šajā sadaļā izklāstītie nosacījumi attiecas tikai uz kurtu skriešanās sacīkstēm un ir prioritāri attiecībā uz jebkuru citu noteikumu un nosacījumu.
- 2) SIA ALFOR parasti publicēs koeficientus visiem pasākumiem, kurus piedāvā BAGS <http://www.bagsracing.com/>. SIA ALFOR patur tiesības mainīt šādu piedāvājumu, pievienojot pasākumus vai izņemot tos no piedāvājuma neatkarīgi no tā, vai pievienotās/izņemtās sacīkstes piedāvā BAGS.
- 3) Likmju rezultāti tiks noteikti, balstoties uz oficiālo rezultātu, kuru paziņo tiesnesis. Jebkuras izmaiņas pēc šāda rezultāta paziņošanas netiks ņemtas vērā.
- 4) Ja sacīkstes tiek pārtrauktas vai anulētas, visas likmes tiek anulētas, izņemot “Ante Post” likmes.
- 5) Jebkura atsauce uz sākuma laiku, kas tiek publicēta saistībā ar jebkuru likmes piedāvājumu, attiecas uz oficiāli plānoto sacīkšu laiku pēc vietējā laika. Ja vien kurtu skriešanās sacīkšu noteikumos nav norādīts citādi, visas likmes paliks spēkā neatkarīgi no turpmākajām izmaiņām sacīkšu sākuma laikā.
- 6) Ja sacīkstes tiek atceltas (“No-Race”) un tās tiek atkārtotas, visas derības paliek spēkā kurtiem, kas piedalās atkārtotajās sacīkstēs. Cenas, kuras tiek piedāvātas atceltu sacīkšu (“No-Race”) gadījumā, paliks spēkā arī atkārtotajās sacīkstēs, ja vien kāds dalībnieks neizstājas no sacīkstēm, un šādā gadījumā visu likmju rezultāti tiks noteikti atbilstoši “Tattersalls” 4. noteikumam.

b) “Win” derības un “Each Way” derības

- 1) “Win” derības ir vienreizēja likme, kas tiek iemaksāta par izvēlēto variantu un tiks uzskatīta par laimējušu tikai tad, ja izvēlētais kurts uzvar sacīkstēs.

- 2) “Each Way” (EW) derības ir likme, kur izvēlētajam dalībniekam ir vai nu jāuzvar, vai jāiegūst kāda no godalgotajām vietām atbilstoši laimesta izmaksas nosacījumiem. Likme tiek sadalīta divās naudas summas ziņā identiskās daļās – uzvaras daļā un godalgotās vietas daļā. Tādējādi 1 EUR EW likme kopumā izmaksās 2 EUR.
- 3) Visas “Each Way” derības tiek regulētas atbilstoši godalgotas vietas iegūšanas nosacījumiem ar “Starting Price” (SP). Tādējādi Vietas nosacījumi (1/4, 1/5 un apmaksāto vietu skaits) tiks noteikti atkarībā no tā, cik kurtu piedalās sacīkstēs, nevis pēc paziņoto dalībnieku skaita derību veikšanas brīdī.
- 4) “Each Way” derību noteikumi ir norādīti tālāk.

2–4 dalībnieki = tikai “Win”
 5–6 dalībnieki = 1/4 no likmēm 1, 2
- 5) Visas derības uz dalībniekiem, kas nepabeidz sacīkstes, tiks uzskatītas par zaudējušām.
- 6) Ja sacīkstes pabeigušo kurtu skaits būs mazāks par šajos noteikumos iepriekš norādīto dalībnieku skaitu, par derībās laimējušiem tiks uzskatīti tikai dalībnieki, kas ieņems oficiālu godalgotu vietu.
- 7) Visu “Each Way” dubultlikmju, trīskāršo likmju utt. rezultāti tiek noteikti atkarībā no konkrētās uzvaras un iegūtās godalgotās vietas.
- 8) “Each-Way” derības tiek pieņemtas arī attiecībā uz “Nenosauktiem favorītiem”.
- 9) “Betting Without” attiecas uz iespēju veikt likmi par to, vai attiecīgais kurts spēs sasniegt augstāko finiša pozīciju, ja norādītie kurti tiek izslēgti no oficiālo rezultātu aprēķiniem.
- 10) “Betting Without” derību tirgu “Each Way” noteikumi atkarīgi no to kurtu skaita, kas piedalās sacīkstēs, kad norādītie kurti tiek atņemti no dalībnieku kopskaita.
- 11) Atskaitījumi atbilstoši “Tattersalls” 4. noteikumam tiek piemēroti zirgiem, kas izstājas no sacīkstēm “Betting Without” derību tirgos.
- 12) Ja kurts izstājas no sacīkstēm pēc tiešraides sākšanas no sacīkšu trases, likmes par konkrēto izvēli tiek anulētas. Likmēm uz atlikušajiem dalībniekiem tiks piemērots atskaitījums saskaņā ar 4. noteikumu.

c) Cenas – “Board” un “Starting”

- 1) Iespējams izvēlēties no 2 (divām) cenu opcijām: cena likmes veikšanas brīdī jeb “Starting Price” (SP – sākuma cena). Ja iespējams veikt likmes sacīkšu laikā, SP tiks aprēķināta, balstoties uz izvēlēta varianta pēdējiem pieejamajiem koeficientiem. Jāņem vērā, ka SP nav pieejama “Ante Post” (AP) derībās.

- 2) Alternatīvas opcijām *SP*, “Board Prices” (*BP*) vai “Industry Prices” (*IP*) parasti tiek parādītas aptuveni 5 minūtes pirms sacīkstēm. Likmēm, kuras tiek veiktas par *BP* vai *IP SP* cenu, rezultāti tiks noteikti, balstoties uz cenu, kāda bija noteikta likmes veikšanas brīdī, kā arī uz to tiks attiecināti citi šajā sadaļā sniegtie noteikumi.
- 3) Derības tiek pieņemtas divu (2) vai vairāk dalībnieku sacīkstēs par norādītajiem variantiem atbilstoši aktuālajām “Board/Show Prices” cenām, kuras mūsu dienests ir saņēmis no oficiālā informācijas dienesta (*PA*).
- 4) Ja tiek pārraidīta kļūdaina cena, visas likmes, ko pieņēma, balstoties uz nepareiziem koeficientiem, tiek anulētas un likmju summas tiek atmaksātas.
- 5) Jebkurai atsaucei uz laika periodu, cenu pieejamību utt. ir informatīvs, nevis saistošs raksturs. SIA ALFOR patur tiesības pēc saviem ieskatiem mainīt šādus laika periodus vai cenas, kā arī apturēt jebkuru sacīkšu vai derību iespējas pieejamību.

d) Nenoslaukta favorīta derības

- 1) Derības tiek pieņemtas tikai par nenoslauktiem favorītiem. Nenoslaukta favorīta (fav) derības attiecas uz variantiem, kuri tiek noteikti, balstoties uz tālāk minēto.
 - a) Kurts, kam tiek piešķirta *SP* cena ar zemākajiem koeficientiem, tiek uzskatīts par nenoslaukto favorītu.
 - b) Ja divu kurtu *SP* cenas sniedz gandrīz vienādus koeficientus, suns ar viszemāko vērtību numuru tiks uzskatīts par nenoslaukto favorītu.
- 2) Ja nav norādīts citādi un uz trases tiek rīkota vairāk nekā 1 sacīkšu sērija vienā dienā, likme attieksies uz nākamā sacīkšu sēriju, kas notiks pēc likmes pieņemšanas.

e) “Tattersalls” 4. noteikums

- 1) “Tattersalls” 4. noteikums tiek piemērots gadījumos, kad kurts tiek vai nu atsaukts, vai starteris ir oficiāli atzinis, ka dalībnieks sacīkstēs nav piedalījies.
- 2) Saskaņā ar “Tattersalls” 4. noteikumu no laimējušajām likmēm tiek atskaitīta iepriekš noteikta summa, lai kompensētu zirga izstāšanos no konkrētajām sacīkstēm. Atskaitījuma apmērs tiek noteikts atkarībā no koeficientiem (“Early” vai “Board/Show”), kuri ir piemēroti zirgam tā atsaukšanas brīdī.
- 3) Atskaitījumi no pārējo kurtu koeficientiem ir balstīti uz tālāk norādīto.

Decimāлкоeficienti

1,12 vai zemāks

Dalaskaitļu koeficienti

1/9 vai īsāks

Neto atskaitījumi

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	Notikumi – 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 un augstāks	10/1 un augstāks	Bez atskaitījuma

- 4) Iepriekšējās tabulās koeficienti ir norādīti gan decimāldaļskaitļu, gan daļskaitļu formātā. Ja decimāldaļskaitļu opcijām neatbilst neviens daļskaitļa ekvivalents, SIA ALFOR patur tiesības piemērot “Tattersalls” 4. noteikumā paredzētos atskaitījumus, balstoties uz decimāldaļskaitļu tabulu.
- 5) Sacīkstēs, no kurām izstājas vairāk nekā viens dalībnieks, drīkst atskaitīt ne vairāk par 90 centiem uz 1 EUR.

f) “Ante Post” derības

- Derības tiek uzskatītas par “Ante Post” derībām (AP), ja tās tiek veiktas, pirms ir zināmi sacīkšu “Final Declarations” dati.
- AP derības uz kuriem, kas nepiedalās sacīkstēs, netiks atmaksātas, un netiek piemērots “Tattersalls” 4. noteikums, ja vien nav norādīts citādi.
- Ja notiek vismaz viens no tālāk minētajiem atgadījumiem, visas AP likmes tiek anulētas:
 - sacīkstes tiek pārtrauktas;
 - sacīkstes tiek oficiāli anulētas;
 - sacīkšu nosacījumi tiek mainīti pēc likmju veikšanas (atbilstoši “Tattersalls” noteikumiem).

- 4) Papildus iepriekš norādītajām iespējām, visas AP derības tiks uzskatītas par derīgām, ja sacīkstes, uz kurām attiecas derības, norisinās 14 pilnu dienu laikā no to sākotnēji plānotā datuma, ja vien nepastāv cita vienošanās.
- 5) AP likmju rezultāti tiek noteikti atbilstoši summas un godalgotās vietas noteikšanas noteikumiem, kas ir spēkā likmes pieņemšanas brīdī. Ja likmes tiek pieņemtas ar nepareizu koeficientu vai atbilstoši nepareiziem godalgotās vietas noteikšanas noteikumiem, SIA ALFOR patur tiesības pēc saviem ieskatiem uzskatīt derības par anulētām, atmaksājot likmju summas.

g) “–cast derības”

1. “Forecast” un “Tricast” derības – vispārīgie noteikumi

- a) “Forecast” derības tiek paziņotas un pieņemtas sacīkstēs ar 3 vai vairāk dalībniekiem. Jebkuras likmes par sacīkstēm, kurās dalībnieku skaits ir mazāks, tiks uzskatītas par anulētām.
- b) “Tricast” derības tiek pieņemtas sacīkstēs, kur tiek paziņota oficiālā datorizētā “Tricast” dividende.
- c) Ja dividende netiek paziņota, likmes tiek uzskatītas par datorizētu tiešo prognozi par variantiem, kur ir izvēlēti pirmās un otrās vietas ieguvēji, bet netiek ņemts vērā trešās vietas ieguvējs.
- d) “Forecast” likmju rezultāti tiek noteikti saskaņā ar datorizētajiem SP tiešo prognožu rezultātiem. Ja jebkādu iemeslu dēļ “Forecast SP” rezultāts netiek sniegts, likmes tiek anulētas.
- e) “Forecast” likmēm vienmēr jābūt par nosauktiem dalībniekiem. Netiek pieņemtas derības par nenosauktiem favorītiem, un, ja šādas derības ir kļūdaini tikušas pieņemtas, tās tiks anulētas.
- f) Ja “Forecast” un “Tricast” derības ir veiktas par dalībnieku, kas izstājies no sacīkstēm, likmju summas tiks atmaksātas.

2. “Straight Forecast”

“Straight Forecast” (Tiešā prognoze) ir likme, kur derības tiek slēgtas par precīzu finišēšanas secību, kāda būs pirmajā un otrajā pozīcijā esošajiem kurtiem sacīkstēs.

3. “Reverse Forecast”

“Reverse Forecast” (Apgrieztā prognoze) ir likme, kur derības tiek slēgtas par pirmajā un otrajā pozīcijā esošajiem kurtiem neatkarīgi no finišēšanas secības. Šīs likmes cena ir divreiz augstāka par “Straight Forecast” cenu, jo šāda likme var tikt uzskatīta par 2 “Straight Forecast” likmēm.

4. “Combination Forecast”

“Combination Forecast” (Kombinētā prognoze) ir likme, kur iespējams izvēlēties 3 vai vairāk likmju variantus konkrētās sacīkstēs. Likme tiek uzskatīta par laimējušu, ja 2 vai vairāki no atlasītajiem kurtiem finišē pirmajā vai otrajā vietā neatkarīgi no secības.

5. “Tricast”

“Tricast” ir likme, kur iespējams slēgt derības par pirmajā, otrajā un trešajā vietā esošo kurtu precīzu finišēšanas secību.

6. “Combination Tricast”

“Combination Tricast” ir likme, kur derības tiek slēgtas par pirmajā, otrajā un trešajā pozīcijā esošajiem kurtiem neatkarīgi no finišēšanas secības.

h) Distances derības

1. Vispārīgie noteikumi (attiecas uz jebkura veida distances derībām)

a) Par distances derību laimējušajiem rezultātiem tiks uzskatīts oficiāli paziņotais attālums starp pirmajā un otrajā pozīcijā esošajiem kurtiem pēc finiša līnijas ar nosacījumu, ka tie ir pabeiguši sacensības.

b) Distances derībās tiek izmantoti šādi termini

- “Nose” = 0,05 no garuma
- “Short Head” = 0,1 no garuma
- “Head” = 0,2 no garuma
- “Neck” = 0,3 no garuma
- “Half a length” = 0,5 no garuma
- “Three quarters” = 0,75 no garuma

c) Maksimālais “lengths” skaits katrās sacīkstēs ir 12.

2. “Meeting Winning” distances derības

a) “Meeting Winning” distances derības ir derības, kurās veic likmes par attālumu starp uzvarētājiem sacīkšu sērijā.

b) Ja sacīkšu sērijā ietilpst 1 vai vairākas sacīkstes, kuras tiek vai nu pārtrauktas, vai anulētas, visas likmes šajā derību tirgū tiks anulētas. Šāds noteikums tiks piemērots, ja vien nav veiktas likmes, kuru rezultātu ir iespējams noteikt pirms sacīkšu pārtraukšanas un kas paliktu nemainīgs neatkarīgi no jebkādiem turpmākajiem notikumiem. Šādā gadījumā likmju rezultāti tiks noteikti atbilstoši noteiktajam iznākamam.

d) SIA ALFOR tikai pēc saviem ieskatiem patur tiesības piedāvāt derības, kas attiecas uz konkrētu sacīkšu sēriju skaitu norādītajā dienā/periodā. Ja jebkurā norādītajā sacīkšu sērijā ir 1 vai vairākas sacīkstes, kas tiek pārtrauktas vai anulētas, visas likmes šajā derību tirgū tiek anulētas. Šāds noteikums tiks piemērots, ja vien nav veiktas likmes, kuru rezultātu ir iespējams noteikt pirms sacīkšu pārtraukšanas un kas paliktu nemainīgs neatkarīgi no jebkādiem turpmākajiem notikumiem. Šādā gadījumā likmju rezultāti tiks noteikti atbilstoši noteiktajam iznākamam.

