

GOLDEN PALACE – REGLEMENT SPORTWEDDENSCHAPPEN

Inhoud

ALGEMENE REGELS	6
1. De uitkomst van een wedmarkt wordt afgehandeld wanneer het resultaat ervan beslist is.	6
2. Uitleg over specifieke wedmarkten	12
Doelpuntenmakers: Eerste, Laatste, Op een willekeurig moment	12
Andere Spelerspecials	13
3. Afhandeling van Asian Handicaps & Asian Totals	16
Tabel totaal aantal doelpunten	16
Tabel Handicap met 2 selecties	18
4. Teaser-weddenschappen	20
5. ‘Dead Heat-regel.....	20
6. Regels voor wedden op kwalificatie	21
7. Bet builder	21
8. Overige algemene regels	22
REGELS OMTRENT PROMOTIONELE AANBIEDINGEN	22
2UP (Early Payout).....	22
Golden Markets	23
Multibooster	24
REGELS PER SPORT & UITLEG OVER WEDMARKTEN.....	25
VOETBAL.....	25
Populaire wedmarkten*	25
1e helft-wedmarkten	30
2e helft-wedmarkten	33
Combo-wedmarkten	35
Hoekschop-wedmarkten.....	39
Kaarten-wedmarkten	41
Spelers-wedmarkten.....	43
Andere wedmarkten.....	51
Fast markets / Interval-wedmarkten.....	58
Wedmarkten op eindresultaten (outrights)	60
Afhandeling van wedmarkten op statistieken	63

TENNIS	64
Algemene regels	64
Populaire wedmarkten*	65
Set-wedmarkten	66
Wedmarkten op eindresultaten (outrights)	69
BASKETBAL	69
Populaire wedmarkten*	69
1e helft-wedmarkten	72
2e helft-wedmarkten	72
Kwart-wedmarkten.....	73
Spelers-wedmarkten.....	74
Extra wedmarkten	76
Wedmarkten op eindresultaten (outrights)	77
IJSHOCKEY / VELDHOCKEY	79
Populaire wedmarkten*	79
Periode-wedmarkten.....	84
Spelers-wedmarkten.....	86
Wedmarkten op eindresultaten (outrights)	87
HANDBAL	88
Populaire wedmarkten	88
1e helft-wedmarkten	90
2e helft-wedmarkten	91
Wedmarkten op eindresultaten (outrights)	91
AMERICAN FOOTBALL	92
Populaire wedmarkten	92
1e helft-wedmarkten	93
2e helft-wedmarkten	94
Kwart-wedmarkten.....	94
Drive-wedmarkten	95
Spelers-wedmarkten.....	96
Team-wedmarkten	106
Statistiek-wedmarkten	113
Wedmarkten op eindresultaten (outrights)	121
HONKBAL	123
Algemene regels	123
Populaire wedmarkten	124

Innings-wedmarkten	127
Spelers-wedmarkten.....	129
Wedmarkten op eindresultaten (outrights)	131
RUGBY / RUGBY LEAGUE	131
Populaire wedmarkten	132
1e helft-wedmarkten	133
Combo-wedmarkten.....	135
Wedmarkten op eindresultaten (outrights)	136
AUTOSPORT	136
Autosport-wedmarkten	137
MOTORSPORT	140
Motorsport-wedmarkten	140
WIELRENNEN.....	141
Wieler-wedmarkten.....	141
Curling.....	142
Populaire wedmarkten	143
Wedmarkten op eindresultaten (outrights)	143
WINTERSPORTEN.....	143
Wintersport-wedmarkten	144
BOKSEN/MMA.....	144
Boksen/MMA-wedmarkten	145
VOLLEYBALL	147
Populaire wedmarkten	148
Set-wedmarkten	149
Wedmarkten op eindresultaten (outrights)	149
BEACHVOLLEY.....	149
Populaire wedmarkten	149
Set-wedmarkten	150
Wedmarkten op eindresultaten (outrights)	151
DARTS.....	151
Populaire wedmarkten	151
Fast markets (Snelle wedmarkten).....	152
Wedmarkten op eindresultaten (outrights)	153
ZAALVOETBAL	154
Zaalvoetbal-wedmarkten.....	154
1e helft-wedmarkten	156

Andere wedmarkten.....	156
SNOOKER	157
Snooker-wedmarkten.....	157
Wedmarkten op eindresultaten (outrights)	158
GOLF	158
Golf-wedmarkten.....	158
CRICKET	165
Cricket-wedmarkten	165
Wedmarkten op eindresultaten (outrights)	171
E-SPORTS	171
Algemene Regels	171
Regels Counter Strike : GO	174
Regels Dota2	174
Regels League of Legends (LoL)	175
Algemene wedmarkten*	177
CS:GO-wedmarkten.....	178
Extra CS:GO-wedmarkten	179
Dota2-wedmarkten:.....	179
Extra Dota2-wedmarkten.....	181
League of Legends wedmarkten	182
Extra League of Legends-wedmarkten.....	185
Call of Duty-wedmarkten.....	186
Overwatch-wedmarkten.....	187
FIFA-wedmarkten.....	188
NBA 2K-wedmarkten	189
STRANDVOETBAL	189
Populaire wedmarkten	189
Wedmarkten op eindresultaten (outrights)	189
BADMINTON	190
Populaire wedmarkten	190
Wedmarkten op eindresultaten (outrights)	191
BIATHLON / ATLETIEK.....	191
Wedmarkten op eindresultaten (outrights)	191
PESAPALLO	191
Populaire wedmarkten	191
Wedmarkten op eindresultaten (outrights)	191

SQUASH	191
Populaire wedmarkten	192
Wedmarkten op eindresultaten (outrights)	192
SCHANSSPRINGEN	192
GAELIC HURLING	193
Populaire wedmarkten	193
Wedmarkten op eindresultaten (outrights)	193
AUSSIE RULES.....	193
Populaire wedmarkten	193
Kwart-wedmarkten.....	194
Wedmarkten op eindresultaten (outrights)	195
TAFELTENNIS	195
Populaire wedmarkten*.....	196
Games-wedmarkten	197
BASKETBAL 3x3	197
Populaire wedmarkten	197
BANDY	198
Populaire wedmarkten	198
Wedmarkten op eindresultaten (outrights)	198
FLOORBALL	198
Populaire wedmarkten	198
Wedmarkten op eindresultaten (outrights)	199
WATERPOLO	199
Populaire wedmarkten	199
Wedmarkten op eindresultaten (outrights)	199
KABADDI.....	199
Populaire wedmarkten	199
1e helft-wedmarkten.....	200
BOWLS	201
Populaire wedmarkten	201
Wedmarkten op eindresultaten (outrights)	202
PADEL.....	202
Populaire wedmarkten	202
PAARDENRENNEN	206
Winnaar- (en Winst/Plaats-)wedmarkten.....	206
Geplaatst-wedmarkten	207

Koppel-wedmarkten.....	208
Trio-wedmarkten.....	209
“Dead Heat”-regels.....	209
Uitgestelde / Verplaatste rennen.....	210
Herstart.....	210

ALGEMENE REGELS

1. De uitkomst van een wedmarkt wordt afgehandeld wanneer het resultaat ervan beslist is.

1.1 Wanneer het resultaat van een wedmarkt beslist wordt door middel van een officiële aankondiging, dan behoudt het bedrijf zich het recht voor om alle weddenschappen te annuleren die geplaatst zijn na de publicatie van de aankondiging.

In het geval dat een wedstrijd niet wordt voltooid (door weersomstandigheden, onvoldoende spelers etc.) en wordt beslist door de scheidsrechter of met een officiële aankondiging, behoudt het bedrijf zich het recht voor om alle geplaatste weddenschappen te annuleren. Dit voor alle weddenschappen die geplaatst werden na de aankondiging.

Indien de aankondiging meer dan 48 uur na het einde van de wedstrijd plaatsvindt en onbesliste weddenschappen reeds als onbeslist en dus ongeldig afgehandeld werden, blijft deze afhandeling behouden.

Speler-specials zijn uitgesloten van de bovenstaande regel.

Als het resultaat van een wedmarkt nog niet reeds tijdens de wedstrijd bepaald werd, dan gebeurt de afhandeling ervan na afloop van de normale duur (reguliere speeltijd) van de wedstrijd, tenzij anders vermeld in de beschrijving van de wedmarkt op de website.

Voorbeeld 1: Het resultaat van de **1X2**-wedmarkt van een wedstrijd wordt bepaald na het einde van de normale speeltijd (de reguliere speeltijd) van de wedstrijd. Bij voetbal wordt het resultaat dus bepaald na 90 minuten plus de toegevoegde tijd (blessuretijd).

Indien een wedstrijd naar verlengingen gaat (in het geval dat de reguliere tijd de winnaar niet bepaalt), worden alle wedmarkten die onderhevig zijn aan "inclusief verlengingen" afgehandeld na afloop van de verlengingen. Eventuele daaropvolgende strafschoppen (of gelijk welke andere manier om de winnaar aan te duiden) worden niet meegerekend, tenzij dit duidelijk in de weddenschap wordt vermeld.

Wedstrijden die om welke reden dan ook niet op tijd zijn begonnen of zelfs worden uitgesteld, kunnen open worden gehouden en alle weddenschappen blijven geldig als deze binnen de volgende 48 uur na de officiële starttijd zullen beginnen. In elk ander geval behoudt het bedrijf zich het recht voor om, naar eigen goeddunken, alle weddenschappen van dergelijke uitgestelde evenementen ongeldig te verklaren en de inzetten aan de klanten terug te betalen.

Bij wedstrijden die na de starttijd worden stopgezet en binnen de 48 uur na de officiële starttijd door de organisator worden voortgezet, behoudt het bedrijf zich het recht voor om alle weddenschappen geldig te verklaren en af te handelen op basis van dit resultaat.

Bij wedstrijden die na de starttijd worden stopgezet en niet binnen 48 uur door de organisator worden voortgezet, zal het bedrijf alle wedmarkten afhandelen waarvan het resultaat reeds op het veld werd beslist, en alle andere wedmarkten als ongeldig verklaren en de inzetten erop aan de klanten terugbetalen. In dergelijke gevallen behoudt het bedrijf zich echter het recht voor om naar eigen goeddunken alle weddenschappen van dergelijke stopgezette evenementen ongeldig te verklaren en de inzetten aan de klanten terug te betalen.

Alle wedmarkten omtrent de kwalificatie van een team tijdens een bepaald toernooi (bijv. bekerwedstrijden) worden ongeldig verklaard indien de wedstrijd wordt uitgesteld of stopgezet en niet voortgezet wordt binnen de 48 uur. In het geval van een heen- en een terugwedstrijd worden enkel de wedmarkten die betrekking hebben op de uitgestelde of stopgezette wedstrijd ongeldig verklaard.

Weddenschappen die geplaatst werden op het eindresultaat van een toernooi blijven geldig en worden normaal afgehandeld, ongeacht de wedstrijden die uitgesteld of stopgezet werden.

Op de bovenstaande algemene regel zijn er uitzonderingen zoals:

Tenniswedstrijden blijven open en alle weddenschappen blijven geldig totdat de scheidsrechter of de organiserende instantie een winnaar aanwijst. In deze gevallen is de 48u-regel niet geldig. Echter, en in het geval van een opgave (blessure, ziekte, enz.), forfait, diskwalificatie of stopzetting van een speler, worden alle wedmarkten waarvan het resultaat reeds op het veld werd beslist als dusdanig afgehandeld, en worden alle andere (onbesliste) wedmarkten als ongeldig verklaard en de inzetten erop aan de klanten terugbetaald. Om twijfel te voorkomen: als een tennisspeler opgeeft voordat het laatste punt van de wedstrijd afgewerkt werd, wordt de wedmarkt op de Winnaar van de wedstrijd ongeldig verklaard, maar worden alle wedmarkten op specifieke sets of games waarvan het resultaat reeds beslist werd als dusdanig afgehandeld.

In het geval dat Amerikaanse sportwedstrijden zoals MLB (of andere honkbalcompetities), NHL en NBA (NFL en MLS zijn niet inbegrepen in deze regel) niet van start gaan of na de aftrap worden gestaakt en niet binnen dezelfde dag hervat worden in de lokale tijdzone vanaf de aangekondigde aftraptijd, dan zijn alle onbesliste weddenschappen ongeldig.

(bijv. Als een wedstrijd gestaakt wordt in de tweede helft, dan worden alle wedmarkten die betrekking hebben op het resultaat van de eerste helft op een normale manier afgehandeld. De wedmarkten met betrekking op het resultaat van de tweede helft worden ongeldig verklaard en de inzetten worden terugbetaald.)

In het geval van gestaakte of uitgestelde NFL-wedstrijden (of andere American Football-wedstrijden), zullen alle wedmarkten als ongeldig worden verklaard tenzij de wedstrijd voortgezet wordt in hetzelfde NFL-weekschema (donderdag – woensdag lokale stadion tijd).

MLB (of andere honkbalcompetities): De Winnaar (extra innings inbegrepen)-wedmarkt (ook gekend als de Money Line) wordt als beslist beschouwd als de officials van de competitie de wedstrijd als voltooid beschouwen én als:

1. minstens 5 innings afgewerkt werden

OF

2. 4,5 innings afgewerkt werden en het thuisteam (of het team dat als tweede aan slag is) op voorsprong staat.

In alle andere gevallen worden weddenschappen op de Winnaar (extra innings inbegrepen)-wedmarkt ongeldig verklaard in de inzetten terugbetaald.

Voor alle duidelijkheid: weddenschappen op de andere wedmarkten (bijv. Totaal Aantal Runs, Handicap enz.) blijven geldig als:

1. minstens 9 innings afgewerkt werden

OF

2. 8,5 innings afgewerkt werden en het thuisteam (of het team dat als tweede aan slag is) op voorsprong staat.

In alle andere gevallen worden de weddenschappen ongeldig verklaard in de inzetten terugbetaald. In het geval dat de Mercy Rule toegepast wordt, worden weddenschappen afgehandeld op basis van de score op het moment van de toepassing van de Mercy Rule.

MLB (of andere honkbalcompetities): Alle **Pitcher Lines** (PL-Markten voor Winnaar (extra innings inbegrepen), handicaps en puntenaantallen) zijn ongeldig in het geval van een wijziging van de opgelijste startende werper (starting pitcher). Deze wedmarkten zijn voorzien van de indicatie (PL) op het spelformulier en in het overzicht van weddenschappen. Indien de indicatie (PL) niet aangegeven is, wordt de weddenschap afgehandeld op basis van het resultaat van de wedstrijd, ongeacht wijzigingen van startende werpers. Alle nieuw aangeboden PL-markten volgen de bovenstaande regels. De andere markten volgen de algemene regels voor **MLB en andere honkbalcompetities**, inclusief de vermelde uitzonderingen.

In honkbal, in het geval van een 7-inning-wedstrijd, blijven weddenschappen op alle wedmarkten geldig als:

1. 7 innings afgewerkt werden

OF

2. 6,5 innings afgewerkt werden en het thuisteam (of het team dat als tweede aan slag is) op voorsprong staat.

De uitzondering hierop is de Winnaar-wedmarkt (ook gekend als de Money Line), die als beslist beschouwd wordt als:

1. Minstens 5 innings afgewerkt werden

OF

2. Minstens 4,5 innings afgewerkt werden en het thuisteam (of het team dat als tweede aan slag is) op voorsprong staat.

In alle andere gevallen worden weddenschappen op de Winnaar-wedmarkt (Money Line) als ongeldig verklaard.

Basketbal: Bekerduels, playoffduels enz. die over 2 wedstrijden beslecht worden, zijn onderhevig aan specifieke regels. In het geval van een gelijkspel in de heenwedstrijd wordt er geen

verlenging gespeeld, en wordt de Winnaar (Verlengingen inbegrepen)-wedmarkt ongeldig verklaard, en worden de andere wedmarkten als normaal, op basis van het resultaat, afgehandeld. Dit geldt ook voor de terugwedstrijd als die op een gelijkspel eindigt en er een winnaar was in de heenwedstrijd.

Voor duels waar de score over heen- en terugwedstrijd gelijk is (bijv. Team A wint de heenwedstrijd met 75-70 en Team B wint de terugwedstrijd met 85-80) worden de weddenschappen afgehandeld op basis van het resultaat na reguliere speeltijd, en worden de verlengingen niet meegerekend.

1.2 Het bedrijf behoudt zich het recht voor om een weddenschap geheel of gedeeltelijk niet te accepteren zonder opgave van redenen aan de klant. Als een weddenschap niet wordt geaccepteerd, worden de inzetten van de klant terugbetaald.

1.3 Voordat een evenement begint, behoudt het bedrijf zich het recht voor om, naar eigen goeddunken, een weddenschap geheel of gedeeltelijk nietig te verklaren of te annuleren of de notering ervan te corrigeren, zelfs nadat deze is geaccepteerd, zonder opgave van redenen aan de klant.

Na de start van de wedstrijd behoudt het bedrijf zich het recht voor om naar eigen goeddunken een deel of de gehele weddenschap te annuleren of de notering(en) te corrigeren, zelfs na de aanvaarding en zelfs na de afhandeling ervan, als daar een geldige reden voor is, zoals:

- Een overduidelijke fout in de bewoording, de noteringen, of de starttijd van het evenement, de wedmarkt of de weddenschap.
- De klant probeert de limieten (omtrent potentiële uitbetaling) en het risicobeheer van de operator te omzeilen door meerdere identieke of vergelijkbare weddenschappen te plaatsen of meerdere accounts te openen.
- De klant probeert voordeel te halen uit openbare aankondigingen of geheime informatie die invloed hebben op de uitkomst van de weddenschap.
- De klant combineerde onderling gerelateerde voorspellingen.
- De klant neemt actief deel aan de wedstrijd, bijv. als speler, scheidsrechter, of manager met directe of indirecte relaties met spelers.
- Het bedrijf heeft last van een technische storing die foutieve noteringen of evenementen veroorzaakt.
- Elke andere geldige reden die op verzoek aan de klant wordt meegedeeld.

1.4 De maximale winst per spelticket is 250.000€

1.5 Het bedrijf behoudt zich het recht voor om alle weddenschappen van een wedstrijd te annuleren, als er enige verandering is met betrekking tot de locatie van de wedstrijd.

1.6 Ons bedrijf behoudt zich het recht voor om alle weddenschappen te annuleren als er radicale veranderingen zijn in de omstandigheden van een evenement, zoals de lengte van de speeltijd, de afstand in een racesnelheid of het aantal perioden, enz.

1.7 In het geval dat ons bedrijf vermoedt dat een sportweddenschap van een wedstrijd frauduleus is of er een aanzienlijke kans op match-fixing of manipulatie bestaat waardoor het resultaat vooraf bekend is bij bepaalde personen, behoudt het bedrijf zich het recht voor om:

- Specifieke weddenschappen niet af te handelen.
- Relevante regelgevende instanties en autoriteiten (ESSA, Sportradar, sportbonden) hierover te informeren, afhankelijk van onder welke instantie of autoriteit het bedrijf valt en waarmee het samenwerkt.
- Te wachten op een uitspraak van die instanties of autoriteiten.
- De weddenschap af te handelen of ongeldig te verklaren na de uitspraak van relevante instanties of autoriteiten.

