

Betradar-virtuaaliurheilu

Säännöt

Versio 6.0 kesäkuu 2018



Sisälllys

1. Virtuaalijalkapallo.....	3
1.1 Pelilogiikka	4
1.2 Ottelupäivän / Cup-kierroksen aikataulu	5
1.3 Turnauksen aikataulu.....	6
1.4 Vedonlyöntikohteet.....	7
1.5 Muuta tietoa	12
2. Virtuaalihevოსurheilu.....	13
2.1 Peliohjeet	12
2.2 Kilpailupäivät.....	12
2.3 Kilpailut.....	12
2.4 Vedonlyönti	12
2.5 Muuta tietoa	13
3. Virtuaaliset vinttikoirakisat	14
3.1 Peliohjeet	15
3.2 Kisatapahtumat	15
3.3 Kilpailut.....	15
3.4 Vedonlyönti	15
3.5 Muuta tietoa	16
4. Virtuaalitennis	17
4.1 Peliohjeet	18
4.2 Turnaustiedot	18
4.3 Cup-kierros.....	18
4.4 Vedonlyönti	18
4.5 Muuta tietoa	19
5. Virtuaalikoripallo	20
5.1 Peliohjeet	21
5.2 Ottelukausi	21
5.3 Ottelupäivät	21
5.4 Vedonlyönti	21
5.5 Muuta tietoa	22



1. Virtuaalijalkapallo



1.1 Pelilogiikka

Virtuaalijalkapallon Liiga-tila tarjoaa ympärivuorokautisen mahdollisuuden lyödä vetoa oikealla rahalla virtuaalijalkapallosta. Otteluita järjestetään jatkuvasti, ja niistä voidaan lyödä vetoa milloin tahansa – myös kauden aikana.

Liiga-tila:

- 16 joukkuetta
- Koti- ja vierasottelut
- 30 ottelupäivää
- 8 samanaikaista ottelua per ottelupäivä
- 240 ottelua per kausi

Euro Cup ja Nations Cup:

Lohkovaihe

- 24 joukkuetta (6 lohkoa, joissa kussakin 4 joukkuetta)
- 9 ottelupäiväosiota (3 ottelupäivää, joista jokaisessa 3 osiota)
- 4 samanaikaista ottelua per ottelupäiväosio
- 32 ottelua per lohkovaihe

Pudotuspelivaihe

- 16 joukkuetta
- 5 kierrosta (neljännesvälierä [1..4]; neljännesvälierä [5..8]; puolivälierä; semifinaali; finaali & pronssiottelu)
- 4 samanaikaista ottelua (neljännesvälierä [1..4]; neljännesvälierä [5..8]; puolivälierä);
2 Samanaikaiset ottelut (semifinaali; finaali & pronssiottelu)
- 16 ottelua per pudotuspelivaihe

World Cup:

Lohkovaihe

- 32 joukkuetta (8 lohkoa, joissa kussakin 4 joukkuetta)
- 12 ottelupäiväosiota (3 ottelupäivää, joista jokaisessa 4 osiota)
- 4 samanaikaista ottelua per ottelupäiväosio
- 48 ottelua per lohkovaihe

Pudotuspelivaihe

- 16 joukkuetta
- 5 kierrosta (neljännesvälierä [1..4]; neljännesvälierä [5..8]; puolivälierä; semifinaali; finaali & pronssiottelu)
- 4 samanaikaista ottelua (neljännesvälierä [1..4]; neljännesvälierä [5..8]; puolivälierä);
2 samanaikaista ottelua (semifinaali; finaali & pronssiottelu)
- 16 ottelua per pudotuspelivaihe



1.2 Ottelupäivän / Cup-kierroksen aikataulu

Liiga-tila:

- 1 minuutin online-panostuskierros 3 minuutin vähittäismyynnin panostuskierros
- 2 minuutin ja 20 sekunnin ottelukierros
- 20 sekunnin online-tuloskierros 1 minuutin vähittäismyynnin tuloskierros
- 3 minuuttia ja 40 sekuntia per online-ottelupäivä
- 6 minuuttia ja 20 sekuntia per vähittäismyynnin ottelupäivä

Euro Cup, Nations Cup ja World Cup:

Lohkovaihe

- 1 minuutin online-panostuskierros (sisältää 10 sekunnin panostuskeskeytyksen) 3 minuutin vähittäismyynnin panostuskierros (sisältää 10 sekunnin panostuskeskeytyksen)
- 2 minuutin ja 20 sekunnin ottelukierros
- 20 sekunnin online-tuloskierros
- 1 minuutin vähittäismyynnin tuloskierros
- 3 minuuttia ja 40 sekuntia per online-ottelupäivä
- 6 minuuttia ja 20 sekuntia per vähittäismyynnin ottelupäivä

Pudotuspelivaihe

- 1 minuutin online-panostuskierros (sisältää 10 sekunnin panostuskeskeytyksen) 3 minuutin vähittäismyynnin panostuskierros (sisältää 10 sekunnin panostuskeskeytyksen)
- 2 minuutin ja 30 sekunnin ottelukierros
- 20 sekunnin online-tuloskierros
- 1 minuutin vähittäismyynnin tuloskierros
- 3 minuuttia ja 50 sekuntia per online-cup-kierros
- 6 minuuttia ja 30 sekuntia per vähittäismyynnin cup-kierros



1.3 Turnauksen aikataulu

Liiga-tila:

- 1 minuutin kauden avaus
- Ottelupäiväsilmukka; 30 ottelupäivää:
 - 3 minuuttia ja 40 sekuntia per online-ottelupäivä
 - 6 minuuttia ja 20 sekuntia per vähittäismyynnin ottelupäivä
- 1 minuutin kauden päätös
- 112 minuuttia per online-ottelukausi
- 192 minuuttia per vähittäismyynnin ottelukausi

Euro Cup ja Nations Cup:

- 1 minuutin cupin avaus
- Lohkovaiheen silmukka; 9 ottelupäiväosiota:
 - 3 minuuttia ja 40 sekuntia per online-ottelupäivä
 - 6 minuuttia ja 20 sekuntia per vähittäismyynnin ottelupäivä
- 1 minuutin siirtymä lohkovaiheesta pudotuspelivaiheeseen
- Pudotuspelivaiheen silmukka; 5 kierrosta:
 - 3 minuuttia ja 50 sekuntia per online-ottelupäivä
 - 6 minuuttia ja 30 sekuntia per vähittäismyynnin ottelupäivä
- 1 minuutin cupin päätösjakso
- 55 minuuttia ja 10 sekuntia per online-cup-turnaus
- 92 minuuttia ja 30 sekuntia per vähittäismyynnin cup-turnaus

World Cup:

- 1 minuutin cupin avaus
- Lohkovaiheen silmukka; 12 ottelupäiväosiota:
 - 3 minuuttia ja 40 sekuntia per online-ottelupäivä
 - 6 minuuttia ja 20 sekuntia per vähittäismyynnin ottelupäivä
- 1 minuutin siirtymä lohkovaiheesta pudotuspelivaiheeseen
- Pudotuspelivaiheen silmukka; 5 kierrosta:
 - 3 minuuttia ja 50 sekuntia per online-ottelupäivä
 - 6 minuuttia ja 30 sekuntia per vähittäismyynnin ottelupäivä
- 1 minuutin cupin päätösjakso
- 66 minuuttia ja 10 sekuntia per online-cup-turnaus
- 111 minuuttia ja 30 sekuntia per vähittäismyynnin cup-turnaus



1.4 Vedonlyöntikohteet

Ottelun vedonlyönti päättyy 10 sekuntia ennen sen alkamista. Voittajavedot suljetaan, kun mikä tahansa ottelu on käynnissä. Kun kohteet ovat ratkenneet, ne poistetaan syötteestä. Turnauksen tulevien ottelupäivien kohteet pysyvät auki. Kun tuleva ottelupäivä valitaan ruudun alapalkista, kyseisen ottelupäivän ottelut ja niihin liittyvät kertoimet näytetään alemmassa kerroinosiossa. Seuraavasta listasta löytyy tarjolla olevat vedonlyöntikohteet:

Vedonlyöntikohde	Kuvaus
Otteluihin liittyvät kohteet	
Täysiaika 3 Way / 1X2	Ottelun lopputulos 90 minuutin jälkeen eli varsinaisen pelaajan päätyttyä (1 - kotijoukkue voittaa; X - tasapeli; 2 - vierasjoukkue voittaa)
1. puoliaika 3 Way / 1X2	Puoliaikatulos (1 - kotijoukkue johtaa; X - tasapeli; 2 - vierasjoukkue johtaa)
Maaleja yhteensä	Ottelussa tehtyjen maalien lukumäärä. 3 suosituinta kiinteää kohdetta kaikkiin otteluihin: Yli/alle 1.5, 2.5, 3.5 (U/O)
Tasointus	Tasointuspisteet lisätään ottelun lopputulokseen, jonka jälkeen voittajajoukkue ratkaistaan (1 - kotijoukkue voittaa; X - tasapeli; 2 - vierasjoukkue voittaa) 4 suosituinta kiinteää kohdetta kaikkiin otteluihin: Tasointus 1:0; 0:1; 0:2; 2:0
Ensimmäinen maali	Ottelun ensimmäisen maalin tehnyt joukkue (1 - kotijoukkue; X - ei kumpikaan; 2 - vierasjoukkue)
Tulosveto	Tulosveto 90 minuutin jälkeen (0:0-3:3; muut)
Asian Handicap – Aasialainen tasointus * (Tiedot alla)	Oletusarvoisesti poissa käytöstä: -2-2 lasketaan ja kolme tasapainotetuinta esitetään
1. puoliaika 3 Way / täysiaika 3 Way	Yhdistelmä ottelun lopputuloksesta "täysiaika 3 Way / 1X2" ja puoliaikatuloksesta "1. puoliaika 3 Way / 1X2", jossa asetetaan molemmat tulokset sisältävä yhdistelmäveto (XX;1X;11;X1;2X;22;X2)
Tuplamahdollisuus	Ottelun lopputulos 90 minuutin jälkeen eli varsinaisen pelaajan päätyttyä. Tuplamahdollisuus kattaa kaksi kolmesta mahdollisesta tuloksesta. Laskemme ja esitämme kaikki 3 yhdistelmää: 1X; 2X; 12
1. puoliajan tuplamahdollisuus	Tulos 1. puoliajan jälkeen. Tuplamahdollisuus kattaa kaksi kolmesta mahdollisesta tuloksesta. Laskemme ja esitämme kaikki 3 yhdistelmää: 1X; 2X; 12
Molemmat joukkueet tekevät maalin	Ottelun lopputulos 90 minuutin jälkeen eli varsinaisen pelaajan päätyttyä (Kyllä - molemmat joukkueet tekevät vähintään yhden maalin; Ei - toinen tai kumpikaan joukkueista ei tee maalia)
Maalintekijäjoukkueet (Koti / Vieras)	Ottelun lopputulos 90 minuutin jälkeen eli varsinaisen pelaajan päätyttyä (1 - kotijoukkue tekee vähintään yhden maalin; 2 - vierasjoukkue tekee vähintään yhden maalin; molemmat joukkueet tekevät maalin; kumpikaan joukkue ei tee maalia)
Puoliaika, jolla enemmän maaleja	Ottelun lopputulos 90 minuutin jälkeen eli varsinaisen pelaajan päätyttyä. Kummalla puoliajalla tehdään enemmän maaleja vai tehdäänkö kummallakin puoliajalla sama määrä maaleja (1. puoliaika; tasapeli; 2. puoliaika)
Joukkueen maalit yhteensä	Ottelun lopputulos 90 minuutin jälkeen eli varsinaisen pelaajan päätyttyä. Nimetyin joukkueen (kotijoukkue; vierasjoukkue) maalien lukumäärä. 3 suosituinta kiinteää kohdetta molemmille joukkueille: Yli/alle 0.5, 1.5, 2.5 (U/O)
Kotimaalien lukumäärä	Kotijoukkueen tekemien maalien tarkka lukumäärä (0/1/2/3/4+)
Vierasmaalien lukumäärä	Vierasjoukkueen tekemien maalien tarkka lukumäärä (0/1/2/3/4+)