3. “Race Winning” distances derības

a) “Race Winning” distances derības ir derības, kurās veic likmes par attālumu starp uzvarētājiem konkrētās sacīkstēs.

b) Ja oficiālu rezultātu nav iespējams paziņot, likmes šajā derību tirgū tiks anulētas.

4. “Greyhound Winning” distances derības

a) “Greyhound Winning” distances derības ir derības, kurās var veikt likmes par to, ka konkrēts kurts uzvarēs norādītajās sacīkstēs ar konkrētu distanci.

b) Ja oficiālu rezultātu nav iespējams paziņot, likmes šajā derību tirgū tiks anulētas.

c) Ja izvēlētais kurts neuzvar sacīkstēs, visas likmes šajā derību tirgū tiks noteiktas kā zaudētas.

i) Maksimālie laimesti

- 1) Lai gan var būt gadījumi, kad pieņemto likmju potenciālās izmaksātās summas pārsniedz maksimālos atļautos laimestus, galīgā neto izmaksa nepārsniegs tālāk norādītos ierobežojumus.

- 2) Uz visām izvēlētajām sacīkstēm, kuras pilnībā atspoguļo oficiālais informācijas dienests (piemēram, PA), attiecināms 25 000 EUR ierobežojums.
- 3) Iepriekš minētās summas ir jāuzskata par maksimālajām neto summām, kuras iespējams laimēt vienā dienā. Lielākai konkrētībai par vienu dienu tiek uzskatītas sacīkstes, kas ir sākušās laikposmā no 00.00 CET līdz 23.59 CET.

j) “Trap Challenge”

- 1) “Trap Challenge” ir iespēja veikt likmi par to, kuros vārtiņos būs visvairāk uzvarējušu kurtu norādītajās sacensībās un/vai konkrētā skaitā sacīkšu.
- 2) Visas likmes, kas attiecas uz “Trap Challenge”, paliek spēkā neatkarīgi no tukšajiem vārtiņiem, rezerves suņiem vai anulētām sacīkstēm, ja ir pabeigta vismaz puse no norādītajām sacīkstēm un ir paziņoti to rezultāti.
- 3) Nosakot “Trap Challenge” likmes rezultātus, ja divi vai vairāki kurti tiek uzskatīti par sacīkšu uzvarētājiem, visi kurti 1. vietā (un to attiecīgie vārtiņi) tiks uzskatīti par konkrēto sacīkšu uzvarētājiem.
- 4) Ja divi vai vairāki vārtiņi kvalificējas finiša pozīcijām, likmju rezultāti tiks noteikti, balstoties uz tā saucamo “Vienlaicīga finiša noteikumu” atbilstoši definīcijai <B sadaļas 5.14. punktā>.

E. E-sports

1. Līguma nosacījumi

A. Ievads

- 1) E-sporta likmes tiek liktas uz datorspēlēm, ko gan tiešsaistes, gan bezsaistes vidē spēlē viens vai vairāki spēlētāji. To datorspēļu sarakstu, kas aprakstītas šajā sadaļā, var skatīt šo noteikumu un nosacījumu <2. sadaļā>.
- 2) SIA ALFOR patur tiesības piedāvāt likmes (un noteikt tās par e-sporta derībām) par datorspēlēm, kas nav minētas iepriekš norādītajā apakšpunktā, taču atbilst sniegtajam aprakstam. Uz jebkuras spēļu sērijas iepriekšējām vai gaidāmām spēlēm neatkarīgi no atšķirīgajiem numuriem vai nosaukumiem attiecas tie paši noteikumi, kas šajos noteikumos un nosacījumos izklāstīti attiecībā uz vienu no sērijas spēlēm. Ja spēle, pasākums un/vai ar to saistītās likmes nav aprakstītas šajos noteikumos un nosacījumos, šādu likmju rezultāti tiks noteikti, balstoties uz šajos noteikumos un nosacījumos izklāstītajiem vispārīgajiem principiem.
- 3) Liekot likmes SIA ALFOR sistēmā, konta turētājs apstiprina, ka ir izlasījis, izpratis un ievēros šajā sadaļā aprakstītos noteikumus un nosacījumus, kā arī visus pārējos noteikumus un nosacījumus, kas regulē SIA ALFOR tīmekļa vietnes lietošanu.

-
- 4) Ja vien šajā sadaļā nav norādīts citādi, ir piemērojami SIA ALFOR vispārīgie noteikumi un nosacījumi. Neskaidrību gadījumā prioritāte tiek noteikta šādā secībā:
 - i. noteikumi un nosacījumi, kas publicēti saistībā ar likmi un/vai kampaņu;
 - ii. attiecīgās e-sporta spēles noteikumi;
 - iii. vispārīgie e-sporta rezultātu noteikšanas noteikumi;
 - iv. SIA ALFOR vispārīgie noteikumi un nosacījumi.
 - 5) Ja ne ar vienu no iepriekš minētajiem noteikumiem vai nosacījumiem nav pietiekami, lai pieņemtu skaidru lēmumu, SIA ALFOR patur tiesības, vadoties pēc saviem ieskatiem un taisnīguma principa, individuāli noteikt likmju rezultātus, ievērojot vispārpieņemtas normas, tradīcijas un definīcijas.

B. Vispārīgie rezultātu noteikšanas noteikumi

- 1) Rezultātu noteikšanai SIA ALFOR darīs visu iespējamo, lai izmantotu informāciju, kas bez starpniekiem pasākuma laikā vai uzreiz pēc tā noslēguma iegūta no pasākumu organizējošās asociācijas, izmantojot spēļu apraidi un jebkākus būtiskus tajā redzamus spēles datus, spēles *API* un oficiālo tīmekļa vietni. Ja šī informācija ir konfliktējoša, apstrīdama un nav pieejama no pirmavotiem vai oficiāliem avotiem un/vai no iepriekš minētajiem avotiem iegūtā informācija ir acīmredzami kļūdaina, likmju rezultāti tiks noteikti, izmantojot citus publiskos avotus.
- 2) Likmju rezultātu noteikšanā netiks ņemtas vērā nekādas izmaiņas, kas radušās no un/vai ir izskaidrojamas, taču neaprobežojas ar diskvalifikāciju, sodiem, protestiem, izskatīšanas procesā esošiem rezultātiem un/vai tālākām oficiālā rezultāta izmaiņām pēc tam, kad pasākums ir noslēdzies un rezultāts ir paziņots, pat ja tas ir provizorisks. Nosakot rezultātus likmēm, kuras attiecas uz periodu, kas pārsniedz vairāk nekā 1 kārtu/posmu (piemēram, turnīra likmes), labojumi tiks ņemti vērā tikai tādām likmēm, kuru rezultāts vēl nav noteikts. Tālāk minētais piemērs tiek sniegts kā vispārīgas vadlīnijas tam, kādi noteikumi uz šādām likmēm attiektos dažādās situācijās. Likme par to, ka komanda sasniegs turnīra pusfinālu, uzskatāma par uzvarētu, tiklīdz organizējošā asociācija paziņo, ka attiecīgā komanda ir iekļuvusi pusfinālā. Likmes rezultāts nemainās arī tad, ja šī pati komanda vēlāk jebkādu iemeslu dēļ tiek diskvalificēta no turnīra.
- 3) Jebkura atsauce uz vārdiem/objektiem vienskaitlī attiecas arī uz to daudzskaitļa formu. Tādi termini kā "dalībnieks", "spēlētājs" vai līdzīgi ir saprotami gan kā viena persona, gan komanda, kas ir viena vesela vienība.
- 4) Lai arī ir darīts viss iespējamais, lai pasākuma norisi atspoguļotu pēc iespējas precīzāk un atbilstīgi vadošās asociācijas grafikam, jebkādam atsaucēm uz secību, kādā tiek rādīti dalībnieki, pasākumi utt., ir tikai informējoša nozīme. Māju/viesu dalībnieku maiņa, kā arī iepriekš izziņotu pasākumu maiņa nav uzskatāma par pietiekamu iemeslu, lai atceltu izdarītās likmes.
- 5) Pirms pasākuma/mača vai tā laikā SIA ALFOR var izlemt parādīt pašreizējos un iepriekšējos rezultātus, spēļu datus vai citu ar likmi saistītu statistiku. SIA ALFOR šādus datus nodrošina tikai informatīviem nolūkiem un neuzņemas nekādu atbildību par šādu datu pareizību. Visi šāda veida dati ir uzskatāmi par neoficiāliem, un šo datu neprecizitāte nav uzskatāma par pamatotu iemeslu izdarīto likmju atcelšanai.
- 6) Ja kāda dalībnieka vārds/pasākuma/spēles nosaukums ir uzrakstīts kļūdaini un/vai ir ticis mainīts, likmes paliek spēkā, ja bez šaubām ir skaidrs un ar uzticamiem avotiem var pārbaudīt, ka objekts, uz kuru liktas likmes, ir domātais dalībnieks/pasākums/spēle.
- 7) Tīmekļa vietnē pieejamais galīgais termiņš (pārtraukšanas laiks) ir sniegts tikai informatīviem mērķiem. SIA ALFOR patur tiesības pēc saviem ieskatiem daļēji vai pilnīgi pārtraukt likmju veikšanu jebkurā brīdī, ja to uzskata par nepieciešamu.
- 8) Neatkarīgi no tā, kāds sākuma laiks ir norādīts tīmekļa vietnē, spēkā ir noteikumi, kas izklāstīti SIA ALFOR totalizatora vispārīgajos noteikumos un nosacījumos (konkrētāk <A sadaļas 2.–6. punktā>) attiecībā uz izdarīto un/vai pieņemto likmju derīgumu vai nederīgumu.

-
- 9) Neierobežojot savas tiesības un ņemot vērā iepriekš minēto apakšpunktu, SIA ALFOR patur tiesības tikai pēc saviem ieskatiem anulēt likmes, ja atgadās kāda no šīm situācijām:
- i. SIA ALFOR no saviem pakalpojumu sniedzējiem/avotiem aizkavēti saņem datus/attēlus, tāpēc SIA ALFOR piedāvā koeficientus, kas neatbaidina patieso likmes situāciju;
 - ii. ir bez šaubām saprotams, ka likmes ir izdarītas no kontiem, kuriem ir bijusi pieeja datiem/attēliem, kas attiecīgajā brīdī nav bijuši pieejami SIA ALFOR;
 - iii. likmes ir izdarītas pēc tam, kad kāds no dalībniekiem ir ieguvis priekšrocību, kas ietekmē likmes koeficientus (kaut vai tikai teorētiski), taču attiecīgie koeficienti nav izmainīti un neatbaidina patieso likmes situāciju.
- 10) Mača sākšanās citā laikā nekā tajā, kas norādīts tīmekļa vietnē, nav uzskatāma par pietiekamu iemeslu, lai anulētu likmes, ar nosacījumu, ka šis mačs abām komandām ir nākamais mačs, tas norisinās tā paša turnīra ietvaros un tiek izspēlēts sākotnēji paredzētajā kārtā/posmā.
- 11) Ja vien nav norādīts citādi, gadījumos, kad organizējošā asociācija nolemj, ka dalībnieku klasificēšanai un/vai mača rezultāta noteikšanai ir vajadzīgas papildu kārtas/papildlaiks, kvalifikācijas mačs(-i) vai maču sērija, SIA ALFOR ņems vērā papildu maču/kārtu/papildlaiku rezultātus un iznākumus, lai noteiktu rezultātus likmēm, kas attiecas uz šo maču/klasifikāciju.
- 12) Visas likmes par mačiem vai to daļām, kas vispār nav notikušas vai kur piešķirta tehniskā uzvara, tiks anulētas. Likmes rezultāta noteikšanas nolūkos tiek uzskatīts, ka darbība mačā (vai tā daļā) ir sākusies, kad tiek ielēgts spēles pulkstenis vai kad spēles dalībnieks izpilda ar maču (vai tā daļu) saistītu spēles darbību atkarībā no tā, kas tiek izdarīts pirmais.
- 13) Ja mačs vai tā daļa jebkāda iemesla dēļ tiek pārtraukta, un oficiālā organizācija 36 stundu laikā no mača sākuma nepaziņo lēmumu par rezultātu/iznākumu, tiks atmaksātas summas par tām likmēm, kuru rezultāts nav noteikts. Visi likmju rezultāti, kas ir noteikti pirms pārtraukšanas un kas nebūtu mainījušies atkarībā no turpmākajiem notikumiem, saglabājas atbilstoši noteiktajam rezultātam.
- 14) Ja tiek nolemts, ka pārtrauktais mačs (vai tā daļa) tiks atsākts 36 stundu laikā no sākotnēji paredzētā mača sākuma, spēkā būs visas likmes saistībā ar sākotnējo maču, un to rezultāti tiks noteikti atbilstīgi atsāktās spēles iznākumam.
- 15) Ja tiek nolemts, ka pārtrauktais mačs (vai tā daļa) tiks sākts no sākuma 36 stundu laikā no sākotnēji paredzētā mača sākuma, tiks anulētas visas likmes saistībā ar sākotnējo maču, kuru rezultātu nebija iespējams noteikt pirms mača pārtraukšanas.
- 16) Ja kāds no pārtrauktā mača dalībniekiem laikā starp mača pārtraukšanu un atsākšanu piedalās tā paša turnīra citā mačā ar citu dalībnieku, tiek anulētas visas sākotnējā mača likmes, kuru rezultāts vēl nav noteikts, neatkarīgi no atsāktā mača iznākuma.
- 17) Ja vien nav norādīts citādi, likmes par turnīra rezultātiem un/vai mačiem/pasākumiem, kas norisinās 2 vai vairāku dienu garumā, paliek spēkā ar nosacījumu, ka attiecīgais pasākums ir uzskatāms par pabeigtu un oficiālā organizācija norādītā gada laikā paziņo oficiālo rezultātu, neatkarīgi no tā, vai pasākumā turpina vai sāk piedalīties (vai pārtrauc dalību) iepriekš pieteikts dalībnieks.
- 18) Ja mačs netiek pabeigts standarta veidā, bet asociācija paziņo mača rezultātu 36 stundu laikā kopš mača sākuma, pirms tam neatjaunojot pārtrauktā mača norisi, SIA ALFOR pieņems paziņoto rezultātu kā oficiālo rezultātu tām likmēm, kas attiecas uz mača iznākumu un/vai turnīra norisi (piem., "Mača koeficienti" un "Dalībnieks tiks nākamajā kārtā"), ar nosacījumu, ka paziņotais mača rezultāts neizmaina likmju rezultātus, kādi tie tika noteikti mača pārtraukšanas brīdī. Tādā gadījumā likmju summas tiks atmaksātas. (Piemēram, A komanda ir vadībā divās kartēs pret nulli mačā, kur uzvar labākais no 5 kartēm, un B komanda padodas: asociācija paziņo, ka mačā

uzvarēja A komanda. Šādā gadījumā likmes ir spēkā. Taču, ja šādā pašā mačā, kur uzvar labākais no 5 kartēm, mačs tiktu pārtraukts, kad rezultāts ir 1 pret 1, un asociācija noteiktu kādu no komandām par uzvarētāju, likmes tiktu anulētas.) Tiks anulētas visas pārējās likmes, izņemot tās, kuru iznākums ir noteikts pirms pārtraukšanas un nevarētu tikt izmainīts neatkarīgi no turpmākajiem notikumiem.