1.8 In het geval dat tijdens een evenement of tijdens het plaatsen van de weddenschap het systeem om welke reden dan ook technisch wordt onderbroken, zal het bedrijf de standaard controles uitvoeren, zoals de beschikbaarheid van de tegoeden, de juistheid van de noteringen, enz. en behoudt het zich het recht voor om de weddenschap op basis hiervan te accepteren of te weigeren. In een dergelijk geval moet de klant inloggen zodra het systeem beschikbaar is en naar zijn pagina met wedgeschiedenis gaan om te verifiëren of de weddenschap is geaccepteerd of niet.

1.9 Iedere beslissing genomen door de Video Assistant Referee (VAR) die in strijd is met de oorspronkelijke beslissing van de officials op het veld (inclusief niet-beslissingen zoals het laten doorgaan van het spel voordat de video wordt beoordeeld), en die zo de staat van de wedstrijd verandert t.o.v. het moment waarop de weddenschap geplaatst werd, zal ertoe leiden dat alle weddenschappen die zijn geplaatst in de tijd tussen het plaatsvinden van het incident en de uiteindelijke beslissing van de scheidsrechter over het incident, als ongeldig worden beschouwd, tenzij de aangeboden noteringen niet werden beïnvloed door de tussenkomst van de VAR of reeds aangepast waren op het moment van acceptatie van de weddenschap. De afhandeling van alle andere niet-gerelateerde weddenschappen, inclusief de weddenschappen die werden beslist tijdens of door een spelfase tussen het tijdstip van het oorspronkelijke incident en de uiteindelijke beslissing na tussenkomst van de VAR, blijft geldig, zolang de weddenschap niet werd beïnvloed of gewijzigd door de VAR-beslissing.

Voor de afhandeling van weddenschappen worden VAR-beoordelingen beschouwd als plaatsgevonden hebbende op het moment van het oorspronkelijke incident waarvoor de VAR uiteindelijk werd gebruikt, zelfs als het spel niet onmiddellijk werd onderbroken. Het bedrijf

behoudt zich het recht voor om eerdere afhandelingen van weddenschappen ongedaan te maken als de afhandeling niet langer correct is na de uiteindelijke definitieve beslissing van de scheidsrechter(s), op voorwaarde dat deze beslissing wordt genomen en gecommuniceerd vóór het einde van de wedstrijd en/of het vermelde tijdsbestek.

1.10 Om redenen van verbeterde visuele gebruikerservaring, past ons bedrijf twee decimale cijfers toe op de noteringen die zichtbaar zijn op het scherm. De berekeningen van de Totale Noteringen worden gedaan met afronding op de zesde decimaal, terwijl het totale winnende bedrag altijd wordt afgerond tot op de tweede decimaal. Elk verschil is slechts de uitkomst van de afrondingsregels.

1.11 De maximale tijd tussen de afhandeling van een weddenschap en een mogelijke wijziging van deze afhandeling is 30 dagen.

1.12 Als de wedstrijd wordt afgefloten door de scheidsrechter in minuut 79 of later, worden alle weddenschappen afgehandeld op basis van het eindresultaat van de wedstrijd. Als de scheidsrechter de wedstrijd affluit op minuut 78 en 59 seconden of eerder, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Bij wedstrijden die worden gestaakt vanwege andere redenen (supportersrellen, gevechten tussen spelers, zware blessures, slecht weer, defecte schijnwerpers etc.) worden alle onbesliste weddenschappen ongeldig verklaard.

1.13 Ondersteunde wedstrijdformats

De mogelijke ondersteunde formats voor zowel voor prematch- als live-weddenschappen zijn 2x25, 2x30, 2x35, 2x40, 2x45, 3x30.

Voor wedstrijden met een format dat korter is dan 50 minuten of langer is dan 90 minuten, worden alle weddenschappen geannuleerd. In alle andere gevallen blijven de weddenschappen normaal geldig.

Voor het format 3x30 wordt de duur van de rust berekend als "Totale duur van de wedstrijd gedeeld door 2".

Ons bedrijf neemt geen verantwoordelijkheid voor onverwachte veranderingen in formats en de impact ervan op de afhandeling van weddenschappen op basis van onze regels. Het risico ligt bij de speler en is opgenomen in de acceptatie van de Algemene Voorwaarden tijdens de registratie..

1.14 **Outright-markten**, i.e. wedmarkten op het **eindresultaat** van een competitie of evenement, zijn aan de regel 'Play-or-pay'-regel' onderworpen..

Onder deze regel blijven alle weddenschappen geldig, zelfs als de geselecteerde deelnemer niet in staat was om deel te nemen aan de competitie of het evenement, ongeacht de reden.

Dergelijke weddenschappen worden bijgevolg als verloren afgehandeld. Deze regel geldt voor alle wedmarkten op de uitkomst van de competitie of het evenement (winnaar, top 3, top 5, enz.)

H2H (head to head)-markten vallen niet onder deze regel. Dus als een van de vermelde deelnemers niet deelneemt aan de competitie of het evenement, worden de H2H-markten waarbij hij of zij betrokken is, als ongeldig beschouwd. Dit geldt ook voor wedmarkten omtrent de individuele prestatie van een deelnemer of team (bv. Wedmarkten op de klassering). Indien een deelnemer vervangen wordt door een deelnemer van hetzelfde team, blijven weddenschappen op het team geldig, terwijl individuele weddenschappen op de deelnemer als ongeldig verklaard worden.

2. Uitleg over specifieke wedmarkten

Doelpuntenmakers: Eerste, Laatste, Op een willekeurig moment

Weddenschappen gelden alleen voor de reguliere speeltijd. Eigen doelpunten (bevestigd door de officiële autoriteit) worden niet meegerekend of tellen als “geen doelpuntenmaker” als het spel alleen “eigen doelpunten” heeft.

Weddenschappen op de eerste doelpuntmaker zijn **ONGELDIG** als de speler niet speelt of in het veld komt nadat het eerste doelpunt van de wedstrijd is gemaakt, behalve in het geval van een eigen doelpunt dat niet telt.

Weddenschappen op de laatste doelpuntmaker zijn **ONGELDIG** als een speler niet speelt. Weddenschappen op laatste doelpuntenmaker zijn van toepassing op iedere speler, ongeacht het tijdstip waarop hij in het spel is gekomen.

Weddenschappen op een doelpuntmaker op een willekeurig moment zijn van toepassing op elke speler die aan de wedstrijd deelneemt, ongeacht het tijdstip waarop ze in het spel komen. Weddenschappen op een doelpuntmaker op een willekeurig moment zijn **ONGELDIG** als een speler niet speelt.

Als een wedstrijd wordt gestaakt, maar er is tenminste één doelpuntmaker geweest, dan zijn weddenschappen op de eerste doelpuntmaker geldig en zijn weddenschappen op de laatste doelpuntmaker ongeldig. De ‘doelpuntmaker op willekeurig moment’-weddenschappen met deze speler worden als winnaar afgehandeld, en de weddenschappen op andere spelers worden ongeldig verklaard.

De bovenstaande regels hebben ook betrekking op de wedmarkten 'Eerste doelpuntmaker & 1X2', 'Doelpuntmaker & 1X2', 'Eerste doelpuntmaker & Correcte Score' en 'Doelpuntmaker & Correcte Score'.

Andere Spelerspecials

Voetbal

Weddenschappen op de onderstaande spelersspecials worden afgehandeld op basis van het na resultaat na reguliere speeltijd plus eventuele verlengingen. Een eventuele strafschoppenreeks wordt niet meegerekend. De weddenschap is geldig als de speler in kwestie aan de wedstrijd deelneemt (ongeacht wanneer hij in het veld komt), tenzij uitdrukkelijk anders staat vermeld in de wedmarkt ("basisopstelling"). In dat geval is de weddenschap ongeldig als de speler de wedstrijd niet start als basisspeler.

Speler totaal aantal schoten / Speler schoten meer dan/minder dan

Speler totaal aantal schoten op doel / Speler schoten op doel meer dan/minder dan

Speler totaal aantal kaarten / Speler aantal kaarten meer dan/minder dan

Speler totaal aantal tackles / Speler aantal tackles meer dan/minder dan

Speler totaal aantal Assists / Speler assists meer dan/minder dan

Speler totaal aantal passes / Speler passes meer dan/minder dan

Speler H2H (head-to-head): Als de gekozen speler niet deelneemt aan de wedstrijd, dan zal de weddenschap ongeldig worden verklaard. In het geval van een gelijke stand tussen de spelers zal de weddenschap ongeldig worden verklaard.

Speler totaal aantal gele kaarten: Gele kaarten die getrokken worden nadat de scheidsrechter de wedstrijd heeft afgefloten, worden niet meegeteld. Indien de wedstrijd vroegtijdig stopgezet wordt, worden weddenschappen als ongeldig verklaard, tenzij hun resultaat al beslist was op het moment van stopzetting.

Speler totaal aantal overtredingen: De definitie van een gemaakte overtreding is elke ingreep die door de scheidsrechten als foutief wordt bestraft en resulteert in een vrije trap of strafschop.

- Buitenspel geldt niet als overtreding
- Foutieve ingrepen waarbij de scheidsrechter de voordeelregel toepast en achteraf de speler bestraft met een kaart, tellen niet mee voor het totaal aantal overtredingen van de speler. Enkel als er een vrije trap of strafschop wordt toegekend, wordt de ingreep als gemaakte overtreding beschouwd.

Schot op doel:

De definitie van een schot op doel is elke doelpoging die:

- a) In het doel belandt, al dan niet onbedoeld (dit geldt enkel voor doelpunten)
- b) Een duidelijke poging tot scoren is die in doel beland zou zijn zonder tussenkomst van de keeper of een speler die de laatste man is, waarbij de keeper geen kans meer had om de bal nog te redden.

Schoten tegen de paal of de deklat gelden niet als schoten op doel, tenzij de bal in het doel belandt en bijgevolg als doelpunt toegekend wordt.

Schot buiten het doel:

De definitie van een schot buiten het doel is elke duidelijke poging tot scoren die:

- a) Over of naast het doel gaat zonder contact met een andere speler.
- b) Over of naast het doel zou zijn gegaan indien de bal niet gestopt geweest zou zijn door de keeper of een veldspeler.
- c) Rechtstreeks de paal of lat raakt, maar niet in een doelpunt resulteert.

Afgeblokte schoten worden niet geteld als schoten buiten doel.

Basketbal

Alle spelerspecials worden afgehandeld op basis van de relevante officiële bron. Potentiële verlengingen worden meegeteld in de afhandeling van alle weddenschappen.

Speler H2H (head-to-head)-wedmarkten: Weddenschappen worden afgehandeld op basis van de reguliere speeltijd plus eventuele verlengingen. Als de vermelde speler niet deelneemt aan de wedstrijd, worden de weddenschappen ongeldig verklaard. In het geval van een gelijke stand tussen de spelers, zijn weddenschappen ongeldig.

IJshockey

Doelpuntenmaker: scoort tijdens de wedstrijd / scoort het Xe doelpunt (LIVE): weddenschappen gelden alleen voor de reguliere speeltijd. Alle aangeboden spelers worden beschouwd als deelnemers. Als een niet-vermelde speler een doelpunt maakt, blijven alle weddenschappen op de vermelde spelers geldig. Voor afhandelingsdoeleinden tellen alleen doelpunten en assists gescoord tijdens de reguliere speeltijd. Houd er rekening mee dat als de score na de reguliere speeltijd 0-0 is, alle weddenschappen als verloren worden afgehandeld.

Alle weddenschappen op spelers die werden vermeld, maar de wedstrijd verlieten voordat de wedstrijd eindigde (zoals blessures of uitsluitingen), blijven geldig.

Speler scoort een punt (LIVE): Weddenschappen gelden alleen voor de reguliere speeltijd. Alle aangeboden spelers worden beschouwd als 'Runners'. Als een niet-vermelde speler een doelpunt maakt, blijven alle weddenschappen op de vermelde spelers geldig. Voor afhandelingsdoeleinden tellen alleen doelpunten en assists gescoord tijdens de reguliere speeltijd. Houd er rekening mee dat als de score na de reguliere speeltijd 0-0 is, alle weddenschappen als verloren worden afgehandeld. Alle weddenschappen op spelers die werden vermeld, maar de wedstrijd verlieten voordat de wedstrijd eindigde (zoals blessures of uitsluitingen), blijven geldig.

Andere ijshockey-spelerspecials:

Weddenschappen op de onderstaande spelerspecials worden afgehandeld op basis van het resultaat na reguliere speeltijd plus eventuele verlengingen. Een eventuele shootout-serie wordt niet meegerekend.

Speler totaal aantal assists (of meer dan/minder dan) (voor aanvang van de wedstrijd):

Speler totaal aantal doelpunten (of meer dan/minder dan) (voor aanvang van de wedstrijd):

Speler totaal aantal reddingen (of meer dan/minder dan) (voor aanvang van de wedstrijd):

Speler totaal aantal punten (of meer dan/minder dan) (voor aanvang van de wedstrijd): deze markt heeft betrekking op zowel doelpunten als assists van een speler.

Speler totaal aantal schoten (of meer dan/minder dan) (voor aanvang van de wedstrijd):

Speler totaal aantal schoten op doel (of meer dan/minder dan) (voor aanvang van de wedstrijd):

Speler H2H (head-to-head) selecties: Als een vermelde speler niet deelneemt aan de wedstrijd, dan worden de weddenschappen ongeldig verklaard. In het geval van een gelijke stand tussen de spelers, zijn weddenschappen ongeldig.

Honkbal

Alle spelerspecials worden afgehandeld op basis van de relevante officiële bron. Eventuele extra innings worden meegerekend in de afhandeling van alle wedmarkten.

Alle spelerspecials worden afgehandeld op basis van de volgende regel: Als de vermelde speler niet in de basisopstelling staat, worden de weddenschappen ongeldig verklaard

Speler H2H (head-to-head) selecties: Als de vermelde speler helemaal niet meedoet aan de wedstrijd, worden de weddenschappen ongeldig verklaard. In het geval van een gelijke stand tussen de spelers, zijn weddenschappen ongeldig.

American football

Alle spelerspecials worden afgehandeld op basis van de relevante officiële bron. Potentiële verlengingen worden meegeteld in de afhandeling van alle weddenschappen.

Speler H2H (head-to-head) selecties: Als de vermelde speler niet deelneemt aan de wedstrijd, worden de weddenschappen ongeldig verklaard. In het geval van een gelijke stand tussen de spelers, zijn alle weddenschappen eveneens ongeldig.

3. Afhandeling van Asian Handicaps & Asian Totals

* Onderstaande tabel is van toepassing op alle markten in alle sporten die een “Asian line” kunnen hebben (dus niet alleen voor doelpunten, maar ook punten, sets, games, rondes, etc.).

Tabel totaal aantal doelpunten

Gekozen selectie	Doelpunten gescoord	Resultaat	Asian handicap aantal doelpunten	Doelpunten gescoord	Resultaat
Meer dan 0,5	0	verloren	Minder dan 0,5	0	gewonnen
	1 of meer	gewonnen		1 of meer	verloren
Meer dan 0,75	0	verloren	Minder dan 0,75	0	gewonnen
	1	half gewonnen		1	half verloren

	2 of meer	gewonnen		2 of meer	verloren
Meer dan 1	0	verloren	Minder dan 1	0	gewonnen
	1	ongeldig		1	ongeldig
	2 of meer	gewonnen		2 of meer	gewonnen
Meer dan 1,25	0	verloren	Minder dan 1,25	0	gewonnen
	1	half verloren		1	half gewonnen
	2 of meer	gewonnen		2 of meer	verloren
Meer dan 1,5	1 of minder	verloren	Minder dan 1,5	1 of minder	gewonnen
	2 of meer	gewonnen		2 of meer	verloren
Meer dan 1,75	1 of minder	verloren	Minder dan 1,75	1 of minder	gewonnen
	2	half gewonnen		2	half verloren

	3 of meer	gewonnen		3 of meer	verloren
Meer dan 2	1 of minder	verloren	Minder dan 2	1 of minder	gewonnen
	2	ongeldig		2	ongeldig
	3 of meer	gewonnen		3 of meer	verloren

Uitleg van half gewonnen of half verloren resultaten: Bij een half gewonnen resultaat wordt de helft van de inzet als gewonnen beschouwd en de andere helft als ongeldig. Bij een half-verloren resultaat wordt de helft van de inzet als verloren beschouwd en de andere helft als ongeldig.

Tabel Handicap met 2 selecties

Gekozen selectie	Einduitslag	Resultaat	2-way Handicap selectie	Einduitslag	resultaat
Team A (-0)	Team A wint	gewonnen	Team A (+0)	Team A wint	gewonnen
	Gelijkspel	ongeldig		gelijkspel	ongeldig
	Team A verliest	verloren		Team A verliest	verloren
	Team A wint	gewonnen	Team A (+0,25)	Team A wint	gewonnen

Team A (-0,25)	gelijkspel	half verloren		gelijkspel	half gewonnen
	Team A verliest	verloren		Team A verliest	verloren
Team A (-0,5)	Team A wint	gewonnen	Team A (+0,5)	Team A wint of gelijkspel	gewonnen
	Gelijkspel of Team A verliest	verloren		Team A verliest	verloren
Team A (-0,75)	Team A wint met 1 goal	half gewonnen	Team A (+0,75)	Team A wint of gelijkspel	gewonnen
	Team A wint met 2 of meer goals	gewonnen		Team A verliest met 1 goal	half verloren
	Team A verliest of gelijkspel	verloren		Team A verliest met 2 goals of meer	verloren
Team A (-1)	Team A wint met 1 goal	ongeldig	Team A (+1)	Team A wint of gelijkspel	gewonnen
	Team A wint met 2 goals of meer	gewonnen		Team A verliest met 1 goal	ongeldig
	Team A verliest of gelijkspel	verloren		Team A verliest met 2 goals of meer	verloren

Team A (-1,25)	Team A wint met een goal	half verloren	Team A (+1,25)	Team A wint of gelijkspel	gewonnen
	Team A wint met 2 goals of meer	gewonnen		Team A verliest met 1 goal	Half gewonnen
	Team A verliest of gelijkspel	verloren		Team A verliest met 2 goals of meer	verloren
Team A (-1,5)	Team A wint met 2 of meer goals	gewonnen	Team A (-0,5)	Team A wint, gelijkspel, verliest met 1 goal	gewonnen
	Team A wint met 1 goal, verliest of gelijkspel	verloren		Team A verliest met 2 of meer goals	verloren

Uitleg van half gewonnen of half verloren resultaten: Bij een half gewonnen selectie wordt de helft van de inzet als gewonnen beschouwd en de andere helft als ongeldig. Bij een half-verloren selectie wordt de helft van de inzet als verloren beschouwd en de andere helft als ongeldig.

4. Teaser-weddenschappen

Een teaser-weddenschap is een type van meervoudige weddenschap (multibet), waarbij de klant de handicap of het puntenaantal van elke selectie mag veranderen, om er zo voor te zorgen dat het makkelijker wordt om de weddenschap te winnen. In ruil daarvoor krijgt de klant een lager winstbedrag indien de weddenschap effectief gewonnen wordt. Als één selectie verliezend is, wordt de teaser als verloren afgehandeld. Als één selectie ongeldig verklaard wordt ten de andere selecties winnend zijn, wordt de teaser als ongeldig beschouwd.

5. 'Dead Heat'-regel

Als er geen duidelijke winnaar is of als er een gelijkspel is tussen twee, drie of meer wedstrijddelnemers, is de "Dead Heat"-regel van toepassing. Dit betekent dat de notering van

elke van de betrokken deelnemers wordt gedeeld door het aantal deelnemers die op de ranglijst op dezelfde positie staan.