Maalien lukumäärä	Ottelussa tehtyjen maalien tarkka lukumäärä (0/1/2/3/4/5/6+)
Maalien lukumäärä yhteensä pariton/parillinen	Ottelun lopputulos 90 minuutin eli varsinaisen peliajan päätyttyä (maalien lukumäärä on yhteensä parillinen; pariton) Huom.: Maalittoman ottelun tulos on parillinen.



Ei tasapelin mahdollisuutta	Ottelun lopputulos 90 minuutin jälkeen eli varsinaisen peliajan päätyttyä. Tasapelillä panokset palautetaan (1 - kotijoukkue voittaa; 2 - vierasjoukkue voittaa)
1. puoliajan maalit	Lasketaan ja jaetaan 3 suosituinta kiinteää kohdetta joka otteluun: Yli/alle 0.5, 1.5, 2.5 (U/O)
1. puoliajan aasialainen tasoitus	Oletusarvoisesti poissa käytöstä / -2-2 lasketaan, kolme tasapainotetuinta esitetään
Aasialainen maalit yhteensä	Oletusarvoisesti poissa käytöstä / 0.5-5.5 lasketaan, kolme tasapainotetuinta esitetään
1. puoliajan aasialainen maalit yhteensä	Oletusarvoisesti poissa käytöstä / 0.5-2.5 lasketaan, kolme tasapainotetuinta esitetään
Kombo 1X2 ja maalit	Yhdistelmä 1X2 ja maalit yhteensä kohde (1U/1O/XU/XO/2U/2O)

Voittajavedot

Vedonlyöntikohde	Kuvaus
Liiga-tila	
Ottelupäivään liittyvät	
Ottelupäivän maalien lukumäärä	Kaikkien joukkueiden tekemät maalit yhteensä (U/O)
Kotijoukkueiden maalit yhteensä	Kaikkien kotijoukkueiden tekemät maalit yhteensä (U/O)
Vierasjoukkueiden maalit yhteensä	Kaikkien vierasjoukkueiden tekemät maalit yhteensä (U/O)
Enemmän maaleja: kotijoukkueet/vierasjoukkueet	Kumpi tekee enemmän maaleja - kotijoukkueet vai vierasjoukkueet (1 -kotijoukkueet; X - tasapeli; 2 - vierasjoukkueet)
Kotijoukkueen voittojen lukumäärä	Kotijoukkueen voittojen lukumäärä (U/O)
Tasapelien lukumäärä	Tasapelien lukumäärä (U/O)
Vierasjoukkueen voittojen lukumäärä	Vierasjoukkueen voittojen lukumäärä (U/O)
Liigaan liittyvät (kohteet suljettu otteluiden aikana)	
Kauden voittaja	Aluksi kertoimia tarjotaan jokaiselle joukkueelle. Kun joukkue putoaa kilpailusta, se poistetaan kerrointarjonnasta.
Top 5 sijoitus	Sijoittuuko joukkue sijalle 1-5? (Kyllä/Ei)
Sijoitus viimeisen 3 joukossa	Sijoittuuko joukkue sijalle 14-16? (Kyllä/Ei)
Kausi H2H	Kumpi joukkueista sijoittuu paremmin kauden päätteeksi? 12 kohdetta; rajoitettu 20 yhdistelmään
Euro Cup, Nations Cup ja World Cup	
Lohkovaihe (kohteet suljettu otteluiden aikana)	
Cupin voittaja	Samat kohteet kuin pudotuspeleissä, mutta kohde on tarjolla jo lohkovaiheessa. Aluksi kertoimia tarjotaan jokaiselle joukkueelle. Kun joukkue putoaa kilpailusta, se poistetaan kerrointarjonnasta.
Lohkon voittaja	Aluksi kertoimia tarjotaan jokaiselle joukkueelle. Kun joukkue putoaa kilpailusta, se poistetaan kerrointarjonnasta.
Selviytyy pudotuspeleihin	Aluksi kertoimia tarjotaan jokaiselle joukkueelle. Kun joukkue putoaa kilpailusta, se poistetaan kerrointarjonnasta.
Lohkon tarkka paremmuusjärjestys 1-2	Mahdollista lyödä vetoa mistä tahansa yhdistelmästä, visualisointi esitetty taulukossa (käytetään myös vinttikoirien Straight Forecast -vetoihin)
Pudotuspelivaihe (kohteet suljettu otteluiden aikana)	
Cupin voittaja	Aluksi kertoimia tarjotaan jokaiselle joukkueelle. Kun joukkue putoaa kilpailusta, se poistetaan kerrointarjonnasta.
Etenee finaaliin	Aluksi kertoimia tarjotaan jokaiselle joukkueelle. Kun joukkue putoaa kilpailusta, se poistetaan kerrointarjonnasta.