- 19) Lai noteiktu rezultātu likmēm, kas saistītas ar spēles datiem (piem., "Pieveikto pretinieku skaits") vai jebkādu specifisku terminoloģiju, tiks izmantotas definīcijas, kuras sagatavojusi oficiālā organizācija, kas publisko attiecīgo spēles statistiku. Ja vien nav pieejami nepārprotami pierādījumi, SIA ALFOR neatzīs nekādas sūdzības, kas radušās šādu terminu personīgas interpretācijas rezultātā.
- 20) Ja vien nav norādīts citādi, netiks atmaksātas summas par "Ilgtermiņa" vai "Iegūtās vietas" likmēm, kas liktas uz iznākumiem/dalībniekiem, kuri jebkāda iemesla dēļ nepiedalās, tiek diskvalificēti un/vai izstājas (gan pirms pasākuma, gan tā laikā). SIA ALFOR patur tiesības pēc saviem ieskatiem jebkurām sacensībām piemērot "Tattersalls" 4. noteikumu, kā paskaidrots SIA ALFOR totalizatora vispārīgo noteikumu un nosacījumu <B sadaļas 6. punktā>, un tas tiks paziņots saistībā ar izdarīto likmi.
- 21) Lai spēkā būtu likmes, kas attiecas uz viena dalībnieka sniegumu noteiktā pasākumā/laika posmā (piem., "X komandas sniegums turnīrā"), pēc likmes izdarīšanas un/vai pieņemšanas norādītajam dalībniekam vismaz vienu reizi ir aktīvi jāiesaistās darbībā attiecīgajā pasākumā/laika posmā.
- 22) Likmes netiks atmaksātas arī tad, ja mača/pasākuma laimējušais iznākums ir dalībnieks/rezultāts, kas nav bijis norādīts kā iespējama objekts likmes likšanai. Visu likmju piedāvājumu gadījumos konta turētājam ir iespēja pieprasīt likmes cenu par sarakstā neiekļautu dalībnieku/iznākumu. SIA ALFOR patur tiesības pēc saviem ieskatiem noraidīt šādus pieprasījumus.
- 23) Rezultāti likmēm, kurās tiek pretstatīti divu vai vairāk dalībnieku rezultāti noteiktā laika posmā/sacensībās, tiks noteikti, izmantojot tikai norādīto dalībnieku rezultātus, neņemot vērā pārējo dalībnieku rezultātus šajās pašās sacensībās/pasākumā.
- 24) Ja dalībnieks jebkādu iemeslu dēļ tiek diskvalificēts/noraidīts/tam aizliegts piedalīties turpmākajā pasākuma/sacensību daļā/posmā, kā arī ja dalībnieks labprātīgi izstājas, tiks uzskatīts, ka diskvalifikācija ir notikusi oficiālā paziņojuma sniegšanas brīdī. Iepriekšējie rezultāti netiks mainīti neatkarīgi no jebkurām izmaiņām minēto darbību dēļ.
- 25) Ja, veicot "Ilgtermiņa" vai "Iegūtās vietas" likmes, divi vai vairāki dalībnieki gūst vienādu rezultātu un organizējošā asociācija nenosaka šo dalībnieku tālāku iedalījumu, tiek piemēroti vienlaicīgā finiša noteikumi, kā izklāstīts SIA ALFOR totalizatora vispārīgo noteikumu un nosacījumu <B sadaļas, 5. punkta, 14. apakšpunktā>.
- 26) SIA ALFOR atmaksās likmes, kas liktas uz divu dalībnieku rezultātu/sasniegumu savstarpēju salīdzināšanu noteiktā laika posmā (piem., "Labākā iegūtā vieta turnīrā", "Mača uzvarētājs", "X kartes uzvarētājs"), ja spēkā ir kāds no šiem nosacījumiem:
 - i. nebija pieejamas likmes par neizšķirtu rezultātu un organizējošā asociācija nenosaka papildu pasākumus/papildlaiku/papildu kārtas vienāda rezultāta izšķiršanai, kas ļautu noteikt mača/likmes uzvarētāju vai papildu iedalījumu dalībniekiem, kas ieguvuši vienādu rezultātu;
 - ii. pēc likmes izdarīšanas un/vai pieņemšanas jebkurš no izvēlētajiem dalībniekiem nepiedalās nevienā turpmākā attiecīgā pasākuma (vai tā daļas) posmā;
 - iii. neviens no izvēlētajiem dalībniekiem nav iekļauts attiecīgajā iedalījumā;
 - iv. pēc likmes izdarīšanas un/vai pieņemšanas neviens no dalībniekiem nav izpildījis vajadzīgo prasību, un par šādu iznākumu iepriekš nebija iespējams izdarīt likmes.

-
- 27) Rezultāti likmēm, kurās salīdzināti trīs dalībnieku rezultāti/sasniegumi, tiks noteikti atbilstīgi iepriekšējā apakšpunktā sniegtajam aprakstam, izņemot gadījumus, kad diviem vai vairākiem dalībniekiem ir vienāds rezultāts, jo šādā gadījumā tiek piemēroti vienlaicīgā finiša noteikumi, kā aprakstīts SIA ALFOR totalizatora vispārīgo noteikumu un nosacījumu <B sadaļas, 5. punkta, 14. apakšpunktā>.
- 28) "Ilgttermiņa" vai "Iegūtās vietas" likmju noteikumi attiecas uz likmēm, kurās tiek salīdzināti četru vai vairāku dalībnieku rezultāti/sniegums, izņemot likmes, uz kurām attiecas "Grupu likmju" noteikumi. Šādos gadījumos likmes summas tiek atmaksātas, ja vismaz viens izvēlētais dalībnieks pēc likmes uzlikšanas un/vai pieņemšanas jebkāda iemesla dēļ nav aktīvi piedalījies.
- 29) Ja vien likmes iznākums nav noteikts jau pirms izmaiņu izziņošanas, likmes, kas attiecas uz dalībnieka centieniem pirmajam izpildīt noteiktu darbību/iegūt noteiktu rezultātu (piem., "Pirmais dalībnieks, kurš uzvarēs X mačus" vai "Virs/zem izspēlētā karšu skaita") vai kas attiecas uz dalībnieku pabeigto darbību rezultātu/atšķirību salīdzināšanu (piem., "Handikaps kartē" vai "Precīzs rezultāts kartē attiecīgajā mačā"), tiek anulētas, ja mača formāts ir ticis pilnībā mainīts veidā, kas ietekmē veicamo darbību skaitu un izpildi un attiecīgos koeficientus, ieskaitot, bet neaprobežojoties ar gadījumiem, kad paredzētais karšu skaits tiek mainīts no nepāra skaitļa (piem., 1/3/5) uz pāra skaitli (piem., 2/4/6), un otrādi. Likmes paliek spēkā un to rezultāti tiek noteikti, kā ierasts, ja izziņotās izmaiņas nav būtiskas (piem., "Mača koeficients" saglabājas derīgs, ja paredzēto spēles karšu skaits tiek mainīts no 3 uz 5 kartēm) vai likmes iznākums jau ir noteikts, pirms tiek izziņotas izmaiņas. Tālāk minētais piemērs tiek sniegts kā vispārīgas vadlīnijas tam, kādi noteikumi uz šādām likmēm attiektos dažādās situācijās. Likme "Uzvarēs 1. kartē" paliek spēkā, ja karšu skaits mačā tiek mainīts no 3 uz 5 kartēm, taču šādā pašā situācijā "Virs/zem" likmes par kopā uzvarētajām kartēm mačā tiktu anulētas.
- 30) Ja SIA ALFOR kļūdaini piedāvā koeficientus vai līnijas, kas balstītas uz tādu karšu/spēļu/kārtu skaitu, kas atšķiras no pareizā un mačā izmantotā skaita, likmes, kas attiecas uz dalībnieka centieniem pirmajam izpildīt noteiktu darbību/iegūt noteiktu rezultātu (piem., "Pirmais dalībnieks, kurš uzvarēs X mačus" vai "Virs/zem izspēlētā karšu skaita") vai kas attiecas uz dalībnieku pabeigto darbību rezultātu/atšķirību salīdzināšanu (piem., "Handikaps kartē" vai "Precīzs rezultāts kartē attiecīgajā mačā"), tiek anulētas, ja mača formāts ir ticis pilnībā mainīts veidā, kas ietekmē veicamo darbību skaitu un izpildi un attiecīgos koeficientus, ieskaitot, bet neaprobežojoties ar gadījumiem, kad karšu skaits tiek mainīts uz nepāra karšu skaitu (piem., 1/3/5), lai gan bija paredzēts, ka mačā tiks izspēlēts pāra karšu skaits (piem., 2/4/6), un otrādi. Likmes paliek spēkā un to rezultāti tiek noteikti, kā ierasts, ja atšķirības nav būtiskas (piem., "Mača koeficients" saglabājas derīgs, ja paredzēto 5 spēles karšu vietā tiek izziņotas 3 kartes) vai likmes iznākums jau ir noteikts, pirms tiek izziņotas izmaiņas. Tālāk minētais piemērs tiek sniegts kā vispārīgas vadlīnijas tam, kādi noteikumi uz šādām likmēm attiektos dažādās situācijās. Likme "Uzvarēs 1. kartē" paliek spēkā, ja mačam tiek izziņotas 3, nevis 5 kartes, taču šādā pašā situācijā "Virs/zem" likmes par kopā uzvarētajām kartēm mačā tiktu anulētas.
- 31) Noteiktu pasākumu laikā SIA ALFOR tikai pēc saviem ieskatiem var nolemt likmju veikšanai piedāvāt samazinātu dalībnieku izlasi un var arī iekļaut tādas iespējas, kā "Jebkurš cits", "Pārējie dalībnieki" u. tml. Šī iespēja attiecas uz visiem sarakstā neiekļautajiem dalībniekiem, izņemot tos, kas ir minēti atsevišķi. SIA ALFOR saglabā tiesības vēlākos posmos iekļaut vairāk dalībnieku. Ja šie vēlāk iekļautie dalībnieki uzvar, tiks uzskatīts, ka tie ir bijuši sarakstos neiekļautie dalībnieki, līdz brīdim, kad tie tika iekļauti sarakstā, un likmju rezultāti tiks attiecīgi noteikti.
- 32) Tiks anulētas likmes par dalībnieka sniegumu noteiktā pasākumā/laika posmā (piem., "X komanda pret visiem pārējiem" vai "Uzvarētājs, neskaitot X komandu"), ja pēc likmes izdarīšanas un/vai pieņemšanas norādītais dalībnieks nevienu reizi aktīvi neiesaistīsies darbībā attiecīgajā pasākumā/laika posmā.
- 33) Ja spēlētāju skaits mača sākumā neatbilst pasākuma reglamentā norādītajam (piem., abas komandas sāk maču 4 dalībnieku sastāvā, paredzēto 5 dalībnieku vietā), visas likmes tiks

anulētas. Ja kāda no komandām uzreiz un/vai pavisam zaudē jebkādu skaitu tās dalībnieku, taču mača sākumā dalībnieku skaits atbilda reglamentā norādītajam, visas likmes saglabājas derīgas.

- 34) Paliek spēkā likmes par mačiem/pasākumiem ar dalībniekiem, kuri izmanto citu/nepareizi uzrakstītu segvārdu vai izmanto citu kontu (tā saukto "smurfu kontu"), ja vien nav bez šaubām skaidrs, ka persona, kas izmanto attiecīgo segvārdu, nav tā, par kuru likta likme. Šādos gadījumos likmes tiks anulētas.
- 35) Likmes par komandu ir derīgas neatkarīgi no tā, kuras personas tiek izvēlētas par komandas dalībniekiem. Ja organizējošā asociācija lemj, ka mačā drīkst piedalīties rezervists vai aizstājējs, likmes ir derīgas, ja vien tiek izziņots oficiāls mača rezultāts.
- 36) Jebkurš kvalifikācijas veids, kas norisinās pirms galvenā turnīra (kad attiecināms), tiek uzskatīts par derīgu sacensību daļu. Tādējādi jebkurš dalībnieks, kas izstājas kvalifikācijas posmā, tiek uzskatīts par zaudējušu jebkuram, kurš ir iepriekš kvalificējies vai ir veiksmīgi izturējis kvalifikācijas posmu.
- 37) Ja likmēs ir atsauces uz laika posmiem, tie saprotami šādi: "pirmajās 30 minūtēs" nozīmē jebko, kas notiek pirmajās 0 stundās 29 minūtēs un 59 sekundēs; "no 10 līdz 20 minūtēm" nozīmē jebko, kas notiek no 10 minūtēm un 0 sekundēm līdz 19 minūtēm un 59 sekundēm.
- 38) Likmes, kas attiecas uz pavadīto laiku, atspoguļo faktisko laiku, kas ir pagājis attiecīgajā kartē/kārtā/pasākumā. Piemēram, rezultāts likmei "Virs 30,5 minūtēm kartē" tiks noteikts kā "Virs", tiklīdz noteiktajā kartē būs pagājušas trīsdesmit minūtes un trīsdesmit sekundes.
- 39) Likmes, kas attiecas uz "Uzvarētāju" un/vai "Labāko" grupu, ir spēkā neatkarīgi no tā vai atbilstīgi pasākuma noteikumiem kādam no dalībniekiem tiek piešķirtas uzvaras kartēs un/vai priekšrocības.