Bijvoorbeeld: een gelijke finish bij paardenrennen, of een gelijk aantal doelpunten bij de keuze van topscorer in een kampioenschap.

Twee spelers hebben een gelijke eindstand in het maken van doelpunten in een kampioenschap. Speler 1 heeft een notering van 3.00 en Speler 2 heeft een notering van 1.50. De noteringen worden gedeeld door 2 en de weddenschap zal normaal worden uitbetaald.

Speler 1 heeft een uitbetaling van $3.00/2=1.50$

Speler 2 heeft een uitbetaling van $1.50/2=0.75$

6. Regels voor wedden op kwalificatie

Team kwalificeert zich: Deze weddenschap bestaat uit het voorspellen welke van de teams door zullen gaan naar de volgende ronde van het toernooi. Voor deze optie geldt het resultaat van zowel de thuiswedstrijd als de uitwedstrijd, inclusief eventuele verlengingen en een strafschoppenreeks, indien van toepassing.

Overwinningsmethode: bij deze selectie moet er voorspeld worden hoe het team zich voor een volgende ronde kwalificeert.

Bijvoorbeeld, als de selectie is:

Thuissteam Verlengingen: De definitie is dat de thuisploeg de kwalificatie in de verlengingen zal afdwingen.

Thuisploeg in reguliere speeltijd: De definitie is dat de thuisploeg de kwalificatie in de reguliere speeltijd zal afdwingen.

Bezoekers strafschoppen: De definitie is dat de bezoekers de kwalificatie na strafschoppen zullen afdwingen.

7. Bet builder

Bet Builder geeft de klant de mogelijkheid om selecties van hetzelfde evenement te combineren in één en dezelfde weddenschap. Als één selectie die deel uitmaakt van een Bet Builder-wedslip nietig is, dan is de hele wedslip ongeldig, ONGEACHT de uitkomst van de andere selecties van de Bet Builder.

Bijvoorbeeld, in de wedstrijd LA Lakers vs Toronto Raptors, maken we een Bet Builder wedslip met: a) Winst van de LA Lakers, b) Meer dan 220,5 punten in de wedstrijd, en c) Speler X scoort meer dan 29,5 punten. In het geval dat Speler X niet deelneemt aan de wedstrijd, wordt de

selectie C ongeldig verklaard. Daarom wordt de hele wedslip als ongeldig beschouwd, omdat de ongeldige selectie deel uitmaakt van een Bet Builder.

8. Overige algemene regels

- 8.1** Het plaatsen van sportweddenschappen is strikt verboden voor personen minder dan 21 jaar.
- 8.2** De klant-speler verklaart,
- Dat hij de minimale wettelijke leeftijd heeft om de weddenschap te plaatsen. Golden Palace behoudt zich het recht voor om in geval van twijfel een identiteitsbewijs te vragen.
 - Niet op de hoogte te zijn van de uitkomst waarop hij de sportweddenschap heeft geplaatst, op het moment van de plaatsing van de weddenschap.
 - Dat de middelen die hij gebruikt om zijn weddenschap(en) te plaatsen, niet afkomstig zijn van een wettelijk strafbare handeling en dat deze volledig tot zijn beschikking staan.
 - Dat de deelname aan weddenschappen hem niet om legale of andere redenen is verboden.
- 8.3** Indien het spelticket niet binnen 90 dagen na het plaatsvinden van het laatste sportevenement op het ticket is afgehandeld, heeft de klant recht op uitbetaling. Golden Palace kan de betaling van de winsten tot 45 dagen na de afhandeling van het spelticket uitstellen..
- 8.4** Voor weddenschappen geplaatst in Golden Palace-verkooppunten moet de klant zijn winnende spelticket binnen de 180 dagen na de afhandeling van het ticket voorleggen. Na deze termijn wordt het ticket als verloren beschouwd.

REGELS OMTRENT PROMOTIONELE AANBIEDINGEN

2UP (Early Payout)

Met onze 2UP-aanbieding (ook gekend als Early Payout) wordt je weddenschap op de winnaar van de wedstrijd als gewonnen aferekend nog voor de wedstrijd afgelopen is:

- Bij in aanmerking komende voetbalwedstrijden wordt 2UP actief voor voorspellingen op de wedmarkt *1X2* als jouw team 2 doelpunten voor staat.
- Bij in aanmerking komende basketbalwedstrijden wordt 2UP actief voor voorspellingen op de wedmarkt *Winnaar (verlengingen inbegrepen)* als jouw team 20 punten voor staat.

- Bij in aanmerking komende tenniswedstrijden wordt 2UP actief voor voorspellingen op de wedmarkt *Winnaar* als jouw speler 2 sets voor staat.
- Bij in aanmerking komende American Football-wedstrijden wordt 2UP actief voor voorspellingen op de wedmarkt *Winnaar (verlengingen inbegrepen)* als je team 17 punten voor staat.
- Bij in aanmerking komende ijshockeywedstrijden wordt 2UP actief voor voorspellingen op de wedmarkt *Winnaar (verlengingen en shootouts inbegrepen)* als jouw team 3 goals voor staat.
- Bij in aanmerking komende honkbalwedstrijden wordt 2UP actief voor voorspellingen op de wedmarkt *Winnaar (extra innings inbegrepen)* als je team 5 punten voor staat.

Promotievoorwaarden:

1. Deze promotie is alleen geldig voor voorspellingen die geplaatst worden op een wedmarkt die voorzien is van het 2UP-icoon.
2. Deze promotie wordt niet aangeboden voor live-voorspellingen.
3. Je in aanmerking komende voorspelling wordt als gewonnen afgerekend, ongeacht het uiteindelijke resultaat van de wedstrijd, van zodra je gekozen selectie:
 - a. met 2 doelpunten voorsprong leidt (voor voetbalvoorspellingen)
 - b. met 2 sets voorsprong leidt (voor tennisvoorspellingen)
 - c. met 20 punten voorsprong leidt (voor basketbalvoorspellingen)
 - d. met 17 punten voorsprong leidt (voor american football-voorspellingen)
 - e. met 3 doelpunten voorsprong leidt (voor ijshockeyvoorspellingen)
 - f. met 5 runs voorsprong leidt (voor honkbalvoorspellingen)
4. Weddenschappen die gebruik maken van de Cashout-optie komen niet in aanmerking.
5. Als het evenement om welke reden dan ook wordt afgelast, wordt de promotie als nietig beschouwd.
6. Golden Palace behoudt zich het recht voor om naar eigen goeddunken een deel van deze actie of deze actie in haar geheel te wijzigen.

Golden Markets

Golden Markets zijn wedmarkten die aangeboden worden aan verhoogde noteringen.

Promotievoorwaarden:

1. Golden Markets verschijnen doorgaans vanaf 11u op de dag van de wedstrijd en zijn niet beschikbaar tijdens de wedstrijd (m.a.w. niet beschikbaar voor live-voorspellingen).
2. Golden Markets kunnen niet gecombineerd worden met andere speciale aanbiedingen, zoals de 2UP of de Multibooster.
3. Golden Palace behoudt zich het recht voor om naar eigen goeddunken een deel van deze actie of deze actie in haar geheel te wijzigen..

Multibooster

De Multibooster geeft aan je multibets een extra winstpercentage, afhankelijk van het aantal pronostieken in je multibet:

Aantal pronostieken in de multibet	Extra winst	Aantal pronostieken in de multibet	Extra winst
3 pronostieken	2%	12 pronostieken	2%
4 pronostieken	3%	13 pronostieken	3%
5 pronostieken	5%	14 pronostieken	5%
6 pronostieken	10%	15 pronostieken	10%
7 pronostieken	20%	16 pronostieken	20%
8 pronostieken	40%	17 pronostieken	40%
9 pronostieken	60%	18 pronostieken	60%
10 pronostieken	40%	19 pronostieken	40%
11 pronostieken	60%	20 of meer pronostieken	60%

Promotievoorwaarden:

1. Deze promotie is geldig op alle sporten (prematch en live).
2. De minimumnotering van elke pronostiek moet 1.40 of hoger zijn.
3. De Multibooster is enkel beschikbaar voor multibets van drie of meer pronostieken.
4. Indien een wedstrijd geannuleerd wordt (geschorst, uitgesteld, stopgezet) blijft de Multibooster gehandhaafd, maar het toegepaste percentage zal het werkelijke aantal winnende pronostieken weerspiegelen. Voorbeeld: als je Multibooster uit 5 pronostieken bestaat en één ervan wordt geannuleerd zullen er 4 pronostieken in rekening worden gehouden.
5. De Multibooster is onbeperkt beschikbaar, wat betekent dat elke prematch of live multibet van twee of meer pronostieken zal worden geboost.
6. Deze promotie kan niet worden gebruikt in combinatie met andere promoties.
7. Extra winsten voortvloeiend uit de Multibooster zijn gelimiteerd tot €100.000 per weddenschap.
8. Systeemweddenschappen en Bet Builder-weddenschappen komen niet in aanmerking voor deze promotie.
9. De Cash-Out functie is beschikbaar, maar de Multibooster zal niet worden toegepast als deze wordt gebruikt.
10. De Multibooster wordt alleen toegepast op de nettowinst, d.w.z winst minus de begininzet.
11. Golden Palace Sports behoudt zich het recht om deze promotie op elk moment te wijzigen of te annuleren.

REGELS PER SPORT & UITLEG OVER WEDMARKTEN

VOETBAL

Populaire wedmarkten*

** Sommige van de onderstaande markten worden ook aangeboden op e-soccer. Daar gelden dezelfde regels.*

1X2: je moet de uitkomst voorspellen na een volledig gespeelde wedstrijd. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (thuisploeg wint), X (gelijkspel), 2 (uitploeg wint).

Dubbele kans: je moet de uitkomst voorspellen na een volledig gespeelde wedstrijd. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (de thuisploeg wint of speelt gelijk), X2 (de uitploeg wint of speelt gelijk), 12 (de thuisploeg wint of de uitploeg wint).

Totaal aantal doelpunten (meer dan/minder dan): je moet voorspellen of het totaal aantal doelpunten in de wedstrijd meer of minder zijn dan de opties die worden aangeboden.

Kwalificeert zich: je moet voorspellen of het team de volgende ronde zal halen van een toernooi.

Beide teams scoren: er zijn twee mogelijke uitkomsten: JA (beide ploegen scoren tenminste één doelpunt in de wedstrijd), NEE (één van beide ploegen of beide ploegen zal niet scoren in de wedstrijd).

Draw no bet (DNB): bij 'Draw no bet' zet je in op winst van een team en krijg je bij een gelijkspel je inzet terug. Verliest het team waarop je hebt ingezet, dan ben je je inzet kwijt.

Volgende doelpunt: je moet voorspellen welke ploeg het volgende doelpunt zal maken. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (de thuisploeg scoort), 2 (geen enkele ploeg scoort), 3 (de uitploeg scoort).

Welke ploeg wint de rest van de wedstrijd: ongeacht de werkelijke score van de wedstrijd, op het moment dat de weddenschap wordt geplaatst, wordt de score van de wedstrijd als 0-0 beschouwd.

Correcte Score: voorspel het exacte resultaat van een wedstrijd, dat betekent, de exacte score aan het einde van 90 minuten reguliere speeltijd, bijvoorbeeld: (1-0, 3-0, 2-3...).

Handicap: een weddenschap waarbij de winnaar van de wedstrijd moet worden bepaald met een marge vanaf de start van een wedstrijd. De correcte score wordt opgeteld bij, of afgetrokken van de punten in de handicap van de weddenschap waarna wordt bepaald wie er wint: thuisploeg, gelijkspel of uitploeg. Consulteer voor de afhandeling van "Asian lines" (+/-2.0, +/-2.25, +/-2.75) de relevante tabel in dit reglement.

Handicap 1x2: je moet het eindresultaat van de wedstrijd voorspellen, rekening houdend met de begin-handicap.

Bijvoorbeeld, Begint 0:1 geeft aan dat de uitploeg één doelpunt voordeel heeft bij het begin van de wedstrijd, terwijl Begint 1:0 betekent dat de thuisploeg één punt voor staat.

Beschikbare keuzes:

1H (0:1): de thuisploeg wint de wedstrijd met een verschil van 2 of meer doelpunten.

XH (0:1): de thuisploeg wint de wedstrijd met 1 doelpunt verschil.

2H (0:1): de uitploeg wint de wedstrijd of speelt gelijk.

1H (0:2): de thuisploeg wint de wedstrijd met 3 of meer doelpunten verschil.

XH (0:2): de thuisploeg wint de wedstrijd met 2 doelpunten verschil.

2H (0:2): de uitploeg wint de wedstrijd, speelt gelijk of verliest met 1 doelpunt verschil.

1H (0:3): de thuisploeg wint de wedstrijd met 4 of meer doelpunten verschil.

XH (0:3): de thuisploeg wint de wedstrijd met 3 doelpunten verschil.

2H (0:3): de uitploeg wint de wedstrijd, speelt gelijk of verliest met 1 of 2 doelpunten verschil.

1H (1:0): de thuisploeg wint de wedstrijd of speelt gelijk.

XH (1:0): de uitploeg wint de wedstrijd met 1 doelpunt verschil.

2H (1:0): de uitploeg wint de wedstrijd met 2 of meer doelpunten verschil.

1H (2:0): de thuisploeg wint de wedstrijd, speelt gelijk of zal verliezen met 1 doelpunt verschil.

XH (2:0): de uitploeg wint de wedstrijd met 2 doelpunten verschil.

2H (2:0): de uitploeg wint de wedstrijd met 3 of meer doelpunten verschil.

1H (3:0): de thuisploeg wint de wedstrijd, speelt gelijk of zal verliezen met 1, of 2 doelpunten verschil.

XH (3:0): de uitploeg wint de wedstrijd met 3 doelpunten verschil.

2H (3:0): de uitploeg wint de wedstrijd met 4 of meer doelpunten verschil.

Rust/eindstand: je moet de uitslag van de 1e helft van de wedstrijd voorspellen samen met de uitslag van de hele wedstrijd. De mogelijke uitkomsten zijn: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X en 2/2).

Laatste doelpunt: bij deze selectie moet je voorspellen welke van de twee ploegen het laatste doelpunt van de wedstrijd zal maken.

Kies je de 'geen' optie, dan geef je aan dat er geen doelpunten meer zullen vallen.

Winstmarge: bij dit type weddenschappen, voorspel je welke ploeg zal winnen en met welke marge zij zullen winnen.

Team X totaal aantal doelpunten: je moet voorspellen hoeveel doelpunten een bepaald team in de wedstrijd zal gaan maken. Meer of minder zijn de keuzemogelijkheden.

Exact aantal doelpunten: je moet het exacte aantal doelpunten voorspellen in de wedstrijd. De mogelijke uitkomsten zijn 0 doelpunten, 1,2,3,4,5+.

Welk team scoort: bij deze weddenschap voorspel je of de thuisploeg een doelpunt maakt, de uitploeg een doelpunt maakt, beiden een doelpunt zullen maken of geen van beiden zullen scoren in de wedstrijd. Je keuze bestaat uit 'Ja', 'Nee' afhankelijk van de geboden opties.

Thuisploeg inzet terug (1 no bet): je moet voorspellen of het uitspelende ploeg de wedstrijd zal winnen of dat de wedstrijd in een gelijkspel eindigt. Als de thuisploeg de wedstrijd wint, wordt de weddenschap als ongeldig beschouwd.

Uitploeg inzet terug (2 no bet): je moet voorspellen of de thuisploeg de wedstrijd wint of dat de wedstrijd in een gelijkspel eindigt. Als de uitspelende ploeg de wedstrijd wint, wordt de weddenschap als ongeldig beschouwd.

Team X exact aantal doelpunten: je moet het exacte aantal doelpunten van een bepaald team tijdens de wedstrijd voorspellen. De mogelijke uitkomsten zijn 0 goals, 1,2,3+.

Even/Oneven: je moet voorspellen of het totaal aantal doelpunten een oneven of even getal is, als het wedstrijdresultaat "0:0" is, worden weddenschappen als "even" geteld.

Team X even/oneven: je moet voorspellen of het aantal doelpunten van een bepaald team gedurende de hele wedstrijd even of oneven zal zijn. Als het team geen doelpunt maakt, is de winnende selectie even.

Team X scoort: je moet voorspellen of een bepaald team tijdens de wedstrijd minimaal één doelpunt zal maken.

Multigoals: je moet het aantal gescoorde doelpunten tijdens de wedstrijd voorspellen op basis van verschillende aangeboden opties.

Team X Multigoals: je moet het aantal gescoorde doelpunten van een bepaald team tijdens de wedstrijd voorspellen op basis van verschillende aangeboden opties.

Volgende type doelpunt: je moet voorspellen op welke manier het volgende doelpunt wordt gemaakt volgens de onderstaande uitkomsten:

- Vrije trap: het doelpunt moet direct worden gemaakt uit de vrije trap of een hoekschop om te gelden als een doelpunt door een vrije trap. Aangeraakte schoten tellen ook mee zolang het doelpunt van nemer van de vrije trap of de hoekschop geldig is;
- Strafschop: het doelpunt moet direct vanaf de strafschopstip worden gemaakt. Een doelpunt na een rebound of een gemiste strafschop zal niet meetellen;
- Eigen doelpunt: wanneer een doelpunt als zodanig wordt geteld;
- Kopbal: de doelpuntenmaker raakt de bal het laatst met het hoofd;
- Schot: het doelpunt moet met ieder ander lichaamsdeel worden gemaakt dan het hoofd anders zal het niet gelden;
- Geen doelpunt.

Komt er een strafschoppenreeks: Voorspel of er na de wedstrijd een strafschoppenreeks volgt.

Verlengingen Ja/Nee: je moet voorspellen of de wedstrijd over zal gaan in Verlengingen.

Methode van Overwinning: je moet voorspellen op welke manier de thuisploeg of de uitploeg zal winnen. Er zijn zes (6) mogelijke uitkomsten die worden aangeboden:

- Uitploeg wint in Verlengingen
- Thuisploeg wint in reguliere tijd
- Thuisploeg wint na een Strafschoppenreeks

- Uitploeg wint in reguliere tijd
- Uitploeg wint na een Strafschoppenreeks
- Thuisploeg wint in Verlengingen

Verlengingen & doelpunt: je moet voorspellen of de wedstrijd over zal gaan in een verlengingen en of er in de verlengingen een doelpunt wordt gemaakt (Ja of Nee).

Verlengingen - 1x2: je moet het resultaat (1X2) van enkel de verlengingen voorspellen

Verlengingen – welke ploeg wint de rest: ongeacht de actuele stand van de wedstrijd, op het moment van de weddenschap zal de stand 0-0 zijn. De weddenschap zal alleen rekening houden met de verlengingen.

Verlengingen – volgende doelpunt: je moet voorspellen welke ploeg als eerste een doelpunt zal maken in de verlengingen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (de thuisploeg scoort), geen, 2 (de uitploeg scoort).

Verlengingen – totaal aantal doelpunten: je moet voorspellen hoeveel doelpunten er in totaal gaan vallen in de extra tijd. Je hebt alleen maar een keuze aan meer of minder opties die worden geboden.

Verlengingen – handicap: je moet de einduitslag voorspellen op basis van de gegeven handicap tussen haakjes. Bijvoorbeeld, (0:1) geeft aan dat de uitploeg 1 doelpunt voordeel heeft, en (1:0) geeft aan dat de thuisploeg 1 doelpunt voordeel heeft.

Verlengingen – correcte score: je moet de correcte einduitslag voorspellen van alleen de verlengingen.