Tarkka paremmuusjärjestys 1-2	Mahdollista lyödä vetoa mistä tahansa yhdistelmästä, visualisointi esitetty taulukossa (käytetään myös vinttikoirien Straight Forecast -vetoihin)
----------------------------------	---



*** Aasialainen tasoitus – Asian Handicap:**

Aasialainen tasoitus -vedonlyönti lisää tasoituksen ennakkosuosikille ja vähentää mahdollisten tulosten määrän kolmesta (perinteisessä 1X2 panostuksessa) kahteen poistamalla tasapelin. Tasoitus, joka on joko kokonaisluku, puoliluku tai niiden sekoitus, pyrkii tasapainottamaan kohteita. Kun kokonaislukua käytetään tasoitukseen, sillä mukautettu lopputulos voi johtaa tasapeliin, jolloin kaikki vedonlyöjät saavat alkuperäisen panoksensa takaisin, koska voittajaa ei ole. Neljänneksen (¼) tasoitukset jakavat panoksen kahden lähimmän ½ välein, jolloin vedonlyöjä voi saada voiton ja tasapelin (voittaa ½ panoksesta) tai tappion ja tasapelin (hävitä ½ panoksesta). Panos jaetaan tasan automaattisesti ja asetetaan 2 eri vedoksi. Seuraavassa esimerkkejä vetojen ratkaisemisesta:

Tasoitus	Joukkueen tulos	Vedon tulos	Tasoitus	Joukkueen tulos	Vedon tulos
0	Voitto	Voitto	0	Voitto	Voitto
	Tasapeli	Panoksen palautus		Tasapeli	Panoksen palautus
	Tappio	Tappio		Tappio	Tappio
- 0.25	Voitto	Voitto	+ 0.25	Voitto	Voitto
	Tasapeli	Puolittainen tappio		Tasapeli	Puolittainen voitto
	Tappio	Tappio		Tappio	Tappio
- 0.50	Voitto	Voitto	+ 0.50	Voitto	Voitto
	Tasapeli	Tappio		Tasapeli	Voitto
	Tappio	Tappio		Tappio	Tappio
- 0.75	Voitto 2+ maalilla	Voitto	+ 0.75	Voitto	Voitto
	Voitto maalilla	Puolittainen voitto		Tasapeli	Voitto
	Tasapeli	Tappio		Tappio maalilla	Puolittainen tappio
	Tappio	Tappio		Tappio 2+ maalilla	Tappio
- 1.00	Voitto 2+ maalilla	Voitto	+ 1.00	Voitto	Voitto
	Voitto maalilla	Panoksen palautus		Tasapeli	Voitto
	Tasapeli	Tappio		Tappio maalilla	Panoksen palautus
	Tappio	Tappio		Tappio 2+ maalilla	Tappio
- 1.25	Voitto 2+ maalilla	Voitto	+ 1.25	Voitto	Voitto
	Voitto maalilla	Puolittainen tappio		Tasapeli	Voitto
	Tasapeli	Tappio		Tappio maalilla	Puolittainen voitto
	Tappio	Tappio		Tappio 2+ maalilla	Tappio
- 1.50	Voitto 2+ maalilla	Voitto	+ 1.50	Voitto	Voitto
	Voitto maalilla	Tappio		Tasapeli	Voitto
	Tasapeli	Tappio		Tappio maalilla	Voitto
	Tappio	Tappio		Tappio 2+ maalilla	Tappio
- 1.75	Voitto 3+ maalilla	Voitto	+ 1.75	Voitto	Voitto
	Voitto 2 maalilla	Puolittainen voitto		Tasapeli	Voitto
	Voitto maalilla	Tappio		Tappio maalilla	Voitto
	Tasapeli	Tappio		Tappio 2 maalilla	Puolittainen tappio
	Tappio	Tappio		Tappio 3+ maalilla	Tappio
- 2.00	Voitto 3+ maalilla	Voitto	+ 2.00	Voitto	Voitto
	Voitto 2 maalilla	Panoksen palautus		Tasapeli	Voitto
	Voitto maalilla	Tappio		Tappio maalilla	Voitto
	Tasapeli	Tappio		Tappio 2 maalilla	Panoksen palautus
	Tappio	Tappio		Tappio 3+ maalilla	Tappio



1.5 Muuta tietoa

Kaikki ottelut lähetetään suoratoistovideoina selaimen mediatoistimen kautta. Voit vaihdella vapaasti tarjolla olevien neljän ottelun välillä tai katsoa vain haluamaasi yhtä ottelua. Ottelusimulaatiot luodaan tekoälyn ja puolueettomien satunnaislukugeneraattorien avulla. Suoritusmuuttujat perustuvat ammattilaisjalkapalloilijoiden tilastoihin (esim. maalien määrä, kunto, peräkkäisten otteluiden tilastot jne.).