2. Atsevišķu spēļu noteikumi

A. Call of Duty

(i) Mača koeficienti

- ***Ja mača (vai tā daļas) rezultāta noteikšanai ir vajadzīgs papildlaiks/papildu kartes un ja vien likmes noteikumos nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemts vērā papildu spēles laikā noteiktais iznākums.***
- *Lai likmes būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmās paredzētās kartes izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās "Uzvarētāju" un/vai "Labāko" grupas uzvaras kartēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās kartes tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai.*
- *Likmes rezultāta noteikšanai galvenais faktors būs vadošās asociācijas pirmais oficiālais lēmums, kas izziņots 36 stundu laikā kopš mača beigām/pārtraukšanas, tai skaitā (bet ne tikai) lēmumi par diskvalifikācijām, izstāšanos, padošanos utt., kas arī tiks ņemti vērā likmes rezultāta noteikšanai.*
- *Ja rezultāts ir neizšķirts, taču šādu iznākumu nav bijis iespējams izvēlēties likmes izdarīšanai, iemaksātā summa tiks atmaksāta.*

(ii) Sērijas rezultāts	• <i>Likme attiecas uz kopējo rezultātu, kas rodas no jebkādas vienā kārtā/posmā secīgi izspēlētu maču/sēriju rezultāta kombinācijas, ja šie mači tiek izspēlēti starp vieniem un tiem pašiem spēlētājiem viena turnīra ietvaros.</i> • <i>Ja mača (vai tā daļas) rezultāta noteikšanai ir vajadzīgs papildlaiks/papildu kartes un ja vien likmes noteikumos nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemts vērā papildu spēles laikā noteiktais iznākums.</i> • <i>Lai likme būtu spēkā, dalībniekiem katrā sērijas mačā ir jāsāk izspēlēt pirmo paredzēto karti.</i> • <i>Likmes rezultāta noteikšanai galvenais faktors būs vadošās asociācijas pirmais oficiālais lēmums, kas izziņots 36 stundu laikā kopš mača beigām/pārtraukšanas, tai skaitā (bet ne tikai) lēmumi par diskvalifikācijām, izstāšanos, padošanos utt., kas arī tiks ņemti vērā likmes rezultāta noteikšanai.</i> • <i>Ja rezultāts ir neizšķirts, taču šādu iznākumu nav bijis iespējams izvēlēties likmes izdarīšanai, iemaksātā summa tiks atmaksāta.</i>
(iii) Kopējais karšu skaits	• <i>Ja mača (vai tā daļas) rezultāta noteikšanai ir vajadzīgs papildlaiks/papildu kartes un ja vien likmes noteikumos nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemts vērā papildu spēles laikā noteiktais iznākums.</i> • <i>Lai likmes būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmās paredzētās kartes izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās "Uzvarētāju" un/vai "Labāko" grupas uzvaras kartēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās kartes tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai.</i> • <i>Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas paredzētās kartes. Ja mačs tiek pārtraukts pirms tā standarta nobeiguma, neatkarīgi no vadošās asociācijas lēmuma likmes tiks anulētas, izņemot gadījumus, kad "Virs/zem" likmēs noteiktā robeža mača pārtraukšanas brīdī jau tikusi pārsniegta. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiks noteikts, ņemot vērā mača rezultātus, kādi tie bija pirms mača pārtraukšanas.</i>
(iv) Kartes handikaps	• <i>Ja mača (vai tā daļas) rezultāta noteikšanai ir vajadzīgs papildlaiks/papildu kartes un ja vien likmes noteikumos nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemts vērā papildu spēles laikā noteiktais iznākums.</i> • <i>Lai likmes būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmās paredzētās kartes izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās "Uzvarētāju" un/vai "Labāko" grupas uzvaras kartēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās kartes tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai.</i> • <i>Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas paredzētās kartes. Ja mačs tiek pārtraukts pirms tā standarta nobeiguma, neatkarīgi no vadošās asociācijas lēmuma likmes tiks anulētas, izņemot gadījumus, kad "Handikapa" likmēs noteiktā vērtība mača pārtraukšanas brīdī jau tikusi sasniegta. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiks noteikts, ņemot vērā mača rezultātus, kādi tie bija pirms mača pārtraukšanas.</i>

(v) <i>Precīzs rezultāts</i>	- Likmes rezultāta noteikšanai netiks ņemts vērā papildlaiks/papildu izspēlētās kartes, kas vajadzīgas, lai noteiktu mača (vai tā daļas) iznākumu. - Lai likme būtu spēkā, ir līdz galam jāizspēlē visas standartā paredzētās kartes.
(vi) <i>Ilgums</i>	- Lai noteiktu rezultātu likmēm, kas izdarītas par ilgumu, tiks ņemts vērā papildlaiks/papildu kartes, kas vajadzīgas, lai noteiktu mača (vai tā daļas) iznākumu. - Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu. - Likmes rezultāta noteikšanas nolūkos ikviena piešķirta uzvara kartē, kas tā sauktās "Uzvarētāju" un/vai "Labāko" grupas dalībniekiem tiek piešķirta atbilstīgi pasākuma noteikumiem, tiks vērtēta kā "0" (nulle) minūšu vērtā.
(vii) <i>X karte</i>	- Ja mača (vai tā daļas) rezultāta noteikšanai ir vajadzīgs papildlaiks/papildu kartes un ja vien likmes noteikumos nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemts vērā papildu spēles laikā noteiktais iznākums. - Lai likme būtu spēkā, paredzētā karte ir jāizspēlē līdz galam.
(viii) <i>Pirmais X/pirmais, kas X</i>	- Likmes attiecas uz to, kurš no dalībniekiem pirmais sasniedz/izpilda noteiktu daudzumu iepriekš definētu darbību. Ja vien nav bijusi pieejama likme par neizšķirtu iznākumu (arī "Neviena komanda"), ja neviens no dalībniekiem nesasniedz noteikto mērķi, iemaksātā summa tiek atmaksāta. - Ja mača (vai tā daļas) rezultāta noteikšanai ir vajadzīgs papildlaiks/papildu kartes un ja vien likmes noteikumos nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemts vērā papildu spēles laikā noteiktais iznākums. - Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu.
(ix) <i>Čempions (Ace)</i>	- Likmes attiecas uz vienu dalībnieku, kurš jebkurā mača kārtā (vai tās daļā) viens pats ir pieveicis visu pretinieku komandu. - Ja mača (vai tā daļas) rezultāta noteikšanai ir vajadzīgs papildlaiks/papildu kartes un ja vien likmes noteikumos nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemts vērā papildu spēles laikā noteiktais iznākums. - Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu.
(x) <i>Pieveiktie pretinieki (Kills)</i>	- Ja mača (vai tā daļas) rezultāta noteikšanai ir vajadzīgs papildlaiks/papildu kartes un ja vien likmes noteikumos nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemts vērā papildu spēles laikā noteiktais iznākums. - Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu. - Likmes attiecas uz to, cik pretinieku noteiktā mačā (vai tā daļā) ir pieveicis viens konkrēts spēlētājs.

(xi) <i>Spēlētāja pieveiktie pretinieki (Player kills)</i>	- Ja mača (vai tā daļas) rezultāta noteikšanai ir vajadzīgs papildlaiks/papildu kartes un ja vien likmes noteikumos nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemts vērā papildu spēles laikā noteiktais iznākums. - Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu.
B. CS: GO	
(i) <i>Mača koeficienti</i>	- Ja mača (vai tā daļas) rezultāta noteikšanai ir vajadzīgs papildlaiks/papildu kārtas un ja likmes noteikumos nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemts vērā papildu spēles laikā noteiktais iznākums. - Lai likmes būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmās paredzētās kartes izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās "Uzvarētāju" grupas uzvaras kartēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās kartes tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Likmes rezultāta noteikšanai galvenais faktors būs vadošās asociācijas pirmais oficiālais lēmums, kas izziņots 36 stundu laikā kopš mača beigām/pārtraukšanas, tai skaitā (bet ne tikai) lēmumi par diskvalifikācijām, izstāšanos, padošanos utt., kas arī tiks ņemti vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Ja rezultāts ir neizšķirts, taču šādu iznākumu nav bijis iespējams izvēlēties likmes izdarīšanai, iemaksātā summa tiks atmaksāta.
(ii) <i>Sērijas rezultāts</i>	- Likme attiecas uz kopējo rezultātu, kas rodas no jebkādas vienā kārtā/posmā secīgi izspēlētu maču/sēriju rezultāta kombinācijas, ja šie mači tiek izspēlēti starp vieniem un tiem pašiem spēlētājiem viena turnīra ietvaros. - Ja likmes (vai tā daļas) rezultāta noteikšanai ir vajadzīgs papildlaiks/papildu kārtas un ja likmes noteikumos nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemts vērā papildu spēles laikā noteiktais iznākums. - Lai likme būtu spēkā, dalībniekiem katrā sērijas mačā ir jāsāk izspēlēt pirmo paredzēto karti. - Likmes rezultāta noteikšanai galvenais faktors būs vadošās asociācijas pirmais oficiālais lēmums, kas izziņots 36 stundu laikā kopš mača beigām/pārtraukšanas, tai skaitā (bet ne tikai) lēmumi par diskvalifikācijām, izstāšanos, padošanos utt., kas arī tiks ņemti vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Ja rezultāts ir neizšķirts, taču šādu iznākumu nav bijis iespējams izvēlēties likmes izdarīšanai, iemaksātā summa tiks atmaksāta.
(iii) <i>Kopējais karšu skaits</i>	- Ja likmes (vai tā daļas) rezultāta noteikšanai ir vajadzīgs papildlaiks/papildu kārtas un ja likmes noteikumos nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemts vērā papildu spēles laikā noteiktais iznākums. - Lai likmes būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmās paredzētās kartes izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās "Uzvarētāju" grupas

	uzvaras kartēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās kartes tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai. Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas paredzētās kartes. Ja mačs tiek pārtraukts pirms tā standarta nobeiguma, neatkarīgi no vadošās asociācijas lēmuma likmes tiks anulētas, izņemot gadījumus, kad "Virs/zem" likmēs noteiktā robeža mača pārtraukšanas brīdī jau tikusi pārsniegta. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiks noteikts, ņemot vērā mača rezultātus, kādi tie bija pirms mača pārtraukšanas.
(iv) Kartes handikaps	- Ja likmes (vai tā daļas) rezultāta noteikšanai ir vajadzīgs papildlaiks/papildu kārtas un ja likmes noteikumos nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemts vērā papildu spēles laikā noteiktais iznākums. - Lai likmes būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmās paredzētās kartes izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās "Uzvarētāju" grupas uzvaras kartēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās kartes tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas paredzētās kartes. Ja mačs tiek pārtraukts pirms tā standarta nobeiguma, neatkarīgi no vadošās asociācijas lēmuma likmes tiks anulētas, izņemot gadījumus, kad "Handikapa" likmēs noteiktā vērtība mača pārtraukšanas brīdī jau tikusi sasniegta. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiks noteikts, ņemot vērā mača rezultātus, kādi tie bija pirms mača pārtraukšanas.
(v) Precīzs rezultāts	- Likmes rezultāta noteikšanai netiks ņemts vērā papildlaiks/papildu izspēlētās kārtas, kas vajadzīgas, lai noteiktu mača (vai tā daļas) rezultātu. - Lai likme būtu spēkā, ir līdz galam jāizspēlē visas standartā paredzētās kartes.
(vi) X karte	- Ja likmes (vai tā daļas) rezultāta noteikšanai ir vajadzīgs papildlaiks/papildu kārtas un ja likmes noteikumos nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemts vērā papildu spēles laikā noteiktais iznākums. - Lai likme būtu spēkā, paredzētā karte ir jāizspēlē līdz galam.
(vii) Kopējais kārtu skaits	- Ja likmes (vai tā daļas) rezultāta noteikšanai ir vajadzīgs papildlaiks/papildu kārtas un ja likmes noteikumos nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemts vērā papildu spēles laikā noteiktais iznākums. - Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas paredzētās kārtas. Ja mačs tiek pārtraukts pirms tā standarta nobeiguma, neatkarīgi no vadošās asociācijas lēmuma likmes tiks anulētas, izņemot gadījumus, kad "Virs/zem" likmēs noteiktā robeža mača pārtraukšanas brīdī jau tikusi pārsniegta. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiks noteikts, ņemot vērā mača rezultātus, kādi tie bija pirms mača pārtraukšanas. - Ja likmes aprakstā ir atsauce uz "Pilnu pirkumu" (Full Buy), kādam no dalībniekiem ir jāizpilda pilna pirkuma darbība, lai likme būtu spēkā. - Likmes rezultāta noteikšanas nolūkos ikviena piešķirta uzvara kartē, kas tā sauktās "Uzvarētāju" grupas dalībniekiem tiek piešķirta atbilstīgi pasākuma noteikumiem, tiks vērtēta kā "0" (nulle) kārtu vērtā.

(viii) <i>Kārtas handikaps</i>	- Ja likmes (vai tā daļas) rezultāta noteikšanai ir vajadzīgs papildlaiks/papildu kārtas un ja likmes noteikumos nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemts vērā papildu spēles laikā noteiktais iznākums. - Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas paredzētās kārtas. Ja mačs tiek pārtraukts pirms tā standarta nobeiguma, neatkarīgi no vadošās asociācijas lēmuma likmes tiks anulētas, izņemot gadījumus, kad "Handikapa" likmēs noteiktā vērtība mača pārtraukšanas brīdī jau tikusi sasniegta. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiks noteikts, ņemot vērā mača rezultātus, kādi tie bija pirms mača pārtraukšanas. - Ja likmes aprakstā ir atsauce uz "Pilnu pirkumu" (Full Buy), kādam no dalībniekiem ir jāizpilda pilna pirkuma darbība, lai likme būtu spēkā.
(ix) <i>X kārta</i>	- Ja likmes (vai tā daļas) rezultāta noteikšanai ir vajadzīgs papildlaiks/papildu kārtas un ja likmes noteikumos nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemts vērā papildu spēles laikā noteiktais iznākums. - Ja likmes aprakstā ir atsauce uz "Pilnu pirkumu" (Full Buy), kādam no dalībniekiem ir jāizpilda pilna pirkuma darbība, lai likme būtu spēkā. - Lai likme būtu spēkā, paredzētā kārta ir jāizspēlē līdz galam.
(x) <i>Pirmais X/pirmais, kas X</i>	- Likmes attiecas uz to, kurš no dalībniekiem pirmais sasniedz/izpilda noteiktu daudzumu iepriekš definētu darbību. Ja vien nav bijusi pieejama likme par neizšķirtu iznākumu (arī "Neviena komanda"), ja neviens no dalībniekiem nerasniedz noteikto mērķi, iemaksātā summa tiek atmaksāta. - Ja likmes (vai tā daļas) rezultāta noteikšanai ir vajadzīgs papildlaiks/papildu kārtas un ja likmes noteikumos nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemts vērā papildu spēles laikā noteiktais iznākums. - Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu.
(xi) <i>Pieveiktie pretinieki (Kills)</i>	- Ja likmes (vai tā daļas) rezultāta noteikšanai ir vajadzīgs papildlaiks/papildu kārtas un ja likmes noteikumos nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemts vērā papildu spēles laikā noteiktais iznākums. - Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu. - Likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemti vērā pretinieki, kas pieveikti pēc bumbas uzsprāgšanas vai kad tā starp raundiem tiek neitralizēta.