Strafschoppenreeks – winnaar: je moet voorspellen welke ploeg de strafschoppenreeks zal winnen (1-2).

Strafschoppenreeks - Xe strafschop gescoord: je moet voorspellen of strafschop “X” een doelpunt is of niet.

Strafschoppenreeks - Xe doelpunt: je moet voorspellen welke ploeg het “x” doelpunt zal maken in de strafschoppenreeks. 3 mogelijke uitkomsten: 1, X, 2.

Strafschoppenreeks – winstmarge: je moeten voorspellen met hoeveel doelpunten verschil de Strafschoppenreeks gewonnen gaat worden door de thuisploeg, de uitploeg of een gelijk aantal voor beiden.

Strafschoppenreeks – totaal aantal doelpunten: je moet voorspellen hoeveel doelpunten er in totaal gaan vallen in de strafschopserie (meer of minder optie).

Strafschoppenreeks – Team X totaal aantal doelpunten: je moet voorspellen hoeveel strafschoppen een bepaald team zal benutten in de strafschoppenreeks (meer of minder optie).

Strafschoppenreeks - exact aantal doelpunten: je moet voorspellen hoeveel doelpunten er exact worden gemaakt in de strafschopserie. Er zijn 7 mogelijke uitkomsten: 0-4,5,6,7,8,9,10+.

Strafschoppenreeks - oneven/even: je moet voorspellen of het aantal doelpunten tijdens de strafschopserie oneven of even zal zijn.

Strafschoppenreeks - thuisploeg oneven/even: je moet voorspellen of het aantal doelpunten gemaakt door de thuisploeg oneven of even zal zijn tijdens de strafschoppenreeks.

Strafschoppenreeks – uitploeg oneven/even: je moet voorspellen of het aantal doelpunten gemaakt door de uitploeg oneven of even zal zijn tijdens de strafschoppenreeks.

Strafschoppenreeks - correcte score: je moet de correcte score voorspellen van de strafschoppenreeks.

Strafschoppenreeks - winnaar & totaal: je moet de 1X2 uitkomst voorspellen van de strafschopserie samen met het aantal doelpunten dat zal worden gemaakt. Alleen gegeven opties zijn beschikbaar.

1e helft-wedmarkten

1ste helft - 1x2: je hoeft alleen de uitkomst van de eerste helft van de wedstrijd te voorspellen. Doelpunten die gescoord worden in de 2de helft van de wedstrijd tellen niet mee.

1ste helft – totaal aantal doelpunten: je moet hier voorspellen of het totaal aantal gescoorde doelpunten alleen in de eerste helft meer of minder dan het aangegeven aantal zal zijn.

1ste helft - welk team wint de rest: ongeacht de werkelijke score van het evenement, op het moment van het plaatsen van de weddenschap wordt de score van het evenement als 0-0 beschouwd. De markt houdt alleen rekening met de 1ste helft en welke team de rest wint.

1ste helft - volgende doelpunt: je moet voorspellen welk team gedurende de 1ste helft van de wedstrijd het volgende doelpunt zal scoren. Er zijn drie mogelijke uitkomsten: de thuisploeg scoort, geen doelpunt of de uitploeg scoort.

1ste helft - dubbele kans: je moet de uitkomst van de 1ste helft voorspellen. Er zijn drie mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de 1e helft wint de thuisploeg of speelt gelijk), X2 (aan het einde van de 1e helft wint de uitploeg of speelt gelijk), 12 (aan het einde van de 1ste helft wint de thuisploeg of wint de uitploeg).

1ste helft – draw no bet: je hoeft alleen te voorspellen welk team de eerste helft van de wedstrijd zal winnen. Als de eerste helft in een gelijkspel eindigt, is de selectie ongeldig.

1ste helft - handicap: je moet het eindresultaat van de eerste helft van de wedstrijd voorspellen, rekening houdend met de aangegeven handicap.

1ste helft - handicap 1X2: je moet het eindresultaat van de eerste helft van de wedstrijd voorspellen, rekening houdend met de handicap tussen haakjes. (0:1) geeft bijvoorbeeld aan dat het uitteam één doelpunt voordeel heeft, terwijl (1:0) aangeeft dat het thuisteam één doelpunt voordeel heeft.

1ste helft – Team X exact aantal doelpunten: je moet het aantal doelpunten voorspellen dat tijdens de eerste helft van de wedstrijd door het vermelde team zal worden gescoord.

1ste helft - even/oneven: je moet voorspellen of het aantal doelpunten dat alleen in de eerste helft wordt gescoord, even of oneven zal zijn. De ruststand 0-0 wordt als even beschouwd.

1ste helft - beide teams scoren: je moet voorspellen of beide teams elk minstens één doelpunt scoren in de eerste helft van de wedstrijd OF dat slechts één team of beide teams GEEN doelpunten scoren tijdens de eerste helft.

1ste helft – Team X krijgt geen tegendoelpunt: je moet voorspellen of het aangegeven team een ‘clean sheet’ haalt. ‘Clean sheet’ is een term die wordt gebruikt om een team te beschrijven dat geen doelpunten tegen zich heeft gekregen. Je moet hier dus voorspellen of het team de eerste helft zonder tegendoelpunten afsluit.

1ste helft - 1x2 & beide teams scoren: je moet de uitkomst van de 1ste helft voorspellen en of beide teams al dan niet zullen scoren in de 1ste helft.

1ste helft - 1x2 & totaal: je moet de ruststand van de wedstrijd in combinatie met het totaal aantal gescoorde doelpunten in de eerste helft voorspellen. Bij het totaal aantal punten moet je voorspellen of de score meer of minder dan het aangegeven aantal zal zijn. Er zijn zes mogelijke uitkomsten:

- 1&Ov = Het thuishet team wint de eerste helft en het totaal aantal doelpunten is meer dan het aangegeven aantal.
- 1&Un = De thuisploeg wint de eerste helft en het totale aantal doelpunten is minder dan het aangegeven aantal.
- X&Ov = De eerste helft eindigt in een gelijkspel en het totaal aantal doelpunten is meer dan het aangegeven aantal.
- X&Un = De eerste helft eindigt in een gelijkspel en het totaal aantal doelpunten is minder dan het aangegeven aantal.
- 2&Ov = Het uitteam wint de eerste helft en het totale aantal doelpunten is meer dan het aangegeven aantal.
- 2&Un = Het uitteam wint de eerste helft en het totale aantal doelpunten is minder dan het aangegeven aantal.

1ste helft - correcte score: je moet de correcte score van de eerste helft van de wedstrijd voorspellen.

1ste helft – multigoals: je moet het aantal doelpunten dat in de 1e helft wordt gescoord voorspellen op basis van verschillende aangeboden reeksen.

1ste helft – Team X scoort: je moet voorspellen of het aangegeven team in de 1ste helft minstens één doelpunt zal scoren.

1ste helft - Dubbele kans & beide teams scoren: je moet de uitkomst van de 1ste helft voorspellen met drie mogelijke dubbele kans uitkomsten (1X, 12 & X2), en of beide teams in de 1ste helft een doelpunt zullen scoren of niet.

1ste helft - Multigoals: je moet het aantal doelpunten die in de 1ste helft worden gescoord voorspellen op basis van verschillende reeksen.

1ste helft - 1X2 of beide teams scoren: je moet de winnende uitkomst van de 1ste helft voorspellen, OF of beide, één of geen van beide teams zullen scoren in de 1ste helft. Slechts één voorspelling hoeft uit te komen om de weddenschap te laten winnen.

2e helft-wedmarkten

2de helft - 1x2: je hoeft alleen de uitkomst van de tweede helft van de wedstrijd te voorspellen. Doelpunten gescoord in de eerste helft van de wedstrijd tellen niet mee.

2de helft – totaal aantal doelpunten: je moet voorspellen of het totaal aantal gescoorde doelpunten in de tweede helft meer of minder dan de aangegeven spreiding zal zijn.

2de helft - welk team wint de rest: ongeacht de werkelijke score van het evenement, op het moment van het plaatsen van de weddenschap wordt de score van het evenement als 0-0 beschouwd. De markt houdt alleen rekening met de score in de tweede helft van de wedstrijd.

2de helft - volgende doelpunt: je moet voorspellen welk team tijdens de tweede helft het volgende doelpunt zal scoren. Er zijn drie mogelijke uitkomsten: de thuisploeg scoort, geen doelpunten of de uitploeg scoort.

2de helft - dubbele kans: je moet de uitkomst van de tweede helft voorspellen. Er zijn drie mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de tweede helft wint de thuisploeg of speelt gelijk), X2 (aan het einde van de tweede helft wint of speelt de uitploeg gelijk), 12 (aan het einde van de tweede helft van de wedstrijd wint de thuisploeg OF de uitploeg).

2de helft – draw no bet: je moet van alleen de tweede helft van de wedstrijd voorspellen welk team zal winnen. Als de tweede helft in een gelijkspel eindigt, is de selectie ongeldig.

2de helft - handicap: je moet het eindresultaat van de tweede helft van de wedstrijd voorspellen, rekening houdend met de vermelde handicap.

2de helft – handicap 1X2: je moet het eindresultaat van de tweede helft van de wedstrijd voorspellen, rekening houdend met de handicap tussen haakjes. Bijvoorbeeld, (0:1) geeft aan dat het uitteam één doelpunt voordeel heeft, terwijl (1:0) aangeeft dat het thuisteam één doelpunt voordeel heeft.

2e helft - Team X exact aantal doelpunten: je moet het aantal doelpunten voorspellen dat tijdens de tweede helft van de wedstrijd door het vermelde team zal worden gescoord.

2de helft - even/oneven: je moet voorspellen of het aantal doelpunten dat alleen in de tweede helft wordt gescoord, even of oneven zal zijn. Een 0-0 score wordt als even beschouwd.

2de helft - beide teams scoren: je moet voorspellen of beide teams elk minstens één doelpunt scoren tijdens de tweede helft OF dat slechts één team of beide teams GEEN doelpunten maken tijdens de tweede helft.

2de helft - Team X krijgt geen tegendoelpunt: je moet voorspellen of het aangegeven team een 'clean sheet' haalt. 'Clean sheet' is een term die wordt gebruikt om een team te beschrijven dat geen doelpunten tegen zich heeft gekregen. Je moet hier dus voorspellen of het team de tweede helft zonder tegendoelpunten afsluit.

2de helft - 1x2 & beide teams scoren: je moet de uitkomst van de tweede helft voorspellen en of beide teams al dan niet zullen scoren in de tweede helft van de wedstrijd.

2de helft - 1x2 & totaal aantal doelpunten: je moet de uitkomst van de tweede helft van de wedstrijd voorspellen en of het totaal aantal gescoorde doelpunten in de tweede helft meer of minder dan de aangegeven spreiding zal zijn. Er zijn zes mogelijke uitkomsten:

- 1&Ov = het thuis team wint de tweede helft en het totaal aantal doelpunten is meer dan de aangegeven spreiding.
- 1&Un = het thuis team wint de tweede helft en het totale aantal doelpunten is minder dan de aangegeven spreiding.
- X&Ov = de tweede helft eindigt in een gelijkspel en het totaal aantal doelpunten is meer dan de spreiding.
- X&Un = de tweede helft eindigt in een gelijkspel en het totale aantal doelpunten is minder dan de spreiding.
- 2&Ov = het uit team wint de tweede helft en het totale aantal doelpunten is meer dan de aangegeven spreiding.
- 2&Un = het uit team wint de tweede helft en het totale aantal doelpunten is minder dan de aangegeven spreiding.

2e helft - correcte score: je moet de correcte score van de tweede helft van de wedstrijd voorspellen.

2de helft - multigoals: je moet het aantal doelpunten dat in de tweede helft wordt gescoord voorspellen op basis van verschillende aangeboden reeksen.

2e helft – Team X scoort: je moet voorspellen of het aangegeven team in de tweede helft minstens één doelpunt zal scoren.

2e helft - dubbele kans & beide teams scoren: je moet de uitkomst van de tweede helft voorspellen met drie mogelijke dubbele kans uitkomsten (1X, 12 & X2), en of beide teams zullen scoren tijdens de wedstrijd of niet.

2e Helft - Multigoals: je moet het aantal doelpunten dat in de tweede helft wordt gescoord voorspellen op basis van verschillende reeksen.

2e helft 1X2 of beide teams scoren: je moet de winnende uitkomst van de tweede helft voorspellen, OF of beide, één of geen van beide teams in de tweede helft zullen scoren. Slechts één voorspelling hoeft uit te komen om de weddenschap te laten winnen.

Combo-wedmarkten

1X2 & beide teams scoren: je moet voorspellen of beide teams scoren en wat de uitkomst van de wedstrijd zal zijn. Samen met het eindresultaat worden zes mogelijke uitkomsten aangeboden:

- 1 & ja = het thuisteam wint en beide teams scoren;
- X & ja = de teams spelen gelijk en beide teams scoren;
- 2 & ja = het uitteam wint en beide teams scoren;
- 1 & nee = het thuisteam wint en minstens één team scoort niet;
- X & nee = de teams spelen gelijk en minstens één team scoort niet;
- 2 & nee = het uitteam wint en minstens één team scoort niet.

Totaal aantal doelpunten & beide teams scoren: je moet het totaal aantal doelpunten voorspellen (meer/minder) waarbij beide teams elk minstens één doelpunt zullen scoren gedurende de hele wedstrijd (GG) of een team scoort of beide teams scoren geen doelpunt tijdens de hele wedstrijd (NG). Deze weddenschap biedt vier mogelijke uitkomsten: Meer&GG, Meer&NG, Minder&GG, Minder&NG.

1X2 & totaal aantal doelpunten: je moet de uitkomst van de wedstrijd en het aantal gescoorde doelpunten tijdens de wedstrijd voorspellen. Je dient daarbij rekening te houden met de aangegeven spreiding. Er zijn zes uitkomsten mogelijk: 1&meer dan "X", X&meer dan "X", 2&meer dan "X", 1&minder dan "X", X&minder dan "X", 2&minder dan "X".

1ste/2de helft beide teams scoren: je moet voorspellen of beide teams in de 1ste en 2de helft van de wedstrijd zullen scoren. Er worden vier mogelijke uitkomsten aangeboden: nee/nee, ja/nee, ja/ja, nee/ja.

Beide teams scoren of totaal aantal doelpunten: je moet voorspellen of het aantal doelpunten in de wedstrijd meer of minder dan het aangegeven aantal zal zijn OF of beiden, één of geen van beide teams zullen scoren. Hier zijn er vier uitkomsten mogelijk: meer dan 2,5 of NG, meer dan 2,5 of GG, minder dan 2,5 of NG, minder dan 2,5 of GG

1x2 & totaal (meer/minder) & beide teams scoren: je moet het eindresultaat van de wedstrijd voorspellen, én of het totaal aantal doelpunten meer of minder is dan de aangegeven spreiding én of beide teams scoren.

1x2 & multigoals {score}: je moet het eindresultaat van de wedstrijd voorspellen, plus of het het totaal aantal gescoorde doelpunten tijdens de wedstrijd binnen het aangegeven bereik zal liggen.

Beide teams scoren + multigoals {Score}: je moet voorspellen of beide teams scoren tijdens de wedstrijd, én of het totaal aantal gescoorde doelpunten tijdens de wedstrijd binnen het aangegeven bereik zal liggen.

Eerste doelpunt & 1x2 (matchflow): je moet voorspellen welk team het eerste doelpunt van de wedstrijd zal scoren en of het eindresultaat van de wedstrijd 1, X of 2 zal zijn. Deze weddenschap biedt zeven mogelijke uitkomsten:

1-1e doelpunt & 1

1-1e doelpunt & X

1-1e doelpunt & 2

2-1e doelpunt & 1

2-1e doelpunt & X

2-1e doelpunt & 2.

Geen doelpunt (0-0).

Dubbele kans (wedstrijd) & 1ste helft beide teams scoren: je moet de uitkomst van de wedstrijd voorspellen met drie mogelijke dubbele kans uitkomsten (1X, 12 & X2), en of beide teams scoren in de 1ste helft of niet.

Dubbele kans (wedstrijd) & 2de helft beide teams scoren: je moet de uitkomst van de wedstrijd voorspellen met drie mogelijke dubbele kans uitkomsten (1X, 12 & X2), en of beide teams alleen in de 2de helft zullen scoren of niet.

Dubbele kans & beide teams scoren: je moet de uitkomst van de wedstrijd voorspellen met drie mogelijke dubbele kans uitkomsten (1X, 12 & X2), en of beide teams zullen scoren in de wedstrijd of niet.

Dubbele kans & totaal aantal doelpunten: je moet de uitkomst van de wedstrijd voorspellen met drie mogelijke dubbele kans uitkomsten (1X, 12 & X2), en of het totale aantal doelpunten meer of minder dan het aangegeven aantal zal zijn.

Ruststand/eindstand & totaal aantal doelpunten: je moet de ruststand en de eindstand voorspellen, en of het totale aantal doelpunten meer of minder dan de aangegeven spreiding zal zijn.

Ruststand/eindstand & 1^e helft totaal aantal doelpunten: je moet de ruststand en de eindstand voorspellen, en of het totale aantal doelpunten in de eerste helft meer of minder is dan de aangegeven spreiding.

Ruststand/eindstand & exact aantal doelpunten: je moet de ruststand en de eindstand voorspellen, én het exacte aantal doelpunten die tijdens de wedstrijd zijn gescoord.

3 Kansen Mix (thuis of meer, thuis of minder, gelijkspel of meer, gelijkspel of minder, uit of meer, uit of minder, thuis of GG, gelijkspel of GG, uit of GG, thuis of een clean sheet, gelijkspel of een clean sheet, uit of een clean sheet): je moet de winnende uitkomst van de wedstrijd voorspellen OF of beide, één of geen van beide teams zullen scoren in de wedstrijd OF het totale aantal doelpunten van de wedstrijd.

Minder 1ste helft & minder 2de helft: je moet voorspellen of het aantal doelpunten in de 1ste helft minder is dan de aangegeven spreiding, én of het aantal doelpunten in alleen de 2de helft minder is dan de aangegeven spreiding.

Voorbeeld: 'minder dan 1,5/minder dan 1,5'. Deze selectie is winnend als het totale aantal doelpunten in de eerste helft minder dan 1,5 is, en het totale aantal doelpunten in de tweede helft eveneens minder dan 1,5.

Minder 1ste helft en meer 2de helft: je moet voorspellen of het aantal doelpunten in de 1ste helft minder dan de aangegeven spreiding zal zijn, én of het aantal doelpunten in alleen de 2de helft meer dan de aangegeven spreiding zal zijn.

Voorbeeld: 'minder dan 1,5/meer dan 1,5'. Deze selectie is winnend als het totaal aantal doelpunten in de eerste helft minder dan 1,5 is, én het totaal aantal doelpunten in de tweede helft meer dan 1,5.

Meer 1ste helft & minder 2de helft: je moet voorspellen of het aantal doelpunten in de 1ste helft meer dan de aangegeven spreiding zal zijn, én of het aantal doelpunten in alleen de 2de helft onder de aangegeven spreiding zal zijn.

Voorbeeld: 'meer dan 1,5/minder dan 1,5'. Deze selectie is winnend als het totaal aantal doelpunten in de 1ste helft meer dan 1,5 is, én of het totaal aantal doelpunten in de 2de helft minder dan 1,5 zal zijn.

Meer 1ste helft en meer 2de helft: je moet voorspellen of het aantal doelpunten in de 1ste helft meer dan de aangegeven spreiding zal zijn, én of het aantal doelpunten in alleen de 2de helft meer dan de aangegeven spreiding zal zijn.