2. Virtuaalihevოსurheilu



2.1 Peliohjeet

Virtuaalihevosurheilu tarjoaa ympärivuorokautisen mahdollisuuden lyödä vetoa oikealla rahalla virtuaalisista hevosurheilukilpailuista. Virtuaalihevosurheilussa on tarjolla kaksi samanaikaista lähetystä eri kilpailuista.

Seuraavaksi alkavan kilpailun vedot tulee asettaa viimeistään 10 sekuntia ennen kilpailun alkua. Tulevista kilpailuista voi lyödä vetoa milloin tahansa.

2.2 Kilpailupäivät

Kilpailupäivät jatkuvat koko ajan – uusi kilpailupäivä alkaa heti nykyisen kisan päättyttyä. Yksittäinen kilpailupäivä sisältää 9 kilpailua samalla radalla. Kilpailupäivän kesto on keskimäärin 35 minuuttia.

2.3 Kilpailut

Riippuen osallistuvien hevosten lukumäärästä (8, 10 tai 12 hevosta) ja kilpailun matkasta (3 eri matkaa per rata) yhden kilpailun kokonaiskesto on n. 3–5 minuuttia, joka on jaettu seuraaviin jaksoihin: Kilpailun alku (15 sekuntia), hevosten esittely (6 sekuntia hevosta kohden), vedonlyönnin päätyminen (10 sekuntia), kilpailu (70–160 sekuntia kilpailun matkasta riippuen) ja kilpailun päätyminen (10 sekuntia).

Kilpailupäivän alussa ja lopussa on myös ”kilpailupäivän aloitus”- sekä ”kilpailupäivän lopetus” - osiot (30 sekuntia per osio).

2.4 Vedonlyönti

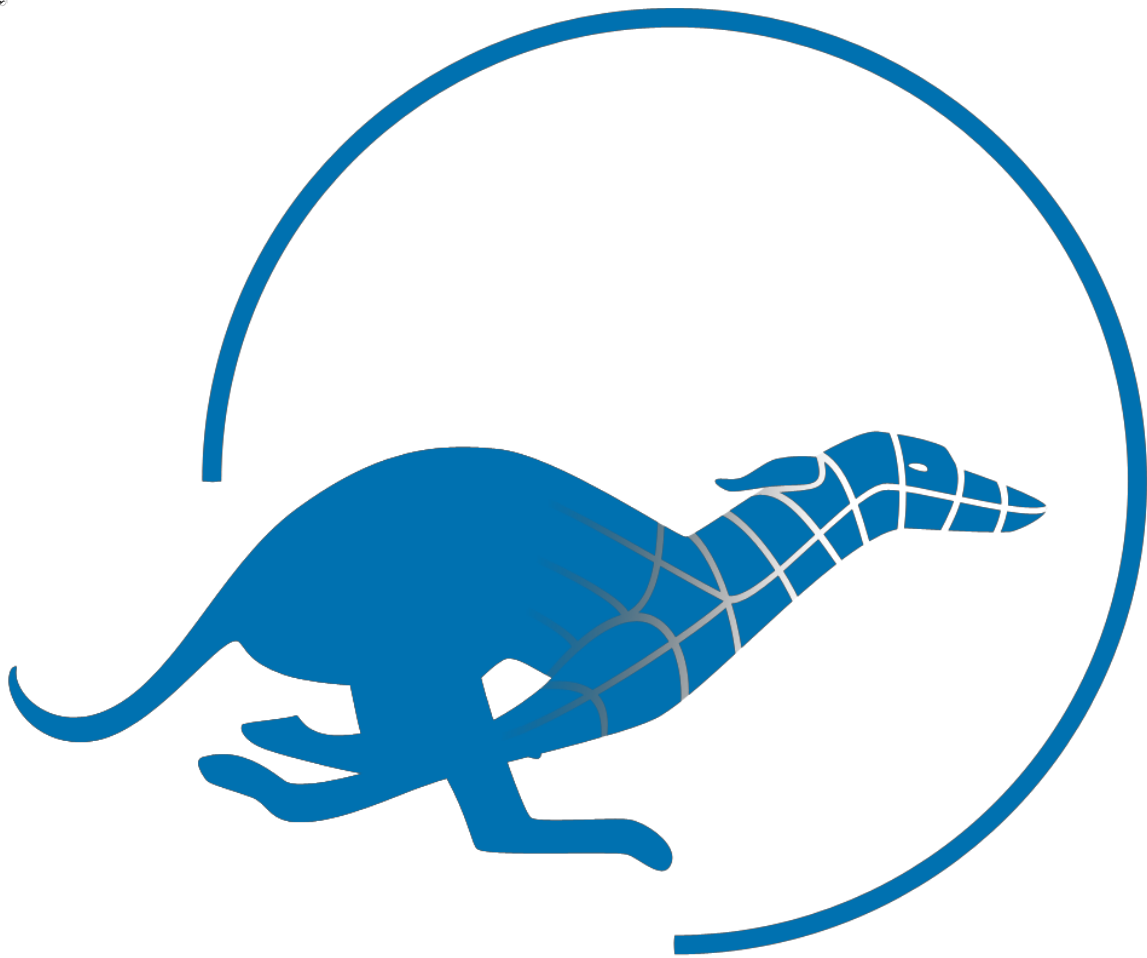
Virtuaalihevosurheilun vedonlyönti päättyy 10 sekuntia ennen kisan alkua. Tulevien kilpailujen kohteet (kisalähetys 1 ja kisalähetys 2) pysyvät avoinna. Valitsemalla tulevan kilpailun kalenterista, ruudun alaosan kerrointaulukko siirtyy automaattisesti oikeaan kilpailupäivään. Seuraavat kilpailuihin liittyvät vedonlyönnin kohteet ovat pelattavissa:

Vetokohde	Kuvaus
Voittaja	Lyöt vetoa valitsemasi hevosen voiton puolesta.
Top 3	Lyöt vetoa siitä, että valitsemasi hevonen sijoittuu ensimmäiseksi, toiseksi tai kolmanneksi.
Straight Forecast / Dual Forecast	Straight Forecast -kohteessa lyödään vetoa kahdesta hevosesta, joiden uskot sijoittuvan ensimmäiseksi ja toiseksi oikeassa järjestyksessä . Dual Forecast -kohteessa lyödään vetoa kahdesta ensimmäiseksi maaliin tulevasta hevosesta järjestyksestä riippumatta . Sen vuoksi kohteen kokonaispanos on kaksinkertainen. Veto on voittava, jos kaksi valitsemaasi hevosta sijoittuu kahden parhaan joukkoon. Kohteet on rajattu 20 todennäköisimpään.
Straight Tricast / Dual Tricast	Straight Tricast -kohteessa lyödään vetoa kolmesta hevosesta, joiden uskot sijoittuvan ensimmäiseksi, toiseksi sekä kolmanneksi oikeassa järjestyksessä . Dual Tricast -kohteessa lyödään vetoa kolmesta ensimmäiseksi maaliin tulevasta hevosesta järjestyksestä riippumatta . Sen vuoksi kohteen kokonaispanos on kuusinkertainen. Veto on voittava, jos kolme valittua hevosta sijoittuvat kolmen parhaan joukkoon. Kohteet on rajattu 20 todennäköisimpään.



2.5 Muuta tietoa

Kaikki kilpailut lähetetään suoratoistovideoina selaimen mediatoistimen kautta. Voit vaihdella vapaasti tarjolla olevien kahden kilpailulähetyksen välillä tai katsoa vain haluamaasi yhtä kilpailua. Kilpailusimulaatiot luodaan tekoälyn ja puolueettomien satunnaislukugeneraattorien avulla. Suoritusmuuttujat perustuvat oikeiden kilpahevosten tilastoihin (esim. kiihtyvyys, nopeus ja kestävyys peräkkäisten kilpailujen tilastoissa jne.).



3. Virtuaaliset vinttikoirakisat



3.1 Peliohjeet

Virtuaaliset vinttikoirakisat tarjoavat ympärivuorokautisen mahdollisuuden lyödä vetoa oikealla rahalla virtuaalisista vinttikoirakisoista. Virtuaalisia vinttikoirakisoja järjestetään jatkuvasti eri radoilla. Kukin tapahtuma sisältää 12 kilpailua. Seuraavaksi alkavan kilpailun vedot tulee asettaa viimeistään 10 sekuntia ennen kilpailun alkua. Senhetkisen tapahtuman tulevista kilpailuista voi lyödä vetoa milloin tahansa.

3.2 Kisatapahtumat

Kisatapahtumia järjestetään jatkuvasti – uusi alkaa heti, kun edellinen on päätynyt. Yksittäinen tapahtuma sisältää 12 kilpailua samalla radalla (päivä- tai yörata). Tapahtuman kokonaiskesto on 26 minuuttia ja 15 sekuntia.

3.3 Kilpailut

Riippuen kilpailun matkasta (3 eri matkaa) yhden kilpailun kokonaiskesto on n. 1,5–4 minuuttia ja sisältää seuraavat osiot: kilpailun alku (65 sekuntia), vedonlyönnin päättyminen (10 sekuntia), kilpailu (22 , 36 tai 48 sekuntia, kilpailun matkasta riippuen) ja kisan päättyminen (15 sekuntia). Tapahtuman alussa ja lopussa on myös ”tapahtuman aloitus”- sekä ”tapahtuman lopetus” -osiot (45/30 sekuntia).

3.4 Vedonlyönti

Vedonlyönti virtuaalisista vinttikoirakisoista päättyy 10 sekuntia ennen kilpailun alkua. Tapahtuman tulevien kilpailujen kohteet pysyvät auki. Valitsemalla tulevan kilpailun kisakalenterista kerrointaulukko siirtyy automaattisesti oikeaan kohtaan. Seuraavat kilpailuihin liittyvät vedonlyönnin kohteet ovat pelattavissa:

Vetokohde	Kuvaus
Voittaja	Lyöt vetoa valitsemasi koiran voiton puolesta
Top 2	Lyöt vetoa siitä, että valitsemasi koira sijoittuu ensimmäiseksi tai toiseksi
Top 3	Lyöt vetoa siitä, että valitsemasi koira sijoittuu ensimmäiseksi, toiseksi tai kolmanneksi
Straight Forecast / Dual Forecast	Straight Forecast -kohteessa lyödään vetoa kahdesta koirasta, joiden uskot sijoittuvan ensimmäiseksi ja toiseksi oikeassa järjestyksessä. Dual Forecast -kohteessa lyödään vetoa kahdesta ensimmäiseksi maaliin tulevasta koirasta järjestyksestä riippumatta. Veto on voittava, jos kaksi valitsemaasi koira sijoittuvat kahden parhaan joukkoon. Straight Forecast on rajattu 20 todennäköisimpään koirien yhdistelmään sekä ”Muut”-kohteisiin. Dual Forecast sisältää kaikki 15 yhdistelmäkohdetta.
Straight Tricast / Dual Tricast	Straight Tricast -kohteessa lyödään vetoa kolmesta koirasta, joiden uskot sijoittuvan ensimmäiseksi, toiseksi ja kolmanneksi oikeassa järjestyksessä. Dual Tricast -kohteessa lyödään vetoa kolmesta ensimmäiseksi maaliin tulevasta koirasta järjestyksestä riippumatta. Veto on voittava, jos kolme valitsemaasi koira sijoittuu kolmen parhaan joukkoon. Straight Tricast on rajattu 20 todennäköisimpään koirien yhdistelmään sekä ”Muut”-kohteisiin. Dual Tricast sisältää kaikki 20 yhdistelmäkohdetta.