C. Dota 2

(i) <i>Mača koeficienti</i>	Lai likmes būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmās paredzētās kartes izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās "Uzvarētāju" grupas uzvaras kartēs tiek piešķirtas.
------------------------------------	---

	Šādos gadījumos iepriekš minētās kartes tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Likmes rezultāta noteikšanai galvenais faktors būs vadošās asociācijas pirmais oficiālais lēmums, kas izziņots 36 stundu laikā kopš mača beigām/pārtraukšanas, tai skaitā (bet ne tikai) lēmumi par diskvalifikācijām, izstāšanos, padošanos utt., kas arī tiks ņemti vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Ja rezultāts ir neizšķirts, taču šādu iznākumu nav bijis iespējams izvēlēties likmes izdarīšanai, iemaksātā summa tiks atmaksāta.
(ii) Sērijas rezultāts	- Likme attiecas uz kopējo rezultātu, kas rodas no jebkādas vienā kārtā/posmā secīgi izspēlētu maču/sēriju rezultāta kombinācijas, ja šie mači tiek izspēlēti starp vieniem un tiem pašiem spēlētājiem viena turnīra ietvaros. - Lai likme būtu spēkā, dalībniekiem katrā sērijas mačā ir jāspēlē pirmo paredzēto karti. - Likmes rezultāta noteikšanai galvenais faktors būs vadošās asociācijas pirmais oficiālais lēmums, kas izziņots 36 stundu laikā kopš mača beigām/pārtraukšanas, tai skaitā (bet ne tikai) lēmumi par diskvalifikācijām, izstāšanos, padošanos utt., kas arī tiks ņemti vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Ja rezultāts ir neizšķirts, taču šādu iznākumu nav bijis iespējams izvēlēties likmes izdarīšanai, iemaksātā summa tiks atmaksāta.
(iii) Kopējais karšu skaits	- Lai likmes būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmās paredzētās kartes izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās "Uzvarētāju" grupas uzvaras kartēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās kartes tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas paredzētās kartes. Ja mačs tiek pārtraukts pirms tā standarta nobeiguma, neatkarīgi no vadošās asociācijas lēmuma likmes tiks anulētas, izņemot gadījumus, kad "Virš/zem" likmēs noteiktā robeža mača pārtraukšanas brīdī jau tikusi pārsniegta. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiks noteikts, ņemot vērā mača rezultātus, kādi tie bija pirms mača pārtraukšanas.
(iv) Kartes handikaps	- Lai likmes būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmās paredzētās kartes izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās "Uzvarētāju" grupas uzvaras kartēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās kartes tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas paredzētās kartes. Ja mačs tiek pārtraukts pirms tā standarta nobeiguma, neatkarīgi no vadošās asociācijas lēmuma likmes tiks anulētas, izņemot gadījumus, kad "Handikapa" likmēs noteiktā vērtība mača pārtraukšanas brīdī jau tikusi sasniegta. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiks noteikts, ņemot vērā mača rezultātus, kādi tie bija pirms mača pārtraukšanas.
(v) Precīzs rezultāts	Lai likme būtu spēkā, ir līdz galam jāizspēlē visas standartā paredzētās kartes.

(vi) <i>Ilgums</i>	- Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu. - Likmes rezultāta noteikšanas nolūkos ikviena piešķirta uzvara kartē, kas tā sauktās "Uzvarētāju" grupas dalībniekiem tiek piešķirta atbilstīgi pasākuma noteikumiem, tiks vērtēta kā "0" (nulle) minūšu vērtā.
(vii) <i>X karte</i>	Lai likme būtu spēkā, paredzētā karte ir jāizspēlē līdz galam. Ja kāda no komandām kartes izspēles laikā padodas, tiek uzskatīts, ka karte ir izspēlēta, un attiecīgi tiks noteikts likmju rezultāts.
(viii) <i>Pirmais X/pirmais, kas X</i>	- Likmes attiecas uz to, kurš no dalībniekiem pirmais sasniedz/izpilda noteiktu daudzumu iepriekš definētu darbību. Ja vien nav bijusi pieejama likme par neizšķirtu iznākumu (arī "Neviena komanda"), ja neviens no dalībniekiem nesasniedz noteikto mērķi, iemaksātā summa tiek atmaksāta. - Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu.
(ix) <i>Pieveiktie/pēc kārtas pieveiktie pretinieki (Kills/Kill-streak)</i>	- Likmēs par pieveiktajiem un/vai pēc kārtas pieveiktajiem pretiniekiem tiks ņemti vērā tikai tie gadījumi, kad spēlētāju pieveic pretinieku komandas dalībnieki, ja attiecināms. Ja spēlētāju pieveic apstākļi, kurus nekontrolē pretinieku komanda, šāda situācija netiks ņemta vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu.
(x) <i>Slaktiņš/asinspirts (Rampage/Ultra-Kill)</i>	- Likmēs, kas saistītas ar situācijām "Slaktiņš/asinspirts", tiks pieņemts, ka šādas situācijas ir notikušas tikai tad, ja tas mačā (vai tās mača daļas laikā, par kuru izdarīta likme) tiks izziņots ekrāna informācijas joslā. - Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu.
(xi) <i>Palīdzība (Assists)</i>	- Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu. - Likmes rezultāta noteikšanas nolūkos ikviena piešķirta uzvara kartē, kas tā sauktās "Uzvarētāju" grupas dalībniekiem tiek piešķirta atbilstīgi pasākuma noteikumiem, tiks vērtēta kā "0" (nulle) palīdzības punktu vērtā.
(xii) <i>Ēkas (Buildings)</i>	Likmes rezultāta noteikšanas nolūkos par "Ēkām" spēlē tiek dēvētas tālāk norādītās būves: kazarmas, svētnīcas un torņi (Barracks, Shrines, Towers). Ja tiek "Liegtā" (Denied) kādas iepriekš minētās ēkas iznīcināšana, arī tas tiek ņemts vērā likmes rezultāta noteikšanai.

	Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu.
(xiii) Spēles elementi, objekti un datora kontrolētie dalībnieki	- Lai būtu spēkā likmes, kas izdarītas par tālāk minētajiem spēles elementiem, objektiem un datora kontrolētajiem dalībniekiem, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmi, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas, un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu. - Aegis - Buyback - Courier - Divine Rapier - Mega-creeps - Maksimālā līmeņa sasniegšana - Roshans - SIA ALFOR patur tiesības iekļaut arī citus spēles elementus, objektus un datora kontrolētus dalībniekus, kas iepriekš nav minēti, ja vien tie saprātīgi ietilpst iepriekš minētajās kategorijās.

D. Dragon Ball

(i) Mača koeficienti	- Lai likmes būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmo paredzēto spēļu izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās "Uzvarētāju" grupas uzvaras spēlēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās spēles tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Likmes rezultāta noteikšanai galvenais faktors būs vadošās asociācijas pirmais oficiālais lēmums, kas izziņots 36 stundu laikā kopš mača beigām/pārtraukšanas, tai skaitā (bet ne tikai) lēmumi par diskvalifikācijām, izstāšanos, padošanos utt., kas arī tiks ņemti vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Ja rezultāts ir neizšķirts, taču šādu iznākumu nav bijis iespējams izvēlēties likmes izdarīšanai, iemaksātā summa tiks atmaksāta.
(ii) Sērijas rezultāts	- Likme attiecas uz kopējo rezultātu, kas rodas no jebkādas vienā kārtā/posmā secīgi izspēlētu maču/sēriju rezultāta kombinācijas, ja šie mači tiek izspēlēti starp vieniem un tiem pašiem spēlētājiem viena turnīra ietvaros. - Lai likme būtu spēkā, dalībniekiem katrā sērijas mačā ir jāsāk izspēlēt pirmo paredzēto spēli. - Likmes rezultāta noteikšanai galvenais faktors būs vadošās asociācijas pirmais oficiālais lēmums, kas izziņots 36 stundu laikā kopš mača beigām/pārtraukšanas, tai skaitā (bet ne tikai) lēmumi par diskvalifikācijām, izstāšanos, padošanos utt., kas arī tiks ņemti vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Ja rezultāts ir neizšķirts, taču šādu iznākumu nav bijis iespējams izvēlēties likmes izdarīšanai, iemaksātā summa tiks atmaksāta. - Lai likmes būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmās paredzētās spēles izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma

(iii) <i>Kopējais spēļu skaits</i>	<i>noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās "Uzvarētāju" grupas uzvaras kartēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās spēles tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai.</i> <i>Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas paredzētās spēles. Ja mačs tiek pārtraukts pirms tā standarta nobeiguma, neatkarīgi no vadošās asociācijas lēmuma likmes tiks anulētas, izņemot gadījumus, kad "Virs/zem" likmēs noteiktā robeža mača pārtraukšanas brīdī jau tikusi pārsniegta. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiks noteikts, ņemot vērā mača rezultātus, kādi tie bija pirms mača pārtraukšanas.</i>
(iv) <i>Spēļu handikaps</i>	<i>Lai likmes būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmās paredzētās spēles izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās "Uzvarētāju" grupas uzvaras kartēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās kartes tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai.</i> <i>Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas paredzētās spēles. Ja mačs tiek pārtraukts pirms tā standarta nobeiguma, neatkarīgi no vadošās asociācijas lēmuma likmes tiks anulētas, izņemot gadījumus, kad "Handikapa" likmēs noteiktā vērtība mača pārtraukšanas brīdī jau tikusi sasniegta. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiks noteikts, ņemot vērā mača rezultātus, kādi tie bija pirms mača pārtraukšanas.</i>
(v) <i>Precīzs rezultāts</i>	<i>Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas standartā paredzētās spēles.</i>
(vi) <i>Ilgums</i>	<i>Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu.</i> <i>Likmes rezultāta noteikšanas nolūkos ikviena piešķirta uzvara spēlē, kas tā sauktās "Uzvarētāju" grupas dalībniekiem tiek piešķirta atbilstīgi pasākuma noteikumiem, tiks vērtēta kā "0" (nulle) minūšu vērtā.</i>
(vii) <i>X spēle/X kārta</i>	<i>Lai likmes būtu spēkā, paredzētā spēle/kārta (atkarībā no tā, kas attiecināms) ir jāizspēlē līdz galam.</i>
(viii) <i>Kopējais kārtu skaits</i>	<i>Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas paredzētās kārtas. Ja mačs tiek pārtraukts pirms tā standarta nobeiguma, neatkarīgi no vadošās asociācijas lēmuma likmes tiks anulētas, izņemot gadījumus, kad "Virs/zem" likmēs noteiktā robeža mača pārtraukšanas brīdī jau tikusi pārsniegta. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiks noteikts, ņemot vērā mača rezultātus, kādi tie bija pirms mača pārtraukšanas.</i> <i>Likmes rezultāta noteikšanas nolūkos ikviena piešķirta uzvara spēlē/kārtā, kas tā sauktās "Uzvarētāju" grupas dalībniekiem tiek piešķirta atbilstīgi pasākuma noteikumiem, tiks vērtēta kā "0" (nulle) kārtu vērtā.</i>
(ix) <i>Kārtas handikaps</i>	<i>Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas paredzētās kārtas. Ja mačs tiek pārtraukts pirms tā standarta nobeiguma, neatkarīgi no vadošās asociācijas lēmuma likmes tiks anulētas, izņemot gadījumus, kad "Handikapa" likmēs noteiktā vērtība mača pārtraukšanas brīdī jau tikusi sasniegta. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiks noteikts,</i>

ņemot vērā mača rezultātus, kādi tie bija pirms mača pārtraukšanas.

E. FIFA

(i)	Mača koeficienti	Likmju rezultāti tiks noteikti, ņemot vērā spēles pamatlaikā iegūto rezultātu. Ja vien likmes aprakstā nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai netiks ņemts vērā spēles papildlaikā iegūtais rezultāts. - Likmes rezultāta noteikšanai galvenais faktors būs vadošās asociācijas pirmais oficiālais lēmums, kas izziņots 36 stundu laikā kopš mača beigām/pārtraukšanas, tai skaitā (bet ne tikai) lēmumi par diskvalifikācijām, izstāšanos, padošanos utt., kas arī tiks ņemti vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Ja rezultāts ir neizšķirts, taču šādu iznākumu nav bijis iespējams izvēlēties likmes izdarīšanai, iemaksātā summa tiks atmaksāta.
(ii)	Komanda tiks nākamajā kārtā	- Ja likmes rezultāta noteikšanai ir vajadzīgs papildlaiks un ja likmes noteikumos nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemts vērā spēles papildlaikā iegūtais rezultāts. - Likmes rezultāta noteikšanai galvenais faktors būs vadošās asociācijas pirmais oficiālais lēmums, kas izziņots 36 stundu laikā kopš mača beigām/pārtraukšanas, tai skaitā (bet ne tikai) lēmumi par diskvalifikācijām, izstāšanos, padošanos utt., kas arī tiks ņemti vērā likmes rezultāta noteikšanai.
(iii)	Kopējais vārtu skaits	- Likmju rezultāti tiks noteikti, ņemot vērā spēles pamatlaikā iegūto rezultātu. Ja vien likmes aprakstā nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai netiks ņemts vērā spēles papildlaikā iegūtais rezultāts. - Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu.
(iv)	Handikaps	- Likmju rezultāti tiks noteikti, ņemot vērā spēles pamatlaikā iegūto rezultātu. Ja vien likmes aprakstā nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai netiks ņemts vērā spēles papildlaikā iegūtais rezultāts. - Lai likmes būtu spēkā, ir pilnībā jāizspēlē visas mača daļas, uz kurām attiecas likmes.
(v)	Precīzs rezultāts	- Likmju rezultāti tiks noteikti, ņemot vērā spēles pamatlaikā iegūto rezultātu. Ja vien likmes aprakstā nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai netiks ņemts vērā spēles papildlaikā iegūtais rezultāts. - Lai likmes būtu spēkā, ir pilnībā jāizspēlē visas mača daļas, uz kurām attiecas likmes.

F. Hearthstone

(i)	Mača koeficienti	Likmes rezultāta noteikšanai galvenais faktors būs vadošās asociācijas pirmais oficiālais lēmums, kas izziņots 36 stundu laikā kopš mača beigām/pārtraukšanas, tai skaitā (bet ne tikai) lēmumi
------------	-------------------------	--

		<i>par diskvalifikācijām, izstāšanos, padošanos utt., kas arī tiks ņemti vērā likmes rezultāta noteikšanai.</i>
		Ja neizšķirta rezultāta dēļ kāda spēle ir jāizspēlē atkārtoti, sākotnējās spēles iznākums netiks ņemts vērā, un likmes rezultāta noteikšanas nolūkos tiks ņemts vērā tikai atkārtotās spēles iznākums.
(ii)	Kopējais spēļu skaits	- Lai likmes būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmās paredzētās spēles izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās "Uzvarētāju" grupas uzvaras spēlēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās spēles tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Ja neizšķirta rezultāta dēļ kāda spēle ir jāizspēlē atkārtoti, tā tiek skaitīta tikai kā 1 spēle. - Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas paredzētās spēles. Ja mačs tiek pārtraukts pirms tā standarta nobeiguma, neatkarīgi no vadošās asociācijas lēmuma likmes tiks anulētas, izņemot gadījumus, kad "Virs/zem" likmēs noteiktā robeža mača pārtraukšanas brīdī jau tikusi pārsniegta. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiks noteikts, ņemot vērā mača rezultātus, kādi tie bija pirms mača pārtraukšanas.
(iii)	Spēļu handikaps	- Lai likmes būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmās paredzētās spēles izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās "Uzvarētāju" grupas uzvaras spēlēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās spēles tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Ja neizšķirta rezultāta dēļ kāda spēle ir jāizspēlē atkārtoti, sākotnējās kartes iznākums netiks ņemts vērā, un likmes rezultāta noteikšanas nolūkos tiks ņemts vērā tikai atkārtotās kartes iznākums. - Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas paredzētās spēles. Ja mačs tiek pārtraukts pirms tā standarta nobeiguma, neatkarīgi no vadošās asociācijas lēmuma likmes tiks anulētas, izņemot gadījumus, kad "Handikapa" likmēs noteiktā vērtība mača pārtraukšanas brīdī jau tikusi sasniegta. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiks noteikts, ņemot vērā mača rezultātus, kādi tie bija pirms mača pārtraukšanas.
(iv)	X spēle	Lai likme būtu spēkā, paredzētā spēle ir jāizspēlē līdz galam.