Voorbeeld: 'meer dan 1,5/meer dan 1,5'. Deze selectie is winnend als het totaal aantal doelpunten in de eerste helft meer dan 1,5 is, én het totaal aantal doelpunten in de tweede helft eveneens meer dan 1,5 is.

Rust OF wedstrijd: je moet de winnende uitkomst van de wedstrijd OF van de eerste helft voorspellen. Slechts één voorspelling hoeft uit te komen om de weddenschap te winnen.

1X2 rust/dubbele kans wedstrijd: je moet de ruststand voorspellen, samen met drie mogelijke dubbele kans uitkomsten (1X, 12 & X2) voor de hele wedstrijd.

Dubbele kans rust/1X2 wedstrijd: je moet het resultaat van de dubbele kans weddenschap voor de ruststand voorspellen, samen met het eindresultaat van de hele wedstrijd.

Dubbele kans rust / Dubbele kans wedstrijd: wed op het dubbele kans resultaat van zowel de 1ste helft als van de volledige wedstrijd.

Minstens een helft X: je moet voorspellen of er minstens één helft zal zijn die eindigt met een gelijkspel. Bijvoorbeeld: 1ste HT 1-1 / FT 1-2. De uitkomst die wint = Ja.

Dubbele kans of beide teams scoren: je moet de winnende uitkomst van de wedstrijd voorspellen (dubbele kans) OF of beide, één of geen van beide teams zullen scoren in de wedstrijd. Slechts één voorspelling hoeft uit te komen om de weddenschap te winnen.

Dubbele kans of meer dan/minder dan: je moet de winnende uitkomst van de wedstrijd voorspellen (dubbele kans) OF of beide, één of geen van beide teams zullen scoren in de wedstrijd. Slechts één voorspelling hoeft uit te komen om de weddenschap te winnen.

Meer dan {totaal} {\$deelnemer1} + meer dan {totaal} {\$deelnemer2}: je moet voorspellen of het aantal doelpunten van het thuisteam meer dan de aangegeven spreiding zal zijn, én of het aantal doelpunten van alleen het uitteam meer dan de aangegeven spreiding zal zijn.

Meer dan {totaal} {\$deelnemer1} + minder dan {totaal} {\$deelnemer2}: je moet voorspellen of het aantal doelpunten in het thuisteam meer dan de aangegeven spreiding zal zijn, én of het aantal doelpunten van alleen het uitteam minder dan de aangegeven spreiding zal zijn.

Minder dan {totaal} {\$deelnemer1} + minder dan {totaal} {\$deelnemer2}: je moet voorspellen of het aantal doelpunten in het thuisteam onder de aangegeven spreiding zal zijn, plus of het aantal doelpunten in alleen het uitteam onder de aangegeven spreiding zal zijn.

Minder {totaal} {\$deelnemerr1} + meer dan {totaal} {\$deelnemer2}: je moet voorspellen of het aantal goals van het thuisteam minder dan de aangegeven spreiding zal zijn, én of het aantal goals van alleen het uitteam meer dan de aangegeven spreiding zal zijn.

Hoekschop-wedmarkten

Hoekschoppen die toegekend maar niet genomen worden, worden niet meegerekend, tenzij anders vermeld in de wedmarkt.

Hoekschoppen 1x2: je moet voorspellen welk team in de wedstrijd de meeste hoekschoppen toegekend zal krijgen. Hoekschoppen toegekend, maar niet genomen tellen niet mee.

Volgende hoekschop: je moet voorspellen welk team de volgende hoekschop van de wedstrijd toegekend krijgt.

Laatste hoekschop: je moet voorspellen welk team de laatste hoekschop van de wedstrijd toegekend krijgt.

Hoekschop handicap: je moet het team voorspellen dat de meeste corners neemt in de wedstrijd, rekening houdend met de aangeboden handicap.

Totaal aantal hoekschoppen: je moet voorspellen of het totaal aantal genomen hoekschoppen in de wedstrijd meer of minder is dan de aangegeven spreiding.

Totaal aantal hoekschoppen Team X: je moet voorspellen of het totaal aantal hoekschoppen dat alleen door het vermelde team in de wedstrijd wordt genomen meer of minder dan het aangegeven aantal zal zijn.

Aantal hoekschoppen (range): je moet het bereik van het totaal aantal genomen hoekschoppen in de wedstrijd voorspellen.

Aantal hoekschoppen (range) Team X: je moet het bereik van het totaal aantal hoekschoppen die in de wedstrijd genomen worden door het vermelde team voorspellen.

Even/oneven hoekschoppen: je moet voorspellen of het totale aantal corners dat in de wedstrijd wordt genomen een even of oneven aantal is. Geen hoekschoppen toegekend = even.

Race naar x hoekschoppen: je moet voorspellen welk team tijdens de wedstrijd als eerste het X aantal hoekschoppen zal bereiken.

1ste helft - hoekschoppen 1x2: je moet voorspellen welk team meer hoekschoppen genomen zal hebben in de eerste helft (1X2).

1ste helft - Xe hoekschop: je moet voorspellen welk team de volgende hoekschop toegekend zal krijgen tijdens de 1ste helft van de wedstrijd.

1ste helft laatste hoekschop: je moet voorspellen welk team de laatste hoekschop toegekend krijgt tijdens de 1ste helft van de wedstrijd.

Handicap 1ste helft - hoekschoppen: je moet het team voorspellen dat de meeste hoekschoppen neemt in de 1ste helft van de wedstrijd, rekening houdend met de aangeboden handicap-spreiding.

1ste helft - totaal aantal hoekschoppen: je moet voorspellen of het totaal aantal genomen hoekschoppen in de eerste helft van de wedstrijd meer of minder dan de totale spreiding (meer dan/minder dan) zal zijn.

1ste helft - totaal aantal hoekschoppen Team X: je moet voorspellen of het totaal aantal genomen hoekschoppen door het vermelde team in de eerste helft van de wedstrijd meer of minder dan het aangegeven aantal zal zijn.

1ste helft - exact aantal hoekschoppen Team X: je moet het exacte aantal hoekschoppen voorspellen dat tijdens de 1ste helft van de wedstrijd wordt genomen door het vermelde team. Vier mogelijke uitkomsten: 0-1, 2,3,4+.

1ste helft – aantal hoekschoppen (range): je moet het bereik van het aantal hoekschoppen voorspellen die in de 1e helft van de wedstrijd genomen worden.

1ste helft - even/oneven hoekschoppen: je moet voorspellen of het totale aantal hoekschoppen dat in de eerste helft van de wedstrijd wordt genomen een even of oneven aantal is. Geen hoekschoppen toegekend = even.

1ste helft - race naar X hoekschoppen: je moet voorspellen welk team het X aantal hoekschoppen als eerste zal bereiken tijdens de 1ste helft van de wedstrijd.

Totaal aantal hoekschoppen (meer-exact-minder): je moet voorspellen of het aantal hoekschoppen tijdens de wedstrijd meer dan, minder dan of exact de aangegeven spreiding zal zijn.

1ste helft - totaal hoekschoppen (meer-exact-minder): je moet voorspellen of het aantal hoekschoppen in de 1ste helft meer dan, minder dan of exact de aangegeven spreiding zal zijn.

Kaarten-wedmarkten

De afhandeling van wedmarkten op kaarten gebeurt zoals hieronder beschreven, afhankelijk van of het om markten op kaarten of op kaartpunten gaat.

Wedmarkten op kaarten

Een gele kaart telt als één kaart. Een rode kaart telt als twee kaarten. Als een speler een eerste gele kaart krijgt en daarna nog een tweede gele kaart (leidend tot een rode kaart), dan geldt dit als 3 kaarten. De speler kan als gevolg hiervan niet meer dan drie kaarten ontvangen. De afhandeling vindt plaats op basis van alle beschikbare kaartgegevens die verschijnen tijdens de normale speelduur van een evenement. Kaarten die na het laatste fluitsignaal worden getoond, worden niet in rekening genomen. Kaarten van niet-spelende spelers (spelers die al zijn vervangen, coaches, spelers op de bank die niet aan het spel hebben deelgenomen) worden niet in rekening genomen. Kaarten die tijdens de rust gegeven worden, gelden als kaarten gegeven in de tweede helft.

Wedmarkten op kaartpunten

Een gele kaart telt als 10 punten en de rode en de tweede geel-rode als 25 punten. De tweede gele kaart voor een speler die leidt tot een rode kaart wordt niet meegeteld. Hierdoor kan een speler niet meer dan 35 punten behalen. De afhandeling vindt plaats op basis van alle beschikbare kaartgegevens die verschijnen tijdens de normale speelduur van een evenement. Kaarten die na het laatste fluitsignaal worden getoond, worden niet in rekening genomen. Kaarten van niet-spelende spelers (spelers die al zijn vervangen, coaches, spelers op de bank die niet aan het spel hebben deelgenomen) worden niet in rekening genomen. Kaarten die tijdens de rust gegeven worden, gelden als kaarten gegeven in de tweede helft

Kaarten 1x2: je moet voorspellen welke van de twee teams het meeste aantal kaarten zal ontvangen tijdens de reguliere speeltijd van de wedstrijd.

Volgende kaart: je moet voorspellen welk team tijdens de reguliere speeltijd van de wedstrijd de kaart zal ontvangen die in de weddenschap is vermeld.

Totaal aantal kaartpunten: je moet voorspellen of het totaal aantal kaart punten dat tijdens de wedstrijd is toegekend meer of minder dan het aangegeven aantal zal zijn.

Totaal aantal kaarten: je moet voorspellen of het totaal aantal kaarten dat tijdens de wedstrijd wordt toegekend meer of minder dan de aangegeven spreiding zal zijn.

Totaal aantal kaarten Team X: je moet voorspellen of het totaal aantal kaarten dat tijdens de wedstrijd aan het vermelde team wordt toegekend, meer of minder dan het aangegeven aantal zal zijn.

Exacte kaarten: je moet het exacte aantal kaarten voorspellen dat tijdens de wedstrijd wordt toegekend.

Exacte kaarten Team X: je moet het exacte aantal kaarten voorspellen dat tijdens de wedstrijd aan het vermelde team wordt toegekend.

Kaartpunten bereik: je moet het bereik van de kaartpunten voorspellen dat tijdens de wedstrijd aan de teams wordt toegekend.

De vijf mogelijke uitkomsten zijn: 0-3, 31-45, 46-60, 61-75, 76+.

Rode kaart: je moet voorspellen of er tijdens de wedstrijd een rode kaart wordt getrokken of niet.

Rode kaart Team X: je moet voorspellen of er tijdens de wedstrijd wel of niet een rode kaart wordt getrokken voor het vermelde team.

1ste helft - kaart 1x2: je moet voorspellen welke van de twee teams het meeste aantal kaarten zal ontvangen tijdens de 1ste helft van de wedstrijd.

1ste helft - volgende kaart: je moet voorspellen welk team tijdens de 1e helft van de wedstrijd de kaart zal ontvangen die in de weddenschap is vermeld.

1ste helft - totaal aantal kaartpunten: je moet voorspellen of het totaal aantal kaartpunten dat tijdens de 1ste helft van de wedstrijd wordt toegekend meer of minder is dan de aangegeven spreiding.

1ste helft - totaal aantal kaarten: je moet voorspellen of het totaal aantal kaarten dat tijdens de 1ste helft van de wedstrijd wordt toegekend meer of minder dan de aangegeven spreiding zal zijn.

1ste helft - totaal aantal kaarten thuishteam: je moet voorspellen of het totaal aantal kaarten dat tijdens de 1ste helft van de wedstrijd aan het thuishteam is toegekend meer of minder dan de aangegeven spreiding zal zijn.

1ste helft - totaal aantal kaarten uitteam: je moet voorspellen of het totaal aantal kaarten dat tijdens de 1ste helft van de wedstrijd aan het uitteam wordt toegekend, meer of minder dan de aangegeven spreiding zal zijn.

1ste helft - exacte kaarten: je moet het exacte aantal kaarten voorspellen dat tijdens de 1ste helft van de wedstrijd wordt toegekend.

1ste helft - exacte kaarten thuishteam: je moet het exacte aantal kaarten voorspellen dat aan het thuishteam wordt toegekend tijdens de 1ste helft van de wedstrijd.

1ste helft - exacte kaarten uitteam: je moet het exacte aantal kaarten voorspellen dat aan het uitteam is toegekend tijdens de 1ste helft van de wedstrijd

1ste helft - bereik van kaartpunten: je moet het bereik van de kaartpunten voorspellen dat aan de teams wordt toegekend tijdens de 1ste helft van de wedstrijd. Dit zijn de vier mogelijke uitkomsten: 0-10, 11-25, 26-40, 41+.

1ste helft - rode kaart: je moet voorspellen of er in de 1ste helft van de wedstrijd een rode kaart zal worden getrokken of niet.

1ste helft - rode kaart thuishteam: je moet voorspellen of er in de 1ste helft van de wedstrijd een rode kaart zal worden getrokken voor de thuisploeg.

1ste helft - rode kaart uitteam: je moet voorspellen of er in de 1ste helft van de wedstrijd een rode kaart zal worden getrokken voor het uitteam.

Spelers-wedmarkten

Weddenschappen gelden alleen voor de reguliere speeltijd. Eigen doelpunten (bevestigd door de officiële autoriteit) worden niet meegerekend of tellen als “geen doelpuntenmaker” als het spel alleen “eigen doelpunten” heeft.

Weddenschappen op de **eerste doelpuntmaker** zijn ONGELDIG als de speler niet speelt of in het veld komt nadat het eerste doelpunt van de wedstrijd is gemaakt, behalve in het geval van een eigen doelpunt dat niet telt.

Weddenschappen op de **laatste doelpuntmaker** zijn ONGELDIG als een speler niet speelt. Weddenschappen op laatste doelpuntenmaker zijn van toepassing op iedere speler, ongeacht het tijdstip waarop hij in het spel is gekomen.

Weddenschappen op een **doelpuntmaker op een willekeurig moment** zijn van toepassing op elke speler die aan de wedstrijd deelneemt, ongeacht het tijdstip waarop ze in het spel komen. Weddenschappen op een doelpuntmaker op een willekeurig moment zijn ONGELDIG als een speler niet speelt.

Als een wedstrijd wordt gestaakt, maar er is tenminste één doelpuntmaker geweest, dan zijn weddenschappen op de eerste doelpuntmaker geldig en zijn weddenschappen op de laatste doelpuntmaker ongeldig. De 'doelpuntmaker op willekeurig moment'-weddenschappen met deze speler worden als winnaar afgehandeld, en de weddenschappen op andere spelers worden ongeldig verklaard.

De bovenstaande regels hebben ook betrekking op de wedmarkten 'Eerste doelpuntmaker & 1X2', 'Doelpuntmaker & 1X2', 'Eerste doelpuntmaker & Correcte Score' en 'Doelpuntmaker & Correcte Score'.

Doelpuntmaker op een willekeurig moment: je moet voorspellen of de geselecteerde speler minstens één doelpunt zal maken tijdens de wedstrijd. Wanneer deze speler niet aan de wedstrijd deelneemt, dan is de weddenschap ongeldig.

Eerste Doelpuntmaker: je moet voorspellen of de geselecteerde speler het eerste doelpunt zal maken in de wedstrijd. Wanneer deze speler nooit speelde, of in het veld komt nadat het eerste doelpunt van de wedstrijd is gemaakt, dan is de weddenschap ongeldig.

Wanneer de geselecteerde speler niet het eerste doelpunt maakt en wordt gewisseld, dan verlies je de weddenschap.

Maker van het volgende doelpunt: je moet voorspellen of de geselecteerde speler doelpunt "x" maakt tijdens de wedstrijd. Wanneer de geselecteerde speler niet deelneemt aan de wedstrijd, dan is de weddenschap ONGELDIG.

Laatste Doelpuntmaker: je moet voorspellen dat de geselecteerde speler het eerste doelpunt zal maken in de wedstrijd. Wanneer deze speler nooit speelt, dan is de weddenschap ongeldig. Wanneer de geselecteerde speler niet scoort tijdens de wedstrijd, dan is de weddenschap verloren, zelfs als de speler is vervangen door een andere speler voordat het laatste doelpunt is gemaakt.

Doelpuntmaker op een willekeurig moment & 1x2: je moet voorspellen welke speler minstens één doelpunt zal maken tijdens de wedstrijd en voorspellen wat het eindresultaat van de wedstrijd is. Alleen reguliere speeltijd telt.

Doelpuntmaker op een willekeurig moment & correcte score: je moet voorspellen welke speler minstens één doelpunt zal maken tijdens de wedstrijd en voorspellen wat de correcte eindscore van de wedstrijd is. Alleen reguliere speeltijd telt.

De maker van het “Xe” doelpunt & 1X2: je moet voorspellen welke speler het “Xe” doelpunt maakt tijdens de wedstrijd en voorspellen wat het eindresultaat van de wedstrijd is. Alleen reguliere speeltijd telt.

De maker van het “Xe” doelpunt & correcte score: je moet voorspellen welke speler het “Xe” doelpunt maakt en voorspellen wat de correcte eindscore van de wedstrijd is. Alleen reguliere speeltijd telt.

Speler die 2+ doelpunten maakt: je moet voorspellen dat de geselecteerde speler minimaal 2 doelpunten maakt tijdens de wedstrijd. Wanneer de geselecteerde speler nooit speelt, dan is de weddenschap ongeldig. Wanneer deze speler deel uit maakt van de wedstrijd, maar niet minimaal twee keer scoort, dan is de weddenschap verloren, ongeacht de einduitslag.

Speler die 3+ doelpunten maakt: Je moet voorspellen dat de geselecteerde speler minimaal 3 doelpunten maakt tijdens de wedstrijd. Wanneer de geselecteerde speler nooit speelt, dan is de weddenschap ongeldig. Wanneer deze speler deel uit maakt van de wedstrijd, maar niet minimaal drie keer scoort, dan is de weddenschap verloren, ongeacht de einduitslag.

Thuisploeg “Xe” doelpuntenmaker: je moet voorspellen of de geselecteerde speler van de thuisploeg het “Xe” doelpunt maakt. Wanneer de geselecteerde speler niet meedoet aan de wedstrijd is de weddenschap ongeldig.

Uitploeg “Xe” doelpuntenmaker: je moet voorspellen of de geselecteerde speler van de uitploeg het “Xe” doelpunt maakt. Wanneer de geselecteerde speler niet meedoet aan de wedstrijd is de weddenschap ongeldig.

Meeste schoten: Je moet voorspellen welke speler de meeste schoten zal noteren.

Meeste schoten op doel: Je moet voorspellen welke speler de meeste schoten op doel zal noteren.

Doelpuntmaker op een willekeurig moment eerste helft: Je moet voorspellen of een speler zal scoren tijdens de eerste helft van de wedstrijd.

Doelpuntmaker op een willekeurig moment tweede helft: Je moet voorspellen of een speler zal scoren tijdens de tweede helft van de wedstrijd.

Eerste of laatste doelpuntmaker: Je moet voorspellen of een speler als eerste of als laatste zal scoren tijdens de wedstrijd, alleen tijdens normale speeltijd.

Eerste en laatste doelpuntmaker: Je moet voorspellen welke speler als eerste en laatste zal scoren tijdens de wedstrijd, alleen tijdens de gewone speeltijd.

Doelpuntmaker op een willekeurig moment + Dubbele Kans: Je moet voorspellen of een speler op een willekeurig moment in de wedstrijd zal scoren plus de einduitslag Double Chance. Alleen tijdens de gewone speeltijd.