3.5 Muuta tietoa

Kaikki kilpailut lähetetään suoratoistovideoina selaimen mediatoistimen kautta. Kilpailusimulaatiot luodaan tekoälyn ja puolueettomien satunnaislukugeneraattorien avulla. Suoritusmuuttujat perustuvat oikeiden kilpakoirien tilastoihin (esim. kiihtyvyys, nopeus ja kestävyys peräkkäisten kilpailujen tilastoissa jne.).



4. Virtuaalitennis



4.1 Peliohjeet

Virtuaalitennis tarjoaa ympärivuorokautisen mahdollisuuden lyödä vetoa oikealla rahalla virtuaalitenniksestä. Käynnissä on jatkuvasti kaksi samanaikaista turnausta, jotka pelataan pudotuspelityyliin. Jokainen turnaus koostuu 4 kierroksesta, joihin osallistuu 16 pelaajaa (neljännesvälierä, puolivälierä, semifinaali, finaali). Jotta vedonlyöntiin olisi riittävästi aikaa, vaihtelee esitystapa aina kahden turnauksen välillä. Toinen turnauksista pelataan ruoholla, toinen kovapohjaisella kentällä. Vedonlyönti on avoinna seuraavan cup-kierroksen kaikkiin otteluihin.

4.2 Turnaustiedot

Samanaikaisesti käynnissä olevista turnauksista johtuen yksi kokonainen cup kestää 25 minuuttia ja 30 sekuntia. Se jakaantuu seuraaviin jaksoihin: turnauksen esittely kestää 15 sekuntia, jota seuraa cup-kierrossilmukka 3 minuuttia 30 sekuntia per cup-kierros, ja jokaisen cupin lopussa olevat voitonjuhlat kestävät 15 sekuntia.

4.3 Cup-kierros

Yksi cup-kierros kestää 3 minuuttia ja 30 sekuntia. Cupin kierroksesta riippuen kaikki saatavilla olevat ottelut lähetetään kokonaisuudessaan (neljännesvälierä = 8 ottelua, puolivälierä = 4 ottelua, semifinaali = 2 ottelua, finaali = 1 ottelu). Asiakas voi halutessaan vaihdella otteluiden videolähetysten välillä.

4.4 Vedonlyönti

Virtuaalitenniksen vedonlyönti päättyy 10 sekuntia ennen ottelun alkua. Vetoa voi lyödä otteluiden peleistä, eristä sekä ottelun tuloksesta. Vedonlyönti alkaa aina viimeistään 3 minuuttia ja 30 sekuntia ennen ottelun alkua (vedonlyönti seuraavasta ruoholla pelattavasta ottelusta, kun kovapohjaisella kentällä pelattava ottelu on käynnissä ja toisin päin). Seuraavasta listasta löytyy tarjolla olevat vedonlyöntikohteet:

Pelivedot

- Pelin voittaja 1. erä, 1. peli (1 - kotijoukkue voittaa; 2 - vierasjoukkue voittaa)
- Pelin tulosveto 1. erä, 1. peli (0; 15; 30; 40 – 0; 15; 30; 40)

Erävedot

- 1. erän voittaja (1 - kotijoukkue voittaa; 2 - vierasjoukkue voittaa)
- 1. erän tulosveto: (6:0; 6:1; 6:2; 6:3; 6:4; 7:5; 7:6 – 0:6; 1:6; 2:6; 3:6; 4:6; 5:7; 6:7)
- 1. erän pelien lukumäärä: (Yli/alle, 3 eri kohdetta)
- 1. erän pariton/parillinen määrä pelejä: (Pariton/parillinen)

Otteluedot

- Ottelun voittaja (1 - kotijoukkue voittaa; 2 - vierasjoukkue voittaa)
- Lopputulos (erissä, paras kolmesta) (2:0; 2:1 – 0:2; 1:2)
- Ottelun pelien lukumäärä: (Yli/alle, 1 kohde)



4.5 Muuta tietoa

Kaikki ottelut lähetetään suoratoistovideoina selaimen mediatoistimen kautta. Voit vaihdella vapaasti kaikkien cup-kierroksella tarjolla olevien otteluiden välillä tai katsoa vain haluamaasi yhtä ottelua. Ottelusimulaatiot luodaan tekoälyn ja puolueettomien satunnaislukugeneraattorien avulla. Suoritusmuuttujat perustuvat ammattilaistennispelaajien tilastoihin (esim. maalien määrä, kunto, peräkkäisten otteluiden tilastot jne.).