G. Heroes of the Storm

(i)	Mača koeficienti	- Lai likmes būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmās paredzētās kartes izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās "Uzvarētāju" grupas uzvaras kartēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās kartes tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Likmes rezultāta noteikšanai galvenais faktors būs vadošās asociācijas pirmais oficiālais lēmums, kas izziņots 36 stundu laikā kopš mača beigām/pārtraukšanas, tai skaitā (bet ne tikai) lēmumi par diskvalifikācijām, izstāšanos, padošanos utt., kas arī tiks ņemti vērā likmes rezultāta noteikšanai.
------------	-------------------------	--

	Ja rezultāts ir neizšķirts, taču šādu iznākumu nav bijis iespējams izvēlēties likmes izdarīšanai, iemaksātā summa tiks atmaksāta.
(ii) Sērijas rezultāts	- Likme attiecas uz kopējo rezultātu, kas rodas no jebkādas vienā kārtā/posmā secīgi izspēlētu maču/sēriju rezultāta kombinācijas, ja šie mači tiek izspēlēti starp vieniem un tiem pašiem spēlētājiem viena turnīra ietvaros. - Lai likme būtu spēkā, dalībniekiem katrā sērijas mačā ir jāspēlē pirmo paredzēto karti. - Likmes rezultāta noteikšanai galvenais faktors būs vadošās asociācijas pirmais oficiālais lēmums, kas izziņots 36 stundu laikā kopš mača beigām/pārtraukšanas, tai skaitā (bet ne tikai) lēmumi par diskvalifikācijām, izstāšanos, padošanos utt., kas arī tiks ņemti vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Ja rezultāts ir neizšķirts, taču šādu iznākumu nav bijis iespējams izvēlēties likmes izdarīšanai, iemaksātā summa tiks atmaksāta.
(iii) Kopējais karšu skaits	- Lai likme būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmās paredzētās kartes izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās "Uzvarētāju" grupas uzvaras kartēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās kartes tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Lai likme būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmās paredzētās kartes izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās "Uzvarētāju" grupas uzvaras kartēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās kartes tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas paredzētās kartes. Ja mačs tiek pārtraukts pirms tā standarta nobeiguma, neatkarīgi no vadošās asociācijas lēmuma likmes tiks anulētas, izņemot gadījumus, kad "Virs/zem" likmēs noteiktā robeža mača pārtraukšanas brīdī jau tikusi pārsniegta. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiks noteikts, ņemot vērā mača rezultātus, kādi tie bija pirms mača pārtraukšanas.
(iv) Kartes handikaps	- Lai likme būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmās paredzētās kartes izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās "Uzvarētāju" grupas uzvaras kartēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās kartes tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas paredzētās kartes. Ja mačs tiek pārtraukts pirms tā standarta nobeiguma, neatkarīgi no vadošās asociācijas lēmuma likmes tiks anulētas, izņemot gadījumus, kad "Handikapa" likmēs noteiktā vērtība mača pārtraukšanas brīdī jau tikusi sasniegta. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiks noteikts, ņemot vērā mača rezultātus, kādi tie bija pirms mača pārtraukšanas.
(v) Precīzs rezultāts	Lai likme būtu spēkā, ir līdz galam jāizspēlē visas standartā paredzētās kartes.
(vi) Ilgums	Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu.

	Likmes rezultāta noteikšanas nolūkos ikviena piešķirta uzvara kartē, kas tā sauktās "Uzvarētāju" grupas dalībniekiem tiek piešķirta atbilstīgi pasākuma noteikumiem, tiks vērtēta kā "0" (nulle) minūšu vērtā.
(vii) <i>X karte</i>	Lai likme būtu spēkā, paredzētā karte ir jāizspēlē līdz galam.
(viii) <i>Pirmais X/pirmais, kas X</i>	- Likmes attiecas uz to, kurš no dalībniekiem pirmais sasniedz/izpilda noteiktu daudzumu iepriekš definētu darbību. Ja vien nav bijusi pieejama likme par neizšķirtu iznākumu (arī "Neviena komanda"), ja neviens no dalībniekiem nesasniedz noteikto mērķi, iemaksātā summa tiek atmaksāta. - Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu. - Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu.
(ix) <i>Pieveiktie/pēc kārtas pieveiktie pretinieki (Kills/Kill-streak)</i>	- Likmēs par pieveiktajiem un/vai pēc kārtas pieveiktajiem pretiniekiem tiks ņemti vērā tikai tie gadījumi, kad spēlētāju pieveic pretinieku komandas dalībnieki, ja attiecināms. Ja spēlētāju pieveic apstākļi, kurus nekontrolē pretinieku komanda, šāda situācija netiks ņemta vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu.
(x) <i>Spēles elementi, objekti un datora kontrolētie dalībnieki</i>	- Lai būtu spēkā likmes, kas izdarītas par tālāk minētajiem spēles elementiem, objektiem un datora kontrolētajiem dalībniekiem, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmi, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas, un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu. ➤ Uzdevumi ➤ Maksimālā līmeņa sasniegšana Visas likmes, kas saistītas ar uzdevumiem, attiecas tikai uz attiecīgajā kartē noteiktajiem uzdevumiem. Likmju rezultāta noteikšanas nolūkos uzvara kartē netiek uzskatīta par iespējamo uzdevumu. Ja vien nav bijusi pieejama likme par neizšķirtu iznākumu (arī "Neviena komanda"), ja neviens no dalībniekiem nesasniedz noteikto mērķi, iemaksātā summa tiek atmaksāta. - SIA ALFOR patur tiesības iekļaut arī citus spēles elementus, objektus un datora kontrolētos dalībniekus, kas iepriekš nav minēti, ja vien tie saprātīgi ietilpst iepriekš minētajās kategorijās.

H. League of Legends

(i) <i>Mača koeficienti</i>	Lai likmes būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmās paredzētās kartes izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās
------------------------------------	---

		<i>“Uzvarētāju” grupas uzvaras kartēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās kartes tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai.</i> • Likmes rezultāta noteikšanai galvenais faktors būs vadošās asociācijas pirmais oficiālais lēmums, kas izziņots 36 stundu laikā kopš mača beigām/pārtraukšanas, tai skaitā (bet ne tikai) lēmumi par diskvalifikācijām, izstāšanos, padošanos utt., kas arī tiks ņemti vērā likmes rezultāta noteikšanai. • Ja rezultāts ir neizšķirts, taču šādu iznākumu nav bijis iespējams izvēlēties likmes izdarīšanai, iemaksātā summa tiks atmaksāta.
(ii)	Sērijas rezultāts	• Likme attiecas uz kopējo rezultātu, kas rodas no jebkādas vienā kārtā/posmā secīgi izspēlētu maču/sēriju rezultāta kombinācijas, ja šie mači tiek izspēlēti starp vieniem un tiem pašiem spēlētājiem viena turnīra ietvaros. • Lai likme būtu spēkā, dalībniekiem katrā sērijas mačā ir jāsāk izspēlēt pirmo paredzēto karti. • Likmes rezultāta noteikšanai galvenais faktors būs vadošās asociācijas pirmais oficiālais lēmums, kas izziņots 36 stundu laikā kopš mača beigām/pārtraukšanas, tai skaitā (bet ne tikai) lēmumi par diskvalifikācijām, izstāšanos, padošanos utt., kas arī tiks ņemti vērā likmes rezultāta noteikšanai. • Ja rezultāts ir neizšķirts, taču šādu iznākumu nav bijis iespējams izvēlēties likmes izdarīšanai, iemaksātā summa tiks atmaksāta.
(iii)	Kopējais karšu skaits	• Lai likme būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmās paredzētās kartes izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās “Uzvarētāju” grupas uzvaras kartēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās kartes tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai. • Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas paredzētās kartes. Ja mačs tiek pārtraukts pirms tā standarta nobeiguma, neatkarīgi no vadošās asociācijas lēmuma likme tiks anulēta, izņemot gadījumus, kad “Virs/zem” likmēs noteiktā robeža mača pārtraukšanas brīdī jau tikusi pārsniegta. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiks noteikts, ņemot vērā mača rezultātus, kādi tie bija pirms mača pārtraukšanas.
(iv)	Kartes handikaps	• Lai likme būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmās paredzētās kartes izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās “Uzvarētāju” grupas uzvaras kartēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās kartes tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai. • Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas paredzētās kartes. Ja mačs tiek pārtraukts pirms tā standarta nobeiguma, neatkarīgi no vadošās asociācijas lēmuma likme tiks anulēta, izņemot gadījumus, kad “Handikapa” likmēs noteiktā vērtība mača pārtraukšanas brīdī jau tikusi sasniegta. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiks noteikts, ņemot vērā mača rezultātus, kādi tie bija pirms mača pārtraukšanas.
(v)	Precīzs rezultāts	• Lai likme būtu spēkā, ir līdz galam jāizspēlē visas standartā paredzētās kartes.
(vi)	Ilgums	• Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir

	noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu. Likmes rezultāta noteikšanas nolūkos par spēles beigām tiek uzskatīts brīdis, kad tiek iznīcināts Nexus.
	Likmes rezultāta noteikšanas nolūkos ikviena piešķirta uzvara kartē, kas tā sauktās "Uzvarētāju" grupas dalībniekiem tiek piešķirta atbilstīgi pasākuma noteikumiem, tiks vērtēta kā "0" (nulle) minūšu vērtā.
(vii) <i>X karte</i>	Lai likme būtu spēkā, paredzētā karte ir jāizspēlē līdz galam. Ja kāda no komandām kartes izspēles laikā padodas, tiek uzskatīts, ka karte ir izspēlēta, un attiecīgi tiks noteikts likmju rezultāts.
(viii) <i>Pirmais X/pirmais, kas X</i>	- Likmes attiecas uz to, kurš no dalībniekiem pirmais sasniedz/izpilda noteiktu daudzumu iepriekš definētu darbību. Ja vien nav bijusi pieejama likme par neizšķirtu iznākumu (arī "Neviena komanda"), ja neviens no dalībniekiem nesasniedz noteikto mērķi, iemaksātā summa tiek atmaksāta. - Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu.
(ix) <i>Čempions (Ace)</i>	- Šī likme attiecas uz situāciju, kad viens pats dalībnieks pieveic pēdējo pretinieku komandas čempionu. - Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu.
(x) <i>Pieveiktie/pēc kārtas pieveiktie pretinieki (Kills/Kill-streak)</i>	- Likmēs par pieveiktajiem un/vai pēc kārtas pieveiktajiem pretiniekiem tiks ņemti vērā tikai tie gadījumi, kad spēlētāju pieveic pretinieku komandas dalībnieki, ja attiecināms. Ja spēlētāju pieveic apstākļi, kurus nekontrolē vai nerada pretinieku komanda, šāda situācija netiks ņemta vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu.
(xi) <i>Palīdzība (Assists)</i>	- Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu. - Likmes rezultāta noteikšanas nolūkos ikviena piešķirta uzvara kartē, kas tā sauktās "Uzvarētāju" grupas dalībniekiem tiek piešķirta atbilstīgi pasākuma noteikumiem, tiks vērtēta kā "0" (nulle) palīdzības punktu vērtā.
(xii) <i>Ēkas (Buildings)</i>	- Likmes rezultāta noteikšanas nolūkos par "Ēkām" spēlē tiek dēvētas tālāk norādītās būves: bruņu torņi un inhibitori (Turrets, Inhibitors). Ņemiet vērā, ka šo ēku iznīcināšana vienmēr tiks uzskatīta par pretinieku komandas nodarītiem bojājumiem. - Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu.

(xiii) Spēles elementi, objekti un datora kontrolētie dalībnieki

- Lai būtu spēkā likmes, kas izdarītas par tālāk minētajiem spēles elementiem, objektiem un datora kontrolētajiem dalībniekiem, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmi, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas, un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu.
 - Barons
 - Dragons
 - Maksimālā līmeņa sasniegšana
 - Rift Herald
- SIA ALFOR patur tiesības iekļaut arī citus spēles elementus, objektus un datora kontrolētus dalībniekus, kas iepriekš nav minēti, ja vien tie saprātīgi ietilpst iepriekš minētajās kategorijās.

I. Overwatch

(i) Mača koeficienti

- ***Jā mača (vai tā daļas) rezultāta noteikšanai ir vajadzīgs papildlaiks/papildu kartes un ja vien likmes noteikumos nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemts vērā papildu spēles laikā noteiktais iznākums.***
- Lai likmes būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmās paredzētās kartes izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās "Uzvarētāju" grupas uzvaras kartēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās kartes tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai.
- Likmes rezultāta noteikšanai galvenais faktors būs vadošās asociācijas pirmais oficiālais lēmums, kas izziņots 36 stundu laikā kopš mača beigām/pārtraukšanas, tai skaitā (bet ne tikai) lēmumi par diskvalifikācijām, izstāšanos, padošanos utt., kas arī tiks ņemti vērā likmes rezultāta noteikšanai.
- Ja rezultāts ir neizšķirts, taču šādu iznākumu nav bijis iespējams izvēlēties likmes izdarīšanai, iemaksātā summa tiks atmaksāta.

(ii) Sērijas rezultāts

- ***Likme attiecas uz kopējo rezultātu, kas rodas no jebkādas vienā kārtā/posmā secīgi izspēlētu maču/sēriju rezultāta kombinācijas, ja šie mači tiek izspēlēti starp vieniem un tiem pašiem spēlētājiem viena turnīra ietvaros.***
- ***Jā mača (vai tā daļas) rezultāta noteikšanai ir vajadzīgs papildlaiks/papildu kartes un ja vien likmes noteikumos nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemts vērā papildu spēles laikā noteiktais iznākums.***
- Lai likme būtu spēkā, dalībniekiem katrā sērijas mačā ir jāsāk izspēlēt pirmo paredzēto karti.
- Likmes rezultāta noteikšanai galvenais faktors būs vadošās asociācijas pirmais oficiālais lēmums, kas izziņots 36 stundu laikā kopš mača beigām/pārtraukšanas, tai skaitā (bet ne tikai) lēmumi par diskvalifikācijām, izstāšanos, padošanos utt., kas arī tiks ņemti vērā likmes rezultāta noteikšanai.