Xe doelpuntenmaker + dubbele kans: Je moet voorspellen of een speler het Xe doelpunt zal maken in de wedstrijd plus het eindresultaat dubbele kans, alleen tijdens de gewone speeltijd.

Doelpuntmaker op een willekeurig moment + multiscores: Je moet voorspellen of een speler op elk moment in de wedstrijd zal scoren plus de multiscore van de wedstrijd, alleen tijdens de normale speeltijd.

Xe doelpuntmaker + multiscores: Je moet voorspellen of een speler het Xe doelpunt in de wedstrijd maakt plus de multiscore van de wedstrijd, alleen tijdens de gewone speeltijd.

Doelpuntmaker op een willekeurig moment + Totaal {totaal}: Je moet voorspellen of een speler op elk moment in de wedstrijd zal scoren plus of het totaal aantal doelpunten tijdens de wedstrijd over of onder zal zijn, alleen de gewone speeltijd.

Xe doelpuntmaker + totaal {total}: Je moet voorspellen of een speler het Xe doelpunt in de wedstrijd zal maken plus of het totaal aantal doelpunten tijdens de wedstrijd over of onder zal zijn, alleen tijdens de gewone speeltijd.

Doelpuntmaker op een willekeurig moment + beide teams scoren: Je moet voorspellen of een willekeurige speler op een bepaald moment in de wedstrijd zal scoren plus of beide teams zullen scoren, alleen tijdens de gewone speeltijd.

Xe doelpuntmaker + beide teams scoren: Je moet voorspellen of een bepaalde speler het Xe doelpunt in de wedstrijd gaat maken plus of beide teams gaan scoren, alleen tijdens de gewone speeltijd.

Doelpuntmaker op een willekeurig moment of invaller: Je moet voorspellen of, in de normale tijd van de wedstrijd, de speler X of degene die zijn plaats inneemt vanaf de bank, ten minste één doelpunt zal scoren (resultaat JA), of niet (resultaat NEE). Voor de weddenschap wordt alleen rekening gehouden met speler X en zijn directe vervanger vanaf de bank.

Doelpuntmaker op een willekeurig moment + 1X2 + over of onder X doelpunten: Je moet de exacte combinatie van deze 3 markten voorspellen - Doelpuntmaker op een willekeurig moment (als in de normale tijd van de wedstrijd de speler X ten minste één doelpunt zal scoren), 1x2 voorspel het eindresultaat van de wedstrijd, over of onder. Als het totaal aantal doelpunten gescoord tijdens de reguliere tijd van de wedstrijd boven of onder de aangegeven waarde komt.

Er zijn 6 mogelijke uitkomsten voor deze weddenschap:

- Doelpuntmaker op een willekeurig moment + Under
- Doelpuntmaker op een willekeurig moment + 1 + Over
- Doelpuntmaker op een willekeurig moment + 2 + Under
- Doelpuntmaker op een willekeurig moment + 2 + Over
- Doelpuntmaker op een willekeurig moment + Draw + Under
- Doelpuntmaker op een willekeurig moment + Draw + Over

1e doelpuntenmaker + 1X2 + over of onder X doelpunten: Je moet de exacte combinatie van deze 3 markten voorspellen:

- 1e doelpuntenmaker: Speler X die in de gewone tijd van de wedstrijd, de eerste doelpuntenmaker van de wedstrijd zal zijn.
- 1x2: voorspel het eindresultaat van de wedstrijd.
- over of onder: Of het totale aantal doelpunten gescoord tijdens de reguliere tijd van de wedstrijd, boven of onder de aangegeven waarde zal zijn.

Er zijn 6 mogelijke uitkomsten voor deze weddenschap:

- 1ste doelpuntenmaker + 1 + Under
- 1ste doelpuntenmaker + 1 + Over
- 1ste doelpuntenmaker + 2 + Under
- 1ste doelpuntenmaker + 2 + Over
- 1ste doelpuntenmaker + Draw + Under

- 1ste doelpuntenmaker + Draw + Over

Een speler of zijn vervanger krijgt een kaart: Je moet voorspellen of, in de normale tijd van de wedstrijd, de speler X of zijn vervanger van de bank een rode of gele kaart krijgt (resultaat JA), of niet (resultaat NEE). Voor de weddenschap worden alleen de speler X en zijn directe vervanger van de bank in aanmerking genomen.

Doelpuntmaker op een willekeurig moment 15 minuten: Je moet voorspellen of er een speler gaat scoren tijdens de 1e 15 minuten van de wedstrijd.

Doelpuntmaker op een willekeurig moment + HF of FT: Je moet een speler voorspellen die op elk moment in de wedstrijd scoort plus de Halftime of Fulltime weddenschap, alleen normale speeltijd.

Doelpuntmaker op een willekeurig moment + 1X2 + Beide teams scoren: Je moet een speler voorspellen die op elk moment in de wedstrijd scoort plus het eindresultaat van de wedstrijd voorspellen plus of beide teams zullen scoren of niet. Alleen tijdens de gewone tijd.

Doelpuntmaker op een willekeurig moment + 1X2 + Beide teams scoren + Totaal: Je moet voorspellen of de speler op een willekeurig moment in de wedstrijd zal scoren, plus het eindresultaat van de wedstrijd, plus of beide teams minstens één doelpunt zullen scoren in de wedstrijd plus of het totaal aantal doelpunten tijdens de wedstrijd Over of Onder gecombineerd zal zijn. Alleen tijdens de normale tijd.

Eerste doelpuntenmaker + 1X2 + Beide teams scoren: Je moet de speler voorspellen die het eerste doelpunt van de wedstrijd maakt. Ook moet je het eindresultaat van de wedstrijd voorspellen en of beide teams zullen scoren of niet. Alleen tijdens de gewone speeltijd.

Eerste doelpuntenmaker + 1X2 + Beide teams scoren + Totaal: Je moet voorspellen of deze speler het eerste doelpunt van de wedstrijd maakt. Plus het eindresultaat van de wedstrijd, of beide teams ten minste één doelpunt maken in de wedstrijd en of het totale aantal doelpunten tijdens de wedstrijd Over of Under zal zijn. Alleen tijdens de gewone speeltijd.

Eerste doelpuntenmaker + Halftime of Fulltime: Je moet voorspellen of de speler het eerste doelpunt van de wedstrijd maakt plus de halftime of fulltime uitslagen, alleen de gewone speeltijd.

Eerste doelpuntenmaker Team X: Je moet voorspellen welke speler het eerste doelpunt van de wedstrijd maakt voor het vermelde, alleen tijdens de gewone speeltijd.

Laatste doelpuntenmaker en 1x2: Je moet voorspellen welke speler de laatste van de wedstrijd scoort plus het eindresultaat van de wedstrijd voorspellen, alleen de gewone tijd.

Laatste doelpunt en beide teams scoren: Je moet voorspellen welke speler het laatste doelpunt van de wedstrijd maakt en of beide teams ten minste één doelpunt maken tijdens de wedstrijd, alleen de gewone tijd.

Laatste doelpunt en dubbele kans: Je moet voorspellen welke speler het laatste doelpunt van de wedstrijd maakt plus de einduitslag dubbele kans, alleen tijdens de gewone speeltijd.

Laatste doelpuntmaker en de juiste score: Je moet voorspellen welke speler het laatste doelpunt van de wedstrijd maakt en de juiste score van de wedstrijd, alleen voor de normale tijd.

Laatste doelpuntmaker thuishteam: Je moet voorspellen welke speler het laatste doelpunt van de wedstrijd maakt voor het thuishteam, alleen voor de gewone tijd.

Laatste doelpuntenmaker uitploeg: Je moet voorspellen welke speler het laatste doelpunt van de wedstrijd maakt voor het uitteam, alleen voor de gewone speeltijd.

Laatste doelpuntmaker + beide teams scoren: Je moet voorspellen welke speler het laatste doelpunt van de wedstrijd maakt en of beide teams minstens één doelpunt maken in de wedstrijd, alleen tijdens de gewone speeltijd.

Scoren en een kaart krijgen: Je moet voorspellen of een speler in dezelfde wedstrijd minstens één doelpunt maakt en minstens één kaart krijgt. De verlenging is ook inbegrepen.

Scoren en een assist geven: Je moet voorspellen of de speler minstens één doelpunt zal maken en minstens één assist zal geven in dezelfde wedstrijd. Verlengingen zijn ook inbegrepen.

Scoren of geboekt worden: Je moet voorspellen of een speler in dezelfde wedstrijd minstens één doelpunt maakt of minstens één kaart krijgt. Verlenging van de speeltijd is ook inbegrepen.

Speler scoort een own goal: Je moet voorspellen of een bepaalde speler een own goal scoort in de wedstrijd, alleen voor de gewone speeltijd.

Speler die in beide helften scoort: Je moet voorspellen een bepaalde speler in beide helften van de wedstrijd minstens één doelpunt zal scoren, alleen tijdens de gewone speeltijd.

Paal of lat speler: Je moet voorspellen of de speler de paal of de lat zal raken tijdens de gewone speeltijd. Als de bal de paal of de lat raakt en in het doel belandt, telt dit niet als paal of lat.

Speler van het veld gestuurd: Je moet voorspellen of een bepaalde speler van het veld wordt gestuurd tijdens de wedstrijd, inclusief de verlenging.

Schoten van de speler + 1X2: Je moet het resultaat van de wedstrijd voorspellen en ook of het aantal schoten van de speler boven of onder de aangegeven waarde ligt, met inbegrip van extra tijd.

Schoten op doel minstens + 1X2: Je moet het resultaat van de wedstrijd voorspellen plus of het aantal schoten op doel van een bepaalde speler boven of onder de aangegeven waarde ligt, inclusief extra tijd.

Doelpuntmaker op een willekeurig moment OF de invaller die scoort OF paal en lat: Je moet voorspellen of speler X, of de speler die hem vervangt vanaf de bank, tijdens de gewone speeltijd van de wedstrijd minstens één doelpunt maakt de paal of de lat raakt.

De uitkomst 'JA' wordt toegekend als een van de volgende situaties zich voordoet:

- (1) speler X scoort minstens één doelpunt of speler X raakt de paal of de lat.
- (2) speler X ten minste één keer scoort en ten minste één paal of lat raakt.
- (3) speler X zal niet scoren en zal de paal of de lat niet raken, maar de vervanger vanaf de bank zal minstens één doelpunt scoren.
- (4) speler X niet zal scoren en de paal of de lat niet zal raken, maar de speler die hem vervangt vanaf de bank zal minstens één keer de paal of de lat raken.
- (5) speler X scoort niet en raakt geen paal of lat, maar de vervanger vanaf de bank maakt minstens één doelpunt en raakt minstens één keer de paal of het latwerk.
- (6) speler X en de speler die hem vervangt vanaf de bank scoren allebei minstens één doelpunt.
- (7) speler X en de speler die hem vervangt vanaf de bank raken allebei minstens één keer de paal of de lat.

De uitslag 'NEE' wordt verkregen als er een van de volgende situaties optreedt:

(1) de speler X of de vervanger die hem vervangt vanaf de bank zal niet scoren en zal de paal of de lat niet raken.

(2) de speler X zal niet scoren, zal de paal of de lat niet raken en zal niet worden gewisseld.

(3) speler X die vanaf de bank aan de wedstrijd zal deelnemen, niet zal scoren en de paal of de lat niet zal raken en zal niet worden gewisseld.

Als speler X niet deelneemt aan de wedstrijd, worden de inzetten geannuleerd. Als speler X wel deelneemt aan de wedstrijd, blijven alle inzetten geldig.

Andere wedmarkten

Correcte score rust/eindstand: je moet de correcte score voorspellen van de eerste helft samen met de eindstand. Bijvoorbeeld:

De stand na de eerste helft is 0-0, De eindstand is 2-0

De winnende selectie in dit voorbeeld is 0-0/2-0.

Totaal aantal doelpunten (range): je moet voorspellen hoeveel doelpunten er in totaal gaan vallen. Er zijn 4 mogelijke keuzen: 0-1, 2-3,4-6,7+

Team X wint zonder tegendoelpunt: je moet voorspellen of het vermelde team wel of niet wint zonder een tegendoelpunt van de tegenstander.

Er zijn twee mogelijke uitkomsten: Ja (de thuisploeg wint en krijgt geen doelpunt tegen) en Nee (iedere andere uitkomst).

Helft met de meeste doelpunten: voorspel in welke van de twee helften de meeste doelpunten gescoord worden.

Beide helften meer dan 1.5 doelpunten: meer dan 1.5 doelpunten worden er gemaakt in iedere helft, dus meer dan 1.5 in de eerste helft en meer dan 1.5 in de tweede helft.

Beide helften minder dan 1.5 doelpunten: minder dan 1.5 doelpunten worden er gemaakt in iedere helft, dus minder dan 1.5 in de eerste helft en minder dan 1.5 in de tweede helft.

Team X wint beide helften: het vermelde team wint de eerste en de tweede helft.

Team X wint één van beide helften: het vermelde team wint één van beide helften, óf de eerste, óf de tweede helft.

Helft waarin de thuisploeg het meeste scoort: voorspel in welke van de twee helften van de wedstrijd de thuisploeg de meeste doelpunten maakt.

Helft waarin de uitploeg het meeste scoort: voorspel in welke van de twee helften van de wedstrijd de uitploeg de meeste doelpunten maakt.

Team X scoort in beide helften: het vermelde team scoort in de eerste helft en in de tweede helft.

Eigen doelpunt: voorspel of er tijdens de wedstrijd een eigen doelpunt wordt gemaakt.

Strafschop tijdens de wedstrijd: je moet voorspellen of er een strafschop wordt gegeven tijdens de wedstrijd voor de thuisploeg of voor de uitploeg. De strafschop moet genomen zijn om te gelden. Iedere strafschop toegekend, maar teruggedraaid door de VAR telt niet mee. Strafschoppen in een Strafschoppenreeks tellen ook niet mee.

Doelpunt door een strafschop: je moet voorspellen of een toegekende strafschop tijdens de wedstrijd een doelpunt wordt voor de thuisploeg of de uitploeg.

Strafschop gemist: je moet voorspellen of een toegekende strafschop wordt gemist tijdens de wedstrijd door de thuisploeg of de uitploeg.

Winnen na een achterstand: je moet voorspellen of de thuisploeg of de uitploeg zal winnen na een achterstand in de wedstrijd.

Team X wint na achterstand: je moet voorspellen of het vermelde team zal winnen na een achterstand in de wedstrijd.

Video VAR Ja/Nee: je moet voorspellen of er wel of niet een beslissing wordt genomen door de VAR (met monitor review) in een geselecteerde wedstrijd en alleen tijdens reguliere speeltijd. Extra speeltijd telt niet. De afwikkeling van weddenschappen die op VAR-markten werden geplaatst, wordt gevalideerd via de officiële website van de voetbalfederatie.

Multiscores 1,2,3,4,5: je moet voorspellen welke selectie de correcte score van de wedstrijd zal zijn. Er worden 5 Multiscores weddenschappen aangeboden.

Voorbeeld: je kiest voor de selectie 0-0 / 1-1 / 0-1 / 1-0

Wanneer een wedstrijd eindigt met één van de scores in je selectie, dan wint je weddenschap.

Balbezit 1X2: je moet voorspellen of de geselecteerde teams een groter balbezit zullen hebben dan de opgegeven spreiding. Alleen reguliere speeltijd telt.

Totaal aantal doelpunten op speeldag "X": je moet voorspellen hoeveel doelpunten er in totaal zullen vallen op de vermelde speeldag in het genoemde kampioenschap. Twee doelpunten worden toegekend, wanneer een enkele wedstrijd op de specifieke speeldag uitgesteld wordt. Wanneer er 2 of meer wedstrijden uitgesteld worden, dan zijn alle weddenschappen ongeldig.

Bijvoorbeeld: totaal aantal doelpunten op speeldag 36 in Italië – Serie B = WIN Over 15

Er wordt gewonnen wanneer de som van alle doelpunten in alle wedstrijden van speeldag 36 in de Serie B 16 of meer is.

Wedstrijdschoten op doel: Je moet voorspellen of het totaal aantal schoten op doel gemaakt door beide teams in de reguliere tijd (90 min.) lager (onder) of hoger (over) is dan de aangegeven waarde.

Schoten in de wedstrijd: Je moet voorspellen of het totaal aantal schoten gemaakt door beide teams in reguliere (90 Min.) tijd lager (onder) of hoger (over) is dan de aangegeven waarde.

Balbezit Team X: Je moet voorspellen of het vermelde team in de wedstrijd een lager of hoger percentage balbezit zal noteren dan het aangegeven getal tijdens de gewone tijd en de verlengingen.

Speeldag X - totaal aantal thuisdoelpunten: Je moet voor een bepaalde speeldag voorspellen hoeveel doelpunten in totaal het thuisteam zal scoren.

Speeldag X - totaal aantal uitdoelpunten: Je moet voor een bepaalde speeldag voorspellen hoeveel doelpunten in totaal het uitteam zal scoren.

Speeldag X – meer thuis- of uitdoelpunten: Je moet voor de bepaalde speeldag voorspellen of de meeste doelpunten in totaal zullen worden gescoord door het thuis- of het uitteam.

Speeldag X - totaal aantal thuisoverwinningen: Je moet voorspellen, voor de bepaalde speeldag, hoeveel overwinningen er in totaal behaald zullen worden door de thuishspelende teams.

Speeldag X - totaal aantal gelijke spelen: Je moet voor de gegeven wedstrijddag voorspellen hoeveel wedstrijden in een gelijkspel zullen eindigen.

Speeldag X - totaal aantal uitoverwinningen: Je moet voorspellen, voor de bepaalde wedstrijddag, hoeveel overwinningen er in totaal behaald zullen worden door de uitspelende teams.

Juiste score XL (50 uitkomsten): voorspel de juiste uitslag van een wedstrijd aan het einde van 90 minuten gewone speeltijd.

Winstmarge (4 uitkomsten): bij dit soort weddenschappen voorspel je welk team zal winnen en met hoeveel marge het zal winnen.

Winstmarge (10 uitkomsten): bij dit soort weddenschappen voorspel je welk team zal winnen en met hoeveel marge het zal winnen.

Totaal Multigoals (3 manieren): Je moet voorspellen of het aantal doelpunten gescoord tijdens de wedstrijd Over of Onder of precies juist zal zijn en dit op basis van verschillende aangeboden reeksen.

Minuut laatste doelpunt (intervallen): Je moet voorspellen in welke periode het laatste doelpunt van de wedstrijd wordt gescoord. Er zijn 7 mogelijke uitkomsten: (0-15, 16-30, 31-halftime, 46-60, 61-75, 76 - fulltime, geen doelpunt).

Helft eerste doelpunt: Je moet voorspellen in welke helft het eerste doelpunt van de wedstrijd wordt gescoord. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: in de eerste helft, in de tweede helft, of helemaal niet.

Doelpunt na de 90e minuut: Je moet voorspellen of er minstens één doelpunt valt in de toegevoegde tijd (blessuretijd) van de tweede helft van de wedstrijd.

Invaller scoort: Je moet voorspellen of een speler die als invaller van de bank komt een doelpunt zal maken tijdens de normale duur van de wedstrijd.

Wissel tijdens de 1e helft: Je moet voorspellen of er een wissel komt tijdens de eerste helft van de wedstrijd. Wissels tijdens de rust tellen niet als wissels in de eerste helft.