5. Virtuaalikoripallo



5.1 Peliohjeet

Virtuaalikoripallo tarjoaa ympärivuorokautisen mahdollisuuden lyödä vetoa oikealla rahalla virtuaalisesta koripallosta. Liiga koostuu 16 joukkueesta, ja kaudet ovat käynnissä jatkuvasti. Jokainen kausi koostuu 30 ottelupäivästä (koti- ja vierasottelut). Vetoa voidaan lyödä milloin tahansa – myös kauden aikana.

5.2 Ottelukausi

Yksi ottelukausi kestää yhteensä 106 minuuttia ja 30 sekuntia ja on jaettu seuraaviin jaksoihin: "Liigan avaus", "Ottelupäiväsilmukka" ja "Liigan päätös". "Liigan avaus" -jakso on käynnissä ennen kauden alkamista ja kestää 60 sekuntia.

Kaikki ottelupäivät yhdistyvät "Ottelupäiväsilmukaksi", jonka kesto on yhteensä 105 minuuttia. Jokaisen kauden päätteeksi on 30 sekunnin kauden päätösjakso.

5.3 Ottelupäivät

Yksi ottelupäivä kestää 3 minuuttia ja 30 sekuntia. Se on jaettu seuraaviin jaksoihin: "Ottelun avaus", "1. neljännes", "2. neljännes", "puoliaika", "3. neljännes", "4. neljännes", jatkoaika (jos ottelun tulos on tasapeli 4. neljänneksen jälkeen) sekä "Ottelun päätös".

"Ottelun avaus" -jakso on käynnissä ennen ottelun alkamista 30 sekunnin ajan. Ottelu kestää yhteensä 2 minuuttia ja 30 sekuntia, jonka välissä on 10 sekunnin puoliaikatauko. Jokaisen ottelun jälkeen on 20 sekunnin ottelun päätösjakso. Ottelupäivän vaihto kestää 10 sekuntia.

5.4 Vedonlyönti

Virtuaalikoripallon vedonlyönti päättyy 10 sekuntia ennen otteluiden alkua. Kauden tulevien ottelupäivien kohteet pysyvät auki. Kun tuleva ottelupäivä valitaan alapalkista, kyseisen ottelupäivän ottelut ja niihin liittyvät kertoimet näytetään alemmassa kerroinosiossa. Seuraavasta listasta löytyy tarjolla olevat vedonlyöntikohteet:

- **Ottelun voittaja, mukaan lukien jatkoaika:** Ottelun lopputulos 4 erän (+ jatkoaika) jälkeen (1 - kotijoukkue voittaa; 2 - vierasjoukkue voittaa)
- **Pisteet yhteensä, mukaan lukien jatkoaika:** Ottelun yhteenlasketut pisteet, mukaan lukien jatkoaika (yli; alle)
- **Tasointus, mukaan lukien jatkoaika:** Tasointuspisteet lisätään ottelun lopputulokseen, jonka jälkeen voittaja ratkaistaan (1 - kotijoukkue voittaa; 2 - vierasjoukkue voittaa)
- **Voittomarginaali, mukaan lukien jatkoaika:** Joukkueiden piste-ero ottelun päättyessä, mukaan lukien jatkoaika
- **1. puoliajan voittaja:** Ensimmäisten kahden erän voittaja (1 - kotijoukkue voittaa; x - tasapeli, 2 - vierasjoukkue voittaa)
- **1. puoliajan pisteet yhteensä:** Ensimmäisellä puoliajalla tehtyjen pisteiden lukumäärä (1 - kotijoukkue voittaa; 2 - vierasjoukkue voittaa)
- **1. puoliajan tasointus:** Tasointuspisteet lisätään ottelun puoliaikatulokseen, jonka jälkeen voittajajoukkue ratkaistaan (1 - kotijoukkue voittaa; 2 - vierasjoukkue voittaa)
- ☐ **1. puoliajan voittomarginaali:** Joukkueiden piste-ero ensimmäisen puoliajan päättyessä (1 - kotijoukkue voittaa; 2 - vierasjoukkue voittaa)



- **Ensimmäisenä x pistettä:** Kumpi joukkueista saavuttaa ensin X pistettä (1 - kotijoukkue voittaa; 2 - vierasjoukkue voittaa)
- **Neljännes, jolla eniten pisteitä:** Ottelun neljännes, jolla tehdään eniten pisteitä, kun molempien joukkueiden tekemät pisteet lasketaan yhteen. Jos kahdessa tai useammassa erässä tehdään sama määrä pisteitä, niin ns. "Dead heat" -sääntö ei päde, sillä voittava kohde on Tasan (Equals). (1., 2., 3., 4., tasan)
- **Kotijoukkueen pisteet yhteensä, mukaan lukien jatkoaika:** Kotijoukkueen pisteiden määrä ottelussa, mukaan lukien jatkoaika (yli; alle)
- **Vierasjoukkueen pisteet yhteensä, mukaan lukien jatkoaika:** Vierasjoukkueen pisteiden määrä ottelussa, mukaan lukien jatkoaika (yli; alle)

5.5 Muuta tietoa

Kaikki ottelut lähetetään suoratoistovideoina selaimen mediatoistimen kautta. Voit vaihdella vapaasti tarjolla olevien kahdeksan ottelun välillä tai katsoa vain haluamaasi yhtä ottelua. Ottelusimulaatiot luodaan tekoälyn ja puolueettomien satunnaislukugeneraattorien avulla. Suoritusmuuttujat perustuvat ammattilaiskoripalloilijoiden tilastoihin (esim. pisteiden määrä, kunto, peräkkäisten otteluiden tilastot jne.).