	Ja rezultāts ir neizšķirts, taču šādu iznākumu nav bijis iespējams izvēlēties likmes izdarīšanai, iemaksātā summa tiks atmaksāta.
(iii) Kopējais karšu skaits	- Ja mača (vai tā daļas) rezultāta noteikšanai ir vajadzīgs papildlaiks/papildu kartes un ja vien likmes noteikumos nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemts vērā papildu spēles laikā noteiktais iznākums. - Lai likmes būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmās paredzētās kartes izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās "Uzvarētāju" un/vai "Labāko" grupas uzvaras kartēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās kartes tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas paredzētās kartes. Ja mačs tiek pārtraukts pirms tā standarta nobeiguma, neatkarīgi no vadošās asociācijas lēmuma likmes tiks anulētas, izņemot gadījumus, kad "Virs/zem" likmēs noteiktā robeža mača pārtraukšanas brīdī jau tikusi pārsniegta. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiks noteikts, ņemot vērā mača rezultātus, kādi tie bija pirms mača pārtraukšanas.
(iv) Kartes handikaps	- Ja mača (vai tā daļas) rezultāta noteikšanai ir vajadzīgs papildlaiks/papildu kartes un ja vien likmes noteikumos nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemts vērā papildu spēles laikā noteiktais iznākums. - Lai likmes būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmās paredzētās kartes izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās "Uzvarētāju" un/vai "Labāko" grupas uzvaras kartēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās kartes tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas paredzētās kartes. Ja mačs tiek pārtraukts pirms tā standarta nobeiguma, neatkarīgi no vadošās asociācijas lēmuma likmes tiks anulētas, izņemot gadījumus, kad "Handikapa" likmēs noteiktā vērtība mača pārtraukšanas brīdī jau tikusi sasniegta. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiks noteikts, ņemot vērā mača rezultātus, kādi tie bija pirms mača pārtraukšanas.
(v) Precīzs rezultāts	- Likmes rezultāta noteikšanai netiks ņemts vērā papildlaiks/papildu izspēlētās kartes, kas vajadzīgas, lai noteiktu mača (vai tā daļas) iznākumu. - Lai likme būtu spēkā, ir līdz galam jāizspēlē visas standartā paredzētās kartes.
(vi) Ilgums	- Lai noteiktu rezultātu likmēm, kas izdarītas par ilgumu, tiks ņemts vērā papildlaiks/papildu kartes, kas vajadzīgas, lai noteiktu mača (vai tā daļas) iznākumu. - Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu. - Likmes rezultāta noteikšanas nolūkos ikvienu piešķirta uzvara kartē, kas tā sauktās "Uzvarētāju" un/vai "Labāko"

		grupas dalībniekiem tiek piešķirta atbilstīgi pasākuma noteikumiem, tiks vērtēta kā "0" (nulle) minūšu vērtā.
(vii)	X karte	- Ja mača (vai tā daļas) rezultāta noteikšanai ir vajadzīgs papildlaiks/papildu kartes un ja vien likmes noteikumos nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemts vērā papildu spēles laikā noteiktais iznākums. - Lai likme būtu spēkā, paredzētā karte ir jāizspēlē līdz galam.
(viii)	Pirmais X/pirmais, kas X	- Likmes attiecas uz to, kurš no dalībniekiem pirmais sasniedz/izpilda noteiktu daudzumu iepriekš definētu darbību. Ja vien nav bijusi pieejama likme par neizšķirtu iznākumu (arī "Neviena komanda"), ja neviens no dalībniekiem nerasniedz noteikto mērķi, iemaksātā summa tiek atmaksāta. - Ja mača (vai tā daļas) rezultāta noteikšanai ir vajadzīgs papildlaiks/papildu kartes un ja vien likmes noteikumos nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemts vērā papildu spēles laikā noteiktais iznākums. - Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu.
(ix)	Pieveiktie/pēc kārtas pieveiktie pretinieki (Kills/Kill-streak)	- Ja mača (vai tā daļas) rezultāta noteikšanai ir vajadzīgs papildlaiks/papildu kartes un ja vien likmes noteikumos nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemts vērā papildu spēles laikā noteiktais iznākums. - Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu.
(x)	Spēlētāja pieveiktie pretinieki (Player kills)	Likmes attiecas uz to, cik pretinieku noteiktā mačā (vai tā daļā) ir pieveicis viens konkrēts spēlētājs. - Ja mača (vai tā daļas) rezultāta noteikšanai ir vajadzīgs papildlaiks/papildu kartes un ja vien likmes noteikumos nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemts vērā papildu spēles laikā noteiktais iznākums. - Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu.

J. PUBG

(i)	Mača uzvarētājs	- Likmes rezultāta noteikšanai galvenais faktors būs vadošās asociācijas pirmais oficiālais lēmums, kas izziņots 36 stundu laikā kopš mača beigām/pārtraukšanas, tai skaitā (bet ne tikai) lēmumi par diskvalifikācijām, izstāšanos, padošanos utt., kas arī tiks ņemti vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Likmes rezultāta noteikšanas nolūkos par mača uzvarētāju tiek uzskatīts spēlētājs/pāris/komanda, kas palicis dzīvs pēdējais.
(ii)	Sērijas rezultāts	Likme attiecas uz kopējo rezultātu, kas rodas no jebkādas vienā kārtā/posmā secīgi izspēlētu

	maču/sēriju rezultāta kombinācijas, ja šie mači tiek izspēlēti starp vieniem un tiem pašiem spēlētājiem viena turnīra ietvaros. Likmes rezultāta noteikšanas nolūkos par sērijas uzvarētāju tiek uzskatīts spēlētājs/pāris/komanda, kas sērijas mačos guvis visvairāk punktu. Likmes rezultāta noteikšanas nolūkos tiks ņemtas vērā arī papildu kartes, viens pret vienu spēles un/vai jebkādas citas papildu spēles, kuras vadošā asociācija izmanto uzvarētāja noteikšanai neizšķirta rezultāta gadījumā.
	- Likmes rezultāta noteikšanai galvenais faktors būs vadošās asociācijas pirmais oficiālais lēmums, kas izziņots 36 stundu laikā kopš mača beigām/pārtraukšanas, tai skaitā (bet ne tikai) lēmumi par diskvalifikācijām, izstāšanos, padošanos utt., kas arī tiks ņemti vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Ja pēc papildu spēles, kuru vadošā asociācija izmanto uzvarētāja noteikšanai neizšķirta rezultāta gadījumā, likmes rezultāts ir neizšķirts, un šādu rezultātu nav bijis iespējams izvēlēties, likmes summas tiek atmaksātas.
(iii) Ilgums	Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas (ieskaitot jebkādas papildspēles, kuras vadošā asociācija izmanto uzvarētāja noteikšanai neizšķirta rezultāta gadījumā), kas attiecas uz likmi, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas, un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu.
(iv) Pirmais X/pirmais, kas X	- Likmes attiecas uz to, kurš no dalībniekiem pirmais sasniedz/izpilda noteiktu daudzumu iepriekš definētu darbību. Ja vien nav bijusi pieejama likme par neizšķirtu iznākumu (arī "Neviena komanda"), ja neviens no dalībniekiem nesasniedz noteikto mērķi, iemaksāta summa tiek atmaksāta. - Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu.
(v) Pieveiktie pretinieki (Kills)	- Likmēs par pieveiktajiem un/vai pēc kārtas pieveiktajiem pretiniekiem tiks ņemti vērā tikai tie gadījumi, kad spēlētāju pieveic pretinieku komandas dalībnieki, ja attiecināms. Ja spēlētāju pieveic apstākļi, kurus nekontrolē pretinieku komanda, šāda situācija netiks ņemta vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Vispārīgs noteikums – likmes rezultāta noteikšanas nolūkos netiks ņemti vērā gadījumi, kad pretinieks tiek pieveikts "sarkanajā zonā", taču tiks ņemti vērā gadījumi, kad vienas komandas dalībnieks pieveic pretinieku ar transportlīdzekli (automašīnu, kravas automašīnu, motociklu, laivu vai ūdens motociklu). - Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu.

(i) Mača koeficienti	• <i>Ja mača (vai tā daļas) rezultāta noteikšanai ir vajadzīgs papildlaiks un ja likmes noteikumos nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemts vērā papildu spēles laikā noteiktais iznākums.</i> • <i>Likmes rezultāta noteikšanai galvenais faktors būs vadošās asociācijas pirmais oficiālais lēmums, kas izziņots 36 stundu laikā kopš mača beigām/pārtraukšanas, tai skaitā (bet ne tikai) lēmumi par diskvalifikācijām, izstāšanos, padošanos utt., kas arī tiks ņemti vērā likmes rezultāta noteikšanai.</i> • <i>Ja rezultāts ir neizšķirts, taču šādu iznākumu nav bijis iespējams izvēlēties likmes izdarīšanai, iemaksātā summa tiks atmaksāta.</i>
(ii) Sērijas rezultāts	• <i>Ja likmes rezultāta noteikšanai ir vajadzīgs papildlaiks un ja likmes noteikumos nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemts vērā papildu spēles laikā noteiktais iznākums.</i> • <i>Likmes rezultāta noteikšanai galvenais faktors būs vadošās asociācijas pirmais oficiālais lēmums, kas izziņots 36 stundu laikā kopš mača beigām/pārtraukšanas, tai skaitā (bet ne tikai) lēmumi par diskvalifikācijām, izstāšanos, padošanos utt., kas arī tiks ņemti vērā likmes rezultāta noteikšanai.</i>
(iii) Kopējais vārtu skaits	• <i>Ja mača (vai tā daļas) rezultāta noteikšanai ir vajadzīgs papildlaiks un ja likmes noteikumos nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemts vērā papildu spēles laikā noteiktais iznākums.</i> • <i>Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu.</i>
(iv) Handikaps	• <i>Ja mača (vai tā daļas) rezultāta noteikšanai ir vajadzīgs papildlaiks un ja likmes noteikumos nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemts vērā papildu spēles laikā noteiktais iznākums.</i> • <i>Lai likmes būtu spēkā, ir pilnībā jāizspēlē visas mača daļas, uz kurām attiecas likmes.</i>
(v) Precīzs rezultāts	• <i>Ja mača (vai tā daļas) rezultāta noteikšanai ir vajadzīgs papildlaiks un ja likmes noteikumos nav norādīts citādi, likmes rezultāta noteikšanai tiks ņemts vērā papildu spēles laikā noteiktais iznākums.</i> • <i>Lai likmes būtu spēkā, ir pilnībā jāizspēlē visas mača daļas, uz kurām attiecas likmes.</i>

L. Starcraft 2

(i) Mača koeficienti	• <i>Lai likmes būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmās paredzētās kartes izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās "Uzvarētāju" grupas uzvaras kartēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās kartes tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai.</i>
-----------------------------	--

	- Likmes rezultāta noteikšanai galvenais faktors būs vadošās asociācijas pirmais oficiālais lēmums, kas izziņots 36 stundu laikā kopš mača beigām/pārtraukšanas, tai skaitā (bet ne tikai) lēmumi par diskvalifikācijām, izstāšanos, padošanos utt., kas arī tiks ņemti vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Ja neizšķirta rezultāta dēļ kāda karte ir jāizspēlē atkārtoti, sākotnējās kartes iznākums netiks ņemts vērā, un likmes rezultāta noteikšanas nolūkos tiks ņemts vērā tikai atkārtotās kartes iznākums.
(ii) Sērijas rezultāts	- Likme attiecas uz kopējo rezultātu, kas rodas no jebkādas vienā kārtā/posmā secīgi izspēlētu maču/sēriju rezultāta kombinācijas, ja šie mači tiek izspēlēti starp vieniem un tiem pašiem spēlētājiem viena turnīra ietvaros. - Lai likme būtu spēkā, dalībniekiem katrā sērijas mačā ir jāsāk izspēlēt pirmo paredzēto karti. - Likmes rezultāta noteikšanai galvenais faktors būs vadošās asociācijas pirmais oficiālais lēmums, kas izziņots 36 stundu laikā kopš mača beigām/pārtraukšanas, tai skaitā (bet ne tikai) lēmumi par diskvalifikācijām, izstāšanos, padošanos utt., kas arī tiks ņemti vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Ja neizšķirta rezultāta dēļ kāda karte ir jāizspēlē atkārtoti, sākotnējās kartes iznākums netiks ņemts vērā, un likmes rezultāta noteikšanas nolūkos tiks ņemts vērā tikai atkārtotās kartes iznākums.
(iii) Kopējais karšu skaits	- Lai likme būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmās paredzētās kartes izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās "Uzvarētāju" grupas uzvaras kartēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās kartes tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Ja neizšķirta rezultāta dēļ kāda karte ir jāizspēlē atkārtoti, tā tiek skaitīta tikai kā 1 karte. - Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas paredzētās kartes. Ja mačs tiek pārtraukts pirms tā standarta nobeiguma, neatkarīgi no vadošās asociācijas lēmuma likme tiks anulēta, izņemot gadījumus, kad "Virs/zem" likmēs noteiktā robeža mača pārtraukšanas brīdī jau tikusi pārsniegta. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiks noteikts, ņemot vērā mača rezultātus, kādi tie bija pirms mača pārtraukšanas.
(iv) Kartes handikaps	- Lai likme būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmās paredzētās kartes izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās "Uzvarētāju" grupas uzvaras kartēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās kartes tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Ja neizšķirta rezultāta dēļ kāda karte ir jāizspēlē atkārtoti, sākotnējās kartes iznākums netiks ņemts

	vērā, un likmes rezultāta noteikšanas nolūkos tiks ņemts vērā tikai atkārtotās kartes iznākums. Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas paredzētās kartes. Ja mačs tiek pārtraukts pirms tā standarta nobeiguma, neatkarīgi no vadošās asociācijas lēmuma likmes tiks anulētas, izņemot gadījumus, kad "Handikapa" likmēs noteiktā vērtība mača pārtraukšanas brīdī jau tikusi sasniegta. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiks noteikts, ņemot vērā mača rezultātus, kādi tie bija pirms mača pārtraukšanas.
(v) Precīzs rezultāts	- Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu. - Ja neizšķirta rezultāta dēļ kāda karte ir jāizspēlē atkārtoti, sākotnējās kartes iznākums netiks ņemts vērā, un likmes rezultāta noteikšanas nolūkos tiks ņemts vērā tikai atkārtotās kartes iznākums.
(vi) Ilgums	- Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu. - Ja neizšķirta rezultāta dēļ kāda karte ir jāizspēlē atkārtoti, atkārtoti izspēlētās kartes iznākums netiks ņemts vērā, un likmes rezultāta noteikšanas nolūkos tiks ņemts vērā tikai sākotnēji izspēlētās kartes iznākums. - Likmes rezultāta noteikšanas nolūkos ikviena piešķirta uzvara kartē, kas tā sauktās "Uzvarētāju" grupas dalībniekiem tiek piešķirta atbilstīgi pasākuma noteikumiem, tiks vērtēta kā "0" (nulle) minūšu vērtā.
(vii) X karte	- Lai likme būtu spēkā, paredzētā karte ir jāizspēlē līdz galam. - Ja neizšķirta rezultāta dēļ kāda karte ir jāizspēlē atkārtoti, sākotnējās kartes iznākums netiks ņemts vērā, un likmes rezultāta noteikšanas nolūkos tiks ņemts vērā tikai atkārtotās kartes iznākums. - Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu.
(viii) Pirmais X/pirmais, kas X	- Likmes attiecas uz to, kurš no dalībniekiem pirmais sasniedz/izpilda noteiktu daudzumu iepriekš definētu darbību. Ja vien nav bijusi pieejama likme par neizšķirtu iznākumu (arī "Neviena komanda"), ja neviens no dalībniekiem nesasniedz noteikto mērķi, iemaksātā summa tiek atmaksāta. - Ja neizšķirta rezultāta dēļ kāda karte ir jāizspēlē atkārtoti, atkārtoti izspēlētās kartes iznākums netiks ņemts vērā, un likmes rezultāta noteikšanas nolūkos tiks ņemts vērā tikai sākotnēji izspēlētās kartes iznākums.