Rode kaart voor een trainer: Je moet voorspellen of een trainer een rode kaart krijgt tijdens de wedstrijd, met inbegrip van de extra tijd en strafschoppen.

Doelpunt van buiten het strafschopgebied: Je moet voorspellen of er tijdens de normale speeltijd van een wedstrijd een doelpunt wordt gemaakt van buiten het strafschopgebied.

Strafschop gered (door de doelman): Je moet voorspellen dat tijdens de normale speeltijd één van de keepers een penalty zal redden. Er zijn 2 mogelijke uitkomsten:

- Ja: De doelman redt een strafschop.
- Nee: Er zijn geen strafschoppen toegekend, of Een strafschop wordt toegekend en gescoord, of een strafschop wordt gemist, maar niet gered door de doelman.

Paal of lat: Je moet voorspellen of het paal of de lat geraakt zullen worden tijdens de normale speeltijd. Als de bal de paal of de lat raakt en in het doel belandt, telt hij niet als doelpunt voor de weddenschap.

Oneven of even aantal overtredingen: Je moet voorspellen of aan het einde van de wedstrijd het totale aantal overtredingen oneven of even is.

Oneven of even aantal keren buitenspel: Je moet voorspellen of aan het einde van de wedstrijd het totale aantal overtredingen voor buitenspel even of oneven is.

Oneven of even aantal schoten: Je moet voorspellen of aan het einde van de wedstrijd het totale aantal schoten een oneven of even aantal is.

Oneven of even aantal schoten op doel: Je moet voorspellen of aan het einde van de wedstrijd het totaal aantal schoten op doel even of oneven is.

Coach van het thuisteam van het veld gestuurd: Je moet voorspellen of de trainer van het thuisteam een rode kaart krijgt tijdens de wedstrijd, met inbegrip van de extra tijd en strafschoppen.

Coach van het uitteam van het veld gestuurd: Je moet voorspellen of de trainer van het uitteam een rode kaart krijgt tijdens de wedstrijd, met inbegrip van de extra tijd en strafschoppen.

Strafschoppen + rode kaart: Je moet de juiste combinatie van strafschoppen en rode kaarten voorspellen tijdens de wedstrijd.

Er zijn 4 mogelijkheden:

- Ja en ja - er wordt ten minste één strafschoep toegekend en er wordt ten minste één rode kaart getoond
- Ja en Nee - er is ten minste één strafschoep toegekend en er zijn geen rode kaarten getoond
- Nee en Ja - er is geen strafschoep toegekend en er is ten minste één rode kaart getoond
- Nee en Nee - er is geen strafschoep toegekend en er zijn geen rode kaarten getoond

Doelpunt direct uit een hoekschoep: Je moet voorspellen of er tijdens de normale speeltijd een doelpunt wordt gemaakt vanuit een corner.

Strafschoep voor de 5e minuut: Je moet voorspellen of er een strafschoep wordt toegekend in de eerste 5 minuten van de normale speeltijd (van minuut 0 tot 4:59).

2 spelers van het veld gestuurd: Je moet voorspellen of er tijdens de normale duur van de wedstrijd minstens 2 spelers van het veld worden gestuurd.

Speler X of zijn vervanger krijgt een kaart: Je moet voorspellen of, in de normale speeltijd van de wedstrijd, speler X of zijn vervanger van de bank minstens één kaart krijgt.

(resultaat JA), of niet (resultaat NEE). Voor de weddenschap wordt alleen gekeken naar speler X en zijn directe vervanger vanaf de bank.

1X2 Totaal aantal schoten (verlengingen inbegrepen): Je moet voorspellen welk team de meeste schoten zal hebben in de wedstrijd inclusief verlengingen.

Er zijn 3 mogelijke uitkomsten:

- 1 (thuisteam heeft de meeste schoten),
- X (beide teams hebben evenveel schoten),
- 2 (uitploeg heeft de meeste schoten).

1X2 Totaal aantal schoten op doel : Je moet voorspellen welk team de meeste schoten op doel zal hebben in de wedstrijd inclusief verlengingen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten:

Er zijn 3 mogelijke uitkomsten:

- 1 (thuissteam heeft de meeste schoten op doel),
- X (beide teams hebben evenveel schoten op doel),
- 2 (uitploeg heeft de meeste schoten op doel).

1X2 buitenspel : Je moet voorspellen welk team de meeste keren buitenspel zal gestaan hebben tijdens de wedstrijd verlengingen inbegrepen.

Er zijn 3 mogelijke uitkomsten:

- 1 (thuisploeg maakt de meeste overtredingen voor buitenspel)
- X (teams maken evenveel overtredingen voor buitenspel)
- 2 (uitteam maakt de meeste overtredingen voor buitenspel).

1X2 overtredingen : Je moet voorspellen welk team de meeste overtredingen voor zal gemaakt hebben tijdens de wedstrijd verlengingen inbegrepen.

Er zijn 3 mogelijke uitkomsten:

- 1 (thuisploeg maakt de meeste overtredingen)
- X (teams maken evenveel overtredingen)
- 2 (uitteam maakt de meeste overtredingen).

Totaal aantal keer buitenspel: Je moet voorspellen of het totale aantal keren buitenspel in de wedstrijd boven of onder de aangegeven waarde zal zijn, verlengingen meegerekend.

Totaal aantal overtredingen : Je moet voorspellen of het totale aantal overtredingen in de wedstrijd boven of onder de aangegeven waarde zal zijn, verlengingen meegerekend.

1e helft of 1x2: Hier moet je de uitslag van de 1e helft of de einduitslag voorspellen. Verlengingen zijn niet inbegrepen.

Totaal aantal schoten op doel thuissteam: Je moet voorspellen of het totaal aantal schoten op doel voor het thuissteam in de wedstrijd boven of onder de aangegeven waarde zal zijn, verlengingen inbegrepen.

Totaal aantal schoten op doel uitteam: Je moet voorspellen of het totaal aantal schoten op doel voor het uitteam in de wedstrijd boven of onder de aangegeven waarde zal zijn, verlengingen inbegrepen.

Totaal aantal schoten thuisteam: Je moet voorspellen of het totaal aantal schoten voor de thuisploeg in de wedstrijd boven of onder de aangegeven waarde zal zijn, verleningen inbegrepen

Totaal aantal schoten uitteam: Je moet voorspellen of het totaal aantal schoten voor het uitteam in de wedstrijd boven of onder de aangegeven waarde zal zijn, verleningen inbegrepen. gelijk is aan 16+

Fast markets / Interval-wedmarkten

- Weddenschappen worden afgehandeld op basis van het tijdstip van het doelpunt zoals aangekondigd op TV. Als deze niet beschikbaar is, dan gebeurt de afhandeling op basis van de tijd van de wedstrijd klok.
- Wedmarkten op doelpunten worden afgehandeld op basis van het tijdstip dat de bal de lijn volledig passeert, en niet de tijd waarop de bal wordt geschoten.
- Interval-wedmarkten op hoekschoppen worden afgehandeld op basis van het moment waarop de corner wordt genomen, en niet het moment waarop de corner wordt toegekend.
- Interval-wedmarkten op kaarten worden afgehandeld op basis van het moment dat de kaart daadwerkelijk wordt gegeven, en niet het moment waarop de overtreding wordt begaan.
- Buitenspel wordt bepaald op het moment waarop de scheidsrechter de beslissing maakt. Deze regel wordt toegepast op elke videoscheidsrechter (VAR) situatie.
- Strafschop-wedmarkten worden bepaald op het moment dat de scheidsrechter de beslissing maakt. Deze regel wordt toegepast op elke videoscheidsrechter (VAR)situatie.
- Strafschoppen die worden toegekend, maar niet worden genomen tellen niet mee.

Dit soort weddenschappen kunnen met tussenpozen van minuten worden aangeboden, zoals: 1, 5, 10, 15, enz.; voor ieder geval afzonderlijk. Binnen dit aanbod vind je weddenschappen gebaseerd op Doelpunten, Hoekschoppen, Gele of rode kaarten met de formule 1X2, meer dan/minder dan, Handicap.

1 minuut interval:

Loopt van 00:00 seconden to 00:59 seconden

5 minuten interval:

Voorbeeld: Interval 1 tot 5 minuten loopt van 00:00 minuten tot en met 04:59 minuten

10 minuten interval:

Voorbeeld: Interval 1 tot 10 minuten loopt van 00:00 minuten tot en met 09:59 minuten

15 minuten interval:

Voorbeeld: Interval 1 tot 15 minuten loopt van 00:00 minuten tot en met 14:59 minuten

Regel 1: het kan voorkomen dat de geselecteerde interval weddenschap de opties Nee of Geen bevat. Dus als de weddenschap wordt afgesloten voor de wedstrijd begint, betekent dit dat er tijdens het evenement GEEN doelpunten, hoekschoppen, kaarten en dergelijke vallen. Als de weddenschap live wordt afgesloten, dan betekent dit dat er vanaf dat moment GEEN doelpunten, hoekschoppen, kaarten of andere wedstrijdgebeurtenissen waarop gewed kan worden zullen plaatsvinden.

Regel 2: in het geval dat het interval gekozen door een wedder de 45ste minuut bevat (het einde van de eerste helft) of de 90ste minuut (het einde van de tweede helft van de reguliere speeltijd), dan zal de toegevoegde tijd gegeven door de scheidsrechter in ogenschouw worden genomen.

1 minuut-wedmarkten (van min. A tot min. B):

- 1 minuut – totaal aantal doelpunten van min. A tot min. B
- 1 minuut - totaal aantal hoekschoppen van min. A tot min. B
- 1 minuut – totaal aantal gele/rode kaarten van min. A tot min. B
- 1 minuut - totaal aantal keren buitenspel van min. A tot min. B
- 1 minuut - totaal aantal toegekende strafschoppen van min. A tot min. B

5, 10, 15 minuten-wedmarkten (van min. A tot min. B):

- 1x2 van min. A tot min. B
- het “Xde” doelpunt van min. A tot min. B
- totaal aantal doelpunten van min. A tot min. B
- hoekschoppen 1X2 van min. A tot min. B
- de “Xde” hoekschop van min. A tot min. B
- hoekschop handicap van min. A tot min. B
- totaal aantal hoekschoppen van min. A tot min. B
- deelnemer 1 totaal aantal hoekschoppen van min. A tot min. B
- deelnemer 2 totaal aantal hoekschoppen van min. A tot min. B
- even/oneven aantal hoekschoppen van min. A tot min. B

10 minuten - 1X2: je moet de uitkomst voorspellen van de eerste tien (10) minuten. Iedere gebeurtenis moet plaatsvinden tussen 00:00 minuten en 09:59 minuten om als ‘binnen de eerste

10 minuten' beschouwd te worden. Officiële verslaglegging van de organiserende instanties van de evenementen en rapportage door officiële sportbonden zullen bepalen wat de correcte uitkomst zal zijn.

Wanneer wordt er een doelpunt gemaakt (15 minuten interval): je moet voorspellen of er een doelpunt valt binnen het geselecteerde tijdsinterval. Er zijn 7 mogelijke uitkomsten:

- 1-15
- 16-30
- 31-45
- 46-60
- 61-75
- 75-90
- Geen

Wanneer wordt er een doelpunt gemaakt (10 minuten interval): je moet voorspellen of er een doelpunt valt binnen het geselecteerde tijdsinterval. Er zijn 10 mogelijke uitkomsten:

- 1-10
- 11-20
- 21-30
- 31-40
- 41-50
- 51-60
- 61-70
- 71-80
- 81-90
- Geen

Wedmarkten op eindresultaten (outrights)

Winnaar: je moet voorspellen wie de winnaar wordt van een gegeven competitie volgens de officiële eindstand van de competitie.

Top2, Top4, Top6, Top8, Top10: je moet voorspellen of het geselecteerde team of de geselecteerde speler zal eindigen in de respectievelijke top positie wanneer de competitie eindigt.

Beste klassering: je moet voorspellen welke van de aangegeven teams de beste positie zal bereiken aan het einde van het gegeven toernooi of seizoen, rekening houdend met echte punten. Als er teams zijn die de competitie met hetzelfde aantal punten eindigen, dan wordt de officiële eindklassering bepaald door de voetbalbond van het betreffende land om de winnaar te bepalen.

Eindigt als laatste: Je moet voorspellen of het aangegeven team of speler als laatste zal eindigen wanneer de competitie afgelopen is.

Beste gepromoveerde team: je moet voorspellen welk nieuw gepromoveerd team het hoogste zal eindigen in een gegeven competitie of toernooi. Bij een gelijke eindstand bepaalt de officiële ranglijst aan het einde van de laatste wedstrijd van het geplande seizoen de afwikkeling van de weddenschappen. De play-offs aan het einde van het seizoen tellen mee.

Eindigt in de bovenste tabelhelft: je moet voorspellen welke van de genoemde teams in de bovenste helft zullen eindigen voor een gegeven toernooi/competitie (bijvoorbeeld, in een competitie van 16 clubs, wanneer het geselecteerde team zal eindigen op de plekken 1-8).

Winnaar zonder team X/Y/Z: je moet de winnaar voorspellen van de genoemde competitie (welk team in de aangeboden weddenschap zal het hoogste eindigen in het genoemde toernooi/competitie) zonder rekening te houden met de genoemde team(s). Bijvoorbeeld: ‘Premier League – zonder) de grote 6’ betekent welk team het hoogste zal eindigen in de Premier League in het seizoen 2020/21, zonder rekening te houden met Arsenal, Chelsea, Liverpool, Manchester City, Manchester Utd en Tottenham.

Team met de meest gescoorde doelpunten: je moet voorspellen welk team de meeste doelpunten zal scoren in een heel toernooi. Wanneer twee of meer teams hetzelfde aantal doelpunten scoren, dan zullen de ‘dead heat’ regels worden toegepast.

Team met de minst gescoorde doelpunten: je moet voorspellen welk team de minste doelpunten zal scoren in een heel toernooi. Wanneer twee of meer teams hetzelfde aantal doelpunten scoren dan zullen de ‘dead heat’ regels worden toegepast.

Beste team van het toernooi: je wedt op het team in een groep dat het verst zal komen tijdens een competitie. Bij een gelijkspel tussen meerdere teams, en ze worden uitgeschakeld in dezelfde fase, dan is de ‘dead heat’ regel van toepassing.

Topschutter: je moet voorspellen welke speler de meeste doelpunten zal maken tijdens het gegeven toernooi. Doelpunten gemaakt in andere competities worden niet meegerekend. Als de gekozen speler tijdens het seizoen minstens één keer speelt, blijft deze weddenschap geldig, anders is deze ongeldig.

Degradatie: je moet voorspellen welk team of teams uit de divisie zullen degraderen.

Speler met de meeste assists: je moet voorspellen welke speler de meeste assists zal geven in een gegeven toernooi. Resultaten zijn afkomstig van de bond en zullen worden gebruikt voor afwikkelingsdoeleinden.

Groepswinnaar: je wedt op het team met de meest behaalde punten in de groep.

Fase van uitschakeling: je wedt op de fase waarin een bepaald team in de competitie wordt uitgeschakeld.

Welk team krijgt de meeste tegendoelpunten: je wedt op het team dat de meeste tegendoelpunten zal krijgen bij de deelname aan een competitie.

Team met de meeste doelpunten: je wedt op het team met de meeste doelpunten tijdens de deelname aan een competitie.

Speler met de meeste doelpunten van het team: je wedt op de optie welke speler van je team de meeste doelpunten zal maken. De optie "Geen doelpuntenmaker" betekend dat niemand in het team zal scoren. Bij een gelijkspel tussen twee of meer spelers zal de 'dead heat' regel toegepast worden.

Bereiken van de finale/ halve finale/ kwartfinale: je moet voorspellen of het aangegeven team of speler zich kwalificeert voor de specifieke ronde van de genoemde competitie.

Winnaar & topschutter: je moet voorspellen welk team het toernooi zal winnen en welke speler de meeste doelpunten zal scoren. Winnaar and Top Doelpuntenmaker regels gelden voor de geselecteerde weddenschap en beide moeten correct zijn om de combinatie te winnen.

Beste speler van het toernooi: je moet voorspellen welke speler wordt uitgeroepen tot beste speler van het toernooi. De resultaten worden bepaald door de bond en zullen worden gebruikt voor de afwikkelingsdoeleinden.

Winnende groep: je moet de groep voorspellen van het winnende team in de genoemde competitie.

Groepskwalificatie: je moet voorspellen of het geselecteerde team uit de genoemde groep zich zal kwalificeren (Ja) of (Nee).

Uitschakeling door strafschoppen: je moet voorspellen of het geselecteerde team zal worden uitgeschakeld in het toernooi door strafschoppen.

Straight Forecast: de Straight Forecast is een weddenschap waarbij je in de juiste volgorde voorspelt welke twee teams eerste en tweede worden en zich kwalificeren voor de volgende ronde. Om te winnen moet je de voorspelling goed hebben voor zowel de eerste als de tweede plaats en in de correcte volgorde.

Exact aantal groepspunten: je moet precies voorspellen hoeveel punten het geselecteerde team zal behalen in de groepsfase.

Welke twee gaan door: welke twee gaan door is een weddenschap waarbij je kiest welke twee teams door zullen gaan in een specifieke groep/toernooi, ongeacht hun uiteindelijke klassering. Om deze weddenschap te winnen moeten beide teams zich kwalificeren.

Afhandeling van wedmarkten op statistieken

Tenzij anders vermeld in de wedmarkt, worden weddenschappen op statistieken als volgt afgehandeld.

Afgeblokte schoten

Een poging op doel die afgeblokt wordt door een veldspeler, waarbij andere verdedigers of de keeper nog achter de afblokkende speler staan. Schoten die per ongeluk afgeblokt worden door een ploegmaat gelden ook als afgeblokte schoten.

Vrije trap

Als vrije trap geldt elke genomen vrije schop, met inbegrip van buitenspel, maar uitgezonderd strafschoppen.

Inworp

Een manier om het spel te hervatten nadat de bal de zijlijn van het speelveld volledig heeft overschreden. Als inworp geldt elke genomen ingooi.

Doeltrap

Een manier om het spel te hervatten nadat de bal door toedoen van het aanvallende team de doellijn volledig heeft overschreden. Als doeltrap geldt elke genomen doeltrap.

Redding

Wanneer de doelman met gelijk welk lichaamsonderdeel voorkomt dat de bal in doel gaat bij een bewuste doelpoging van een speler van de tegenpartij. Als redding geldt elke redding van de doelman, tenzij anders vermeld in de wedmarkt.

Vervanging

De inbreng van een speler op de bank die op het veld wordt gebracht voor een speler die reeds op het veld stond.

Uit

Wanneer de bal het speelveld heeft verlaten en er een doeltrap, hoekschop of inworp volgt.

Buitenspel

Een spelincident toegewezen aan een speler die in buitenspelpositie stond waarna een vrije trap toegekend wordt.

TENNIS

Algemene regels

Tenniswedstrijden blijven openstaan en alle weddenschappen blijven geldig totdat de leiding of de organiserende instantie een winnaar aanwijst. In dergelijke gevallen is de 48-uursregel niet van kracht.

Echter, in het geval dat een speler zich terugtrekt, worden alle geplaatste weddenschappen die op het veld zijn bepaald dienovereenkomstig afgehandeld, en wordt de rest ongeldig verklaard. Om twijfel te voorkomen, als een tennisser heeft opgegeven voordat het laatste punt was gespeeld, is de weddenschap voor de winnaar ongeldig, maar alle weddenschappen die verband houden met specifieke sets of games die volledig zijn geëindigd, worden dienovereenkomstig afgehandeld.

Wedmarkten waarvan het resultaat mathematisch zeker is, worden afgehandeld zodra het beslissende punt bevestigd is. Bijvoorbeeld: bij een setstand van 3-3, is het mathematisch zeker dat de set minimaal 9 gespeelde games zal bevatten (6-3 of 3-6). Dit betekent dat de weddenschappen op meer/minder dan 6,5, 7,5 en 8,5 games in de set reeds afgehandeld worden (weddenschappen op "meer dan" zijn winnend, weddenschappen op "minder dan" zijn verliezend). "Meer/minder dan"-wedmarkten met een integer aantal en waarbij geen van beide selecties winnend is, worden ongeldig verklaard.

Tie Break: dit is wanneer twee spelers een 6-6 gelijkspel bereiken in ongeacht welke set, en bestaat eruit dat één van de twee spelers als eerste 7 punten moet behalen en met een verschil van 2 punten meer dan de tegenstander. Het is belangrijk te weten dat voor meer dan/minder dan tennisweddenschappen, de tiebreak zal tellen als een enkele game, ongeacht de lengte van de tie-break.

Super Tie Break: dit heeft een soortgelijke uitleg als de Tie Break, met het verschil dat één van de twee spelers als eerste 10 punten moet behalen met een verschil van 2 punten meer dan de

tegenstander. Het is belangrijk om te weten dat voor meer dan/minder dan tennisweddenschappen, de Super Tie Break zal tellen als een enkele game ongeacht de lengte van de tie-break.

Een Tie Break of Super Tie Break is geldig zolang de beslissing wordt aangekondigd voor de start van het evenement.

Toepassing van tie-breaks in grote toernooien

Bij een score van 6-6 in de laatste en beslissende set (2-2 of 1-1 in sets en 6-6 in de laatste set), wordt de wedstrijd gewonnen door de speler die als eerste 10 punten scoort met een verschil van 2 punten (10-8, 10-7, 10-6, 11-9, 15-13 enz.). Deze regel is van toepassing op alle Grand Slams (Australian Open, Roland Garros, US Open, Wimbledon) gedurende kwalificatie, enkelspel mannen en vrouwen, dubbelspel mannen en vrouwen, en rolstoel- en jeugdwedstrijden in het enkelspel.

Populaire wedmarkten*

* Sommige van de onderstaande markten worden ook aangeboden op e-tennis. Daar gelden dezelfde regels.

Winnaar: weddenschappen die bestaan uit het voorspellen van de winnaar van een wedstrijd ongeacht het puntenverschil.

Game handicap: je moet de winnaar van een wedstrijd voorspellen terwijl aan de werkelijke einduitslag de aangegeven punten opgeteld of afgetrokken worden.

Set handicap: je moet het resultaat voorspellen in termen van gewonnen sets door elke speler en daarbij het aangegeven aantal sets bij de einduitslag optellen of aftrekken.

Correcte score: je moet de correcte uitslag van de wedstrijd voorspellen op basis van gewonnen sets door iedere speler. Wanneer een speler zich tijdens de wedstrijd terugtrekt, dan worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Totaal aantal Games (meer/minder): je moet voorspellen of het totaal aantal gespeelde games van een wedstrijd meer of minder is dan de aangegeven spread.

Even/oneven aantal games: voorspel of het totaal aantal gespeelde games aan het einde van de wedstrijd een even of een oneven nummer is.

Totaal aantal games (meer/minder) Speler X: je moet voorspellen of het totaal aantal games van de vermelde meer of minder zal zijn dan aangegeven in de spread. Een tiebreak wordt gezien als een game. Het aantal gespeelde games wordt bij de afhandeling van de weddenschap aangeduid door het tweede getal tussen haakjes. Als de wedstrijd niet is voltooid, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Winnaar & totaal aantal games: je moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen en of het aantal games meer of minder is dan wordt aangegeven in de spread.

Tiebreak (ja/nee): je moet voorspellen of er tijdens de wedstrijd een Tie-Break wordt gespeeld.

Deuce in de game (ja/nee): "Deuce in de game" betekent dat de score in de wedstrijd de 40-40 stand zal bereiken.

Gaat set N naar een tiebreak?: Je moet voorspellen of Set N naar een tiebreak gaat.

Winnaar set N en totaal aantal games in set N: Je moet de winnaar van de set N voorspellen en bovendien voorspellen of het aantal gespeelde games in die set boven of onder de aangegeven spread ligt.

Winnaar huidige set N en totaal aantal games in set N: Je moet de winnaar van de huidige set N voorspellen en of het aantal gespeelde games in die set boven of onder de aangegeven waarde ligt.

Winnaar volgende set N en totaal aantal games in set N: Je moet de winnaar van de volgende set N voorspellen en of het aantal gespeelde games in die set boven of onder de aangegeven waarde ligt.

Set-wedmarkten

1e set - winnaar: je moet de winnaar van de eerste set voorspellen. De weddenschap wordt als "ongeldig" beschouwd als de eerste set niet is voltooid.

2e set - winnaar: je moet de winnaar van de tweede set voorspellen. De weddenschap wordt als "ongeldig" beschouwd als de tweede set niet is voltooid.

Set “x” - winnaar: je moet de winnaar voorspellen van de vermelde set. De weddenschap wordt als "ongeldig" beschouwd als deze set niet is voltooid.

Dubbel resultaat (eerste set/wedstrijd): voorspel de winnaar van de eerste set en de winnaar van de wedstrijd in een enkelvoudige weddenschap.

Speler X wint precies 1 set: voorspel of de vermelde speler de eerste set zal winnen in de wedstrijd.

Exact aantal sets: je moet het exacte aantal sets van de wedstrijd voorspellen.

Totaal aantal sets: je moet voorspellen of het totaal aantal gespeelde sets van de wedstrijd meer of minder is dan aangegeven in de spread.

Een set van nul: voorspel of tenminste één van de sets zal eindigen met de exacte score van 6-0 of 0-6.

Set “X” handicap games: je moet de winnaar voorspellen van set “X” terwijl aan de werkelijke einduitslag de in de spread aangegeven punten opgeteld of afgetrokken worden. Als de wedstrijd niet is voltooid, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Set “X” totaal aantal games: je moet voorspellen of het totale aantal games gespeeld in set “X” van de wedstrijd meer of minder is dan in de aangegeven spread.

Set “X” correcte score: je moet de exacte score voorspellen van set “X”. Als de genoemde set niet wordt voltooid, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Speler 1 wint een set: je moet voorspellen of speler 1 tenminste 1 set zal winnen. Er zijn twee uitkomsten: Ja en Nee.

Speler 2 wint een set: je moet voorspellen of speler 2 tenminste 1 set zal winnen. Er zijn twee uitkomsten: Ja en Nee.

Set "X" even/oneven: je moet voorspellen of het totaal aantal gespeelde games in set "X" bij een wedstrijd even of oneven zal zijn.

Tie-break in Set "X": je moet voorspellen of er een Tie-Break gespeeld zal worden in set "X".

Set "N" - race naar "X" games: je moet voorspellen welke speler het eerst "X" games wint in de aangegeven set.

Wie wint game (X en Y) van set N: Weddenschap die bestaat uit het voorspellen van de speler die games X en Y wint in set N, bijvoorbeeld: 1 (games 6 en 7) 2e set (je wedt op speler 1) - X (game 6 en 7) 2e set (ar je wedt op gelijkspel) - 2 (Game 6 en 7) 2e set (je wedt op speler 2).

Wie wint punt X in game Y van set N? (inclusief live game weddenschappen): voorspel de speler die punt xX van game Y van set N wint. Bijvoorbeeld, de speler Wawrinka wint het eerste punt van in game 10 van de 3e set van de wedstrijd.

Wie wint game X van de set (1, 2, 3, 4,5)? (inclusief live game weddenschappen): voorspel de speler die game X van een specifieke set wint in de weddenschap. Bijvoorbeeld: 1 (game 10) 2e set - 2 (game 10) 2e set.

Exact aantal punten in game X (1ste set) (inclusief live game weddenschappen): voorspel het exacte aantal punten gespeeld in de geselecteerde game van de eerste set.

Deuce in de game ja-nee (inclusief live game weddenschappen): "Deuce in the game" betekent dat de score van de game een 40-40-stand zal halen.

Resultaat van game X (set N) Speler 1 of 2 (0-15-30-40): dit bestaat uit het voorspellen van de winnaar van een game en hoeveel punten de tegenstander zal maken (0-15-30-40). Met andere woorden, wanneer je kiest voor speler 1 tot 30 dan betekent dit dat speler 1 de game zal winnen en speler 2 30 punten heeft gehaald.

Set "N" game X - even/oneven punten: dit betekent voorspellen of het aantal punten in een game van een set even of oneven is.

Set "N" game X - correcte score of break: dit bestaat uit het voorspellen de winnaar van een game, en hoeveel punten de tegenstander zal maken (0-15-30-40), of dat er in de betreffende game een servicebreak plaatsvindt.

Set “N” game Y - race tot X punten: voorspel de speler die als eerste X punten haalt in een specifieke game.

Set “N” game Y - eerste X punten winnaar: voorspel de speler die de eerste X punten haalt in een specifieke game.

Wedmarkten op eindresultaten (outrights)

Winnaar: je moet de winnaar voorspellen van het gegeven toernooi volgens de officiële uitslag van de competitie.

Stadium van uitschakeling: voorspel in welke ronde de speler wordt uitgeschakeld.

Bereikt de finale: voorspel of de geselecteerde speler de finale zal halen van een genoemd toernooi.

Namen van de finalisten: je moet voorspellen welke twee spelers de finale zullen bereiken van een genoemd toernooi.

Winnend tabelkwart: je moet voorspellen of de winnaar uit het 1ste/2de/3de/4de kwart.

Winnende tabelhelft: je moet voorspellen wie of toernooiwinnaar uit de bovenste helft of de onderste helft komt.

Kwart 1/2/3/4/ winnaar: je moet de winnaar voorspellen van het 1ste/2de/3de/4de kwart.

Wie komt het verst: je moet voorspellen welke van de twee geselecteerde spelers het verst komt in het genoemde toernooi.

BASKETBAL

Populaire wedmarkten*

* Sommige van de onderstaande markten worden ook aangeboden op e-basketball. Daar gelden dezelfde regels.

Winnaar (verlengingen inbegrepen): voorspel de winnaar van de wedstrijd, ongeacht het puntenverschil. In deze markt worden verlengingen meegerekend.

Totaal aantal punten (verlengingen inbegrepen): voorspel of het totaal aantal punten dat door beide teams wordt gescoord meer of minder zal zijn dan het aantal dat wordt gegeven in de gekozen wedmarkt. Bijvoorbeeld: meer dan 215,5 – minder dan 215,5. In deze markt worden verlengingen meegerekend.

Handicap (verlengingen inbegrepen): voorspel de winnaar van de gehele wedstrijd, door de aangegeven spreiding op te tellen bij, of af te trekken van de uitslag van de wedstrijd. In deze markt worden verlengingen meegerekend.

Team X totaal aantal punten (verlengingen inbegrepen): voorspel of het totaal aantal punten gescoord door het thuis- of uitteam meer of minder zal zijn dan het aantal dat wordt gegeven in de gekozen wedmarkt. Bijvoorbeeld: meer dan 215,5 – minder dan 215,5. In deze markt worden verlengingen meegerekend.

1e/2e helft - Even/oneven (verlengingen inbegrepen): hier voorspel je of de uitslag voor de 1ste of de 2de helft een oneven of even aantal zal zijn. In deze markt worden verlengingen meegerekend.

1X2: voorspel of het thuis- of uitteam de winnaar zal zijn, met de optie om ook gelijkspel te selecteren. Verlengingen worden niet meegerekend.

Rust/Eindstand: voorspel welk team de eerste helft van de wedstrijd zal winnen en welk team aan het einde van de wedstrijd wint.

Totaal aantal punten (range): bij deze wedmarkt voorspel je binnen welk bereik het totale aantal punten van het evenement zal vallen. Dat wil zeggen, als je het bereik (151-160) selecteert, moet het totaal aantal gescoorde punten daarbinnen vallen.

Winnaar & totaal aantal punten (verlengingen inbegrepen): deze wedmarkt combineert twee belangrijke wedmarkten. Je moet voorspellen wie de wedstrijd zal winnen en hoeveel punten (meer/minder) er in totaal tijdens de wedstrijd zullen worden gescoord.

Xe punt (incl. verlengingen inbegrepen): voorspel welk team het Xe punt zal scoren tijdens de wedstrijd, inclusief extra tijd.

Race naar X punten: bij deze wedmarkt voorspel je welk van de twee teams als eerste het punt X zal scoren die de weddenschap bepaalt. Bijvoorbeeld: welk team haalt als eerste 50 punten.

Winstmarge (verlengingen inbegrepen): bij deze wedmarkt voorspel je met hoeveel punten verschil een team zal winnen van zijn tegenstander aan het einde van de wedstrijd. Bijvoorbeeld: de thuisploeg wint met 1-5 punten verschil.

Verlengingen ja/nee: weddenschap waarbij je voorspelt of het evenement extra tijd zal hebben of niet.

Totaal (meer-exact-minder) - drie mogelijkheden: wedmarkt die de speler de mogelijkheid geeft om te kiezen tussen drie verschillende mogelijkheden, zoals meer/minder dan een X aantal punten of een exact X aantal punten.

Maximumaantal opeenvolgende punten willekeurig team (meer/minder): voorspel of een team op enig moment in de wedstrijd meer of minder dan de aangegeven opeenvolgende punten zal behalen.

Maximumaantal opeenvolgende punten thuis/uit (meer/minder): voorspel of de thuis- of uitploeg op enig moment in de wedstrijd meer of minder dan de gegeven opeenvolgende punten zal behalen.

Aan de leiding met een X aantal punten (willekeurig team): voorspel of een van de teams op enig moment in de wedstrijd met een X aantal punten aan de leiding zal staan.

Aan de leiding met een X aantal punten (thuis- of uitploeg): voorspel of de thuis- of de uitploeg op enig moment in de wedstrijd met een X punten aan de leiding zal staan.

Type punt punt X (incl. verlengingen): deze markt bestaat uit het voorspellen van het type punt van het Xde punt tijdens de wedstrijd. Deze zes mogelijkheden worden aangeboden:

- deelnemer 1 scoort punt 1
- deelnemer 1 scoort punt 2
- deelnemer 1 scoort punt 3
- deelnemer 2 scoort punt 1
- deelnemer 2 scoort punt 2
- deelnemer 2 scoort punt 3

Xde punt in Xde kwart: voorspel welk team het Xde punt zal scoren tijdens het geselecteerde kwart.

1e helft-wedmarkten

1ste helft - Draw No Bet: je moet de winnaar van de 1ste helft voorspellen. Als de helft eindigt als een gelijkspel, dan zijn alle weddenschappen ongeldig. Indien de helft onvoltooid is, dan wordt deze markt ongeldig verklaard.

1ste helft - Handicap: je moet de winnaar van de 1ste helft voorspellen door de aangegeven spreiding op te tellen bij, of af te trekken van het resultaat van de helft. Indien de helft onvoltooid is, dan wordt deze markt ongeldig verklaard.

1ste helft - Totaal (meer/minder): voorspel of het totaal aantal gescoorde punten tijdens de 1ste helft meer of minder dan het aangegeven aantal zal zijn. Indien de helft onvoltooid is, dan wordt deze markt ongeldig verklaard.

1ste helft – Totaal thuis/uit (meer/minder): voorspel of het totaal aantal punten dat gescoord is door het genoemde team (thuis of uit) tijdens de 1ste helft meer of minder dan het aangegeven aantal zal zijn. Indien de helft onvoltooid is, dan wordt deze markt ongeldig verklaard.

1ste helft - 1x2: zet in op de winnaar van de 1ste helft, met de mogelijkheid om in te zetten op gelijkspel.

1ste helft- even/oneven: voorspel of het totaal aantal gescoorde punten in de 1ste helft even of oneven zal zijn. Indien de helft onvoltooid is, dan wordt deze markt ongeldig verklaard.

2e helft-wedmarkten

2de helft - Draw No Bet: je moet de winnaar van de 2de helft voorspellen (exclusief extra tijd, tenzij anders vermeld). Indien de helft eindigt met een gelijkspel, dan worden alle weddenschappen voor deze markt ongeldig verklaard. Indien de helft onvoltooid is, wordt deze markt ongeldig verklaard.

2de helft - Handicap: je moet de winnaar van de 2de helft voorspellen (exclusief extra tijd, tenzij anders vermeld) door de aangegeven spreiding op te tellen bij, of af te trekken van het resultaat van de helft. Indien de helft onvoltooid is, wordt deze markt ongeldig verklaard.

2de helft - 1x2: zet in op de winnaar van de 2de helft (exclusief extra tijd, tenzij anders vermeld), met de mogelijkheid om in te zetten op de optie 'gelijkspel'.

2de helft - even/oneven: voorspel of het totaal aantal gescoorde punten in de 2de helft oneven of even zal zijn (exclusief extra tijd, tenzij anders vermeld). Indien de helft onvoltooid is, wordt deze markt ongeldig verklaard.

Kwart-wedmarkten

1ste-2de-3de-4de kwart: met de wedmarkten voor kwarten kan de wedder inzetten op het eindresultaat van elk kwart

Winnaar kwart: zet in op de winnaar van het aangegeven kwart.

Xe kwart - 1x2: je moet de uitkomst van het aangegeven kwart voorspellen. Selecties zijn: 1- de thuisploeg, 2- de uitploeg en X- gelijkspel. Indien het kwart onvoltooid is, dan zal deze markt als ongeldig worden verklaard.

Xe kwart - Draw no Bet: je moet de winnaar van het aangegeven kwart voorspellen. Als het kwart eindigt in gelijkspel, dan worden alle weddenschappen ongeldig verklaard voor deze markt. Indien het kwart onvoltooid is, dan zal deze markt als ongeldig worden verklaard.

Xe kwart - Handicap : je moet de winnaar van het aangegeven kwart voorspellen, door de aangegeven spreiding op te tellen bij, of af te trekken van het resultaat van het kwart. Indien het kwart onvoltooid is zal deze markt als ongeldig worden verklaard.

Xe kwart – Totaal aantal punten: voorspel of het totale aantal punten dat tijdens het gegeven kwart is gescoord meer of minder dan het aangegeven aantal zal zijn. Indien het kwart onvoltooid is, zal deze markt als ongeldig worden verklaard.

Xe kwart – Totaal aantal punten Team X: voorspel of het totale aantal punten dat door het genoemde team (thuis of uit) tijdens het aangegeven kwart is gescoord, meer of minder dan het aangegeven aantal zal zijn. Indien het kwart onvoltooid is, dan zal deze markt als ongeldig worden verklaard.

Xe kwart - Winstmarge: bij deze wedmarkt dien je te voorspellen hoe groot het puntenverschil zal zijn tussen het winnende team en de tegenstander aan het einde van het geselecteerde kwart.

Xe kwart - Hoogste score: voorspel in welke kwart de meeste punten gescoord worden.

Xe kwart - Laatste punt: voorspel welk team het laatste punt in het aangegeven kwart zal scoren.

Kwartten of helften moeten voltooid zijn, zoniet worden weddenschappen op het relevante kwart of de relevante helft ongeldig verklaard.

Eventuele verlengingen worden bij het 4e kwart bijgeteld voor wedmarkten waar verlengingen inbegrepen zijn.

Spelers-wedmarkten

Speler totaal aantal punten (meer/