(i) Mača koeficienti	- Lai likmes būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmo paredzēto spēļu izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās “Uzvarētāju” grupas uzvaras spēlēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās spēles tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Likmes rezultāta noteikšanai galvenais faktors būs vadošās asociācijas pirmais oficiālais lēmums, kas izziņots 36 stundu laikā kopš mača beigām/pārtraukšanas, tai skaitā (bet ne tikai) lēmumi par diskvalifikācijām, izstāšanos, padošanos utt., kas arī tiks ņemti vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Ja rezultāts ir neizšķirts, taču šādu iznākumu nav bijis iespējams izvēlēties likmes izdarīšanai, iemaksātā summa tiks atmaksāta.
(ii) Sērijas rezultāts	- Likme attiecas uz kopējo rezultātu, kas rodas no jebkādas vienā kārtā/posmā secīgi izspēlētu maču/sēriju rezultāta kombinācijas, ja šie mači tiek izspēlēti starp vieniem un tiem pašiem spēlētājiem viena turnīra ietvaros. - Lai likme būtu spēkā, dalībniekiem katrā sērijas mačā ir jāsāk izspēlēt pirmo paredzēto spēli. - Likmes rezultāta noteikšanai galvenais faktors būs vadošās asociācijas pirmais oficiālais lēmums, kas izziņots 36 stundu laikā kopš mača beigām/pārtraukšanas, tai skaitā (bet ne tikai) lēmumi par diskvalifikācijām, izstāšanos, padošanos utt., kas arī tiks ņemti vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Ja rezultāts ir neizšķirts, taču šādu iznākumu nav bijis iespējams izvēlēties likmes izdarīšanai, iemaksātā summa tiks atmaksāta.
(iii) Kopējais spēļu skaits	- Lai likmes būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmās paredzētās spēles izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās “Uzvarētāju” grupas uzvaras kartēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās spēles tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas paredzētās spēles. Ja mačs tiek pārtraukts pirms tā standarta nobeiguma, neatkarīgi no vadošās asociācijas lēmuma likmes tiks anulētas, izņemot gadījumus, kad “Virs/zem” likmēs noteiktā robeža mača pārtraukšanas brīdī jau tikusi pārsniegta. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiks noteikts, ņemot vērā mača rezultātus, kādi tie bija pirms mača pārtraukšanas.
(iv) Spēļu handikaps	- Lai likmes būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmās paredzētās spēles izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās “Uzvarētāju” grupas uzvaras kartēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās kartes tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas paredzētās spēles. Ja mačs tiek pārtraukts pirms tā standarta nobeiguma, neatkarīgi no vadošās asociācijas

		lēmuma likmes tiks anulētas, izņemot gadījumus, kad "Handikapa" likmēs noteiktā vērtība mača pārtraukšanas brīdī jau tikusi sasniegta. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiks noteikts, ņemot vērā mača rezultātus, kādi tie bija pirms mača pārtraukšanas.
(v)	Precīzs rezultāts	Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas standartā paredzētās spēles.
(vi)	Ilgums	- Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu. - Likmes rezultāta noteikšanas nolūkos ikviena piešķirta uzvara spēlē, kas tā sauktās "Uzvarētāju" grupas dalībniekiem tiek piešķirta atbilstīgi pasākuma noteikumiem, tiks vērtēta kā "0" (nulle) minūšu vērtā.
(vii)	X spēle/X kārta	Lai likmes būtu spēkā, paredzētā spēle/kārta (atkarībā no tā, kas attiecināms) ir jāizspēlē līdz galam.
(viii)	Kopējais kārtu skaits	- Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas paredzētās kārtas. Ja mačs tiek pārtraukts pirms tā standarta nobeiguma, neatkarīgi no vadošās asociācijas lēmuma likmes tiks anulētas, izņemot gadījumus, kad "Virs/zem" likmēs noteiktā robeža mača pārtraukšanas brīdī jau tikusi pārsniegta. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiks noteikts, ņemot vērā mača rezultātus, kādi tie bija pirms mača pārtraukšanas. - Likmes rezultāta noteikšanas nolūkos ikviena piešķirta uzvara spēlē/kārtā, kas tā sauktās "Uzvarētāju" grupas dalībniekiem tiek piešķirta atbilstīgi pasākuma noteikumiem, tiks vērtēta kā "0" (nulle) kārtu vērtā.
(ix)	Kārtas handikaps	Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas paredzētās kārtas. Ja mačs tiek pārtraukts pirms tā standarta nobeiguma, neatkarīgi no vadošās asociācijas lēmuma likmes tiks anulētas, izņemot gadījumus, kad "Handikapa" likmēs noteiktā vērtība mača pārtraukšanas brīdī jau tikusi sasniegta. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiks noteikts, ņemot vērā mača rezultātus, kādi tie bija pirms mača pārtraukšanas.

N. Super Smash Bros

(i)	Mača koeficienti	- Lai likmes būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmo paredzēto spēļu izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās "Uzvarētāju" grupas uzvaras spēlēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās spēles tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Likmes rezultāta noteikšanai galvenais faktors būs vadošās asociācijas pirmais oficiālais lēmums, kas izziņots 36 stundu laikā kopš mača beigām/pārtraukšanas, tai skaitā (bet ne tikai) lēmumi par diskvalifikācijām, izstāšanos, padošanos utt., kas arī tiks ņemti vērā likmes rezultāta noteikšanai.
------------	-------------------------	---

	Ja rezultāts ir neizšķirts, taču šādu iznākumu nav bijis iespējams izvēlēties likmes izdarīšanai, iemaksātā summa tiks atmaksāta.
(ii) Sērijas rezultāts	- Likme attiecas uz kopējo rezultātu, kas rodas no jebkādas vienā kārtā/posmā secīgi izspēlētu maču/sēriju rezultāta kombinācijas, ja šie mači tiek izspēlēti starp vieniem un tiem pašiem spēlētājiem viena turnīra ietvaros. - Lai likme būtu spēkā, dalībniekiem katrā sērijas mačā ir jāsāk izspēlēt pirmo paredzēto spēli. - Likmes rezultāta noteikšanai galvenais faktors būs vadošās asociācijas pirmais oficiālais lēmums, kas izziņots 36 stundu laikā kopš mača beigām/pārtraukšanas, tai skaitā (bet ne tikai) lēmumi par diskvalifikācijām, izstāšanos, padošanos utt., kas arī tiks ņemti vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Ja rezultāts ir neizšķirts, taču šādu iznākumu nav bijis iespējams izvēlēties likmes izdarīšanai, iemaksātā summa tiks atmaksāta.
(iii) Kopējais spēļu skaits	- Lai likmes būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmās paredzētās spēles izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās "Uzvarētāju" grupas uzvaras kartēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās spēles tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas paredzētās spēles. Ja mačs tiek pārtraukts pirms tā standarta nobeiguma, neatkarīgi no vadošās asociācijas lēmuma likmes tiks anulētas, izņemot gadījumus, kad "Virs/zem" likmēs noteiktā robeža mača pārtraukšanas brīdī jau tikusi pārsniegta. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiks noteikts, ņemot vērā mača rezultātus, kādi tie bija pirms mača pārtraukšanas.
(iv) Spēļu handikaps	- Lai likmes būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmās paredzētās spēles izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās "Uzvarētāju" grupas uzvaras kartēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās kartes tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas paredzētās spēles. Ja mačs tiek pārtraukts pirms tā standarta nobeiguma, neatkarīgi no vadošās asociācijas lēmuma likmes tiks anulētas, izņemot gadījumus, kad "Handikapa" likmēs noteiktā vērtība mača pārtraukšanas brīdī jau tikusi sasniegta. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiks noteikts, ņemot vērā mača rezultātus, kādi tie bija pirms mača pārtraukšanas.
(v) Precīzs rezultāts	Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas standartā paredzētās spēles.
(vi) Ilgums	Lai likmes būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu.

	Likmes rezultāta noteikšanas nolūkos ikviena piešķirta uzvara spēlē, kas tā sauktās "Uzvarētāju" grupas dalībniekiem tiek piešķirta atbilstīgi pasākuma noteikumiem, tiks vērtēta kā "0" (nulle) minūšu vērtā.
(vii) X spēle/X kārta	Lai likmes būtu spēkā, paredzētā spēle/kārta (atkarībā no tā, kas attiecināms) ir jāizspēlē līdz galam.
(viii) Kopējais kārtu skaits	- Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas paredzētās kārtas. Ja mačs tiek pārtraukts pirms tā standarta nobeiguma, neatkarīgi no vadošās asociācijas lēmuma likmes tiks anulētas, izņemot gadījumus, kad "Virs/zem" likmēs noteiktā robeža mača pārtraukšanas brīdī jau tikusi pārsniegta. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiks noteikts, ņemot vērā mača rezultātus, kādi tie bija pirms mača pārtraukšanas. - Likmes rezultāta noteikšanas nolūkos ikviena piešķirta uzvara spēlē/kārtā, kas tā sauktās "Uzvarētāju" grupas dalībniekiem tiek piešķirta atbilstīgi pasākuma noteikumiem, tiks vērtēta kā "0" (nulle) kārtu vērtā.
(ix) Kārtas handikaps	Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas paredzētās kārtas. Ja mačs tiek pārtraukts pirms tā standarta nobeiguma, neatkarīgi no vadošās asociācijas lēmuma likmes tiks anulētas, izņemot gadījumus, kad "Handikapa" likmēs noteiktā vērtība mača pārtraukšanas brīdī jau tikusi sasniegta. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiks noteikts, ņemot vērā mača rezultātus, kādi tie bija pirms mača pārtraukšanas.

O. Tekken

(i) Mača koeficienti	- Lai likmes būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmo paredzēto spēļu izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās "Uzvarētāju" grupas uzvaras spēlēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās spēles tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Likmes rezultāta noteikšanai galvenais faktors būs vadošās asociācijas pirmais oficiālais lēmums, kas izziņots 36 stundu laikā kopš mača beigām/pārtraukšanas, tai skaitā (bet ne tikai) lēmumi par diskvalifikācijām, izstāšanos, padošanos utt., kas arī tiks ņemti vērā likmes rezultāta noteikšanai. - Ja rezultāts ir neizšķirts, taču šādu iznākumu nav bijis iespējams izvēlēties likmes izdarīšanai, iemaksātā summa tiks atmaksāta.
(ii) Sērijas rezultāts	- Likme attiecas uz kopējo rezultātu, kas rodas no jebkādas vienā kārtā/posmā secīgi izspēlētu maču/sēriju rezultāta kombinācijas, ja šie mači tiek izspēlēti starp vieniem un tiem pašiem spēlētājiem viena turnīra ietvaros. - Lai likme būtu spēkā, dalībniekiem katrā sērijas mačā ir jāsāk izspēlēt pirmo paredzēto spēli. - Likmes rezultāta noteikšanai galvenais faktors būs vadošās asociācijas pirmais oficiālais lēmums, kas izziņots 36 stundu laikā kopš mača

	<i>beigām/pārtraukšanas, tai skaitā (bet ne tikai) lēmumi par diskvalifikācijām, izstāšanos, padošanos utt., kas arī tiks ņemti vērā likmes rezultāta noteikšanai.</i> • <i>Ja rezultāts ir neizšķirts, taču šādu iznākumu nav bijis iespējams izvēlēties likmes izdarīšanai, iemaksātā summa tiks atmaksāta.</i>
(iii) Kopējais spēļu skaits	• <i>Lai likme būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmās paredzētās spēles izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās "Uzvarētāju" grupas uzvaras kartēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās spēles tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai.</i> • <i>Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas paredzētās spēles. Ja mačs tiek pārtraukts pirms tā standarta nobeiguma, neatkarīgi no vadošās asociācijas lēmuma likmes tiks anulētas, izņemot gadījumus, kad "Virs/zem" likmēs noteiktā robeža mača pārtraukšanas brīdī jau tikusi pārsniegta. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiks noteikts, ņemot vērā mača rezultātus, kādi tie bija pirms mača pārtraukšanas.</i>
(iv) Spēļu handikaps	• <i>Lai likme būtu spēkā, ir jāuzsāk pirmās paredzētās spēles izspēle, izņemot gadījumus, kad atbilstīgi notikuma noteikumiem dalībniekiem no tā sauktās "Uzvarētāju" grupas uzvaras kartēs tiek piešķirtas. Šādos gadījumos iepriekš minētās kartes tiks ņemtas vērā likmes rezultāta noteikšanai.</i> • <i>Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas paredzētās spēles. Ja mačs tiek pārtraukts pirms tā standarta nobeiguma, neatkarīgi no vadošās asociācijas lēmuma likmes tiks anulētas, izņemot gadījumus, kad "Handikapa" likmēs noteiktā vērtība mača pārtraukšanas brīdī jau tikusi sasniegta. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiks noteikts, ņemot vērā mača rezultātus, kādi tie bija pirms mača pārtraukšanas.</i>
(v) Precīzs rezultāts	• <i>Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas standartā paredzētās spēles.</i>
(vi) Ilgums	• <i>Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas mača daļas, kas attiecas uz likmēm, izņemot gadījumus, kad iznākums jau ir noteikts pirms spēles pārtraukšanas un nekāds turpinājums nevarētu radīt citādu iznākumu.</i> • <i>Likmes rezultāta noteikšanas nolūkos ikviena piešķirta uzvara spēlē, kas tā sauktās "Uzvarētāju" grupas dalībniekiem tiek piešķirta atbilstīgi pasākuma noteikumiem, tiks vērtēta kā "0" (nulle) minūšu vērtā.</i>
(vii) X spēle/X kārta	• <i>Lai likme būtu spēkā, paredzētā spēle/kārta (atkarībā no tā, kas attiecināms) ir jāizspēlē līdz galam.</i>
(viii) Kopējais kārtu skaits	• <i>Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas paredzētās kārtas. Ja mačs tiek pārtraukts pirms tā standarta nobeiguma, neatkarīgi no vadošās asociācijas lēmuma likmes tiks anulētas, izņemot gadījumus, kad "Virs/zem" likmēs noteiktā robeža mača pārtraukšanas brīdī jau tikusi pārsniegta. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiks noteikts, ņemot vērā mača rezultātus, kādi tie bija pirms mača pārtraukšanas.</i>

(ix) Kārtas handikaps

- *Likmes rezultāta noteikšanas nolūkos ikviena piešķirta uzvara spēlē/kārtā, kas tā sauktās "Uzvarētāju" grupas dalībniekiem tiek piešķirta atbilstīgi pasākuma noteikumiem, tiks vērtēta kā "0" (nulle) kārtu vērtā.*
 - *Lai likme būtu spēkā, līdz galam ir jāizspēlē visas paredzētās kārtas. Ja mačs tiek pārtraukts pirms tā standarta nobeiguma, neatkarīgi no vadošās asociācijas lēmuma likmes tiks anulētas, izņemot gadījumus, kad "Handikapa" likmēs noteiktā vērtība mača pārtraukšanas brīdī jau tikusi sasniegta. Šādā gadījumā likmju rezultāts tiks noteikts, ņemot vērā mača rezultātus, kādi tie bija pirms mača pārtraukšanas.*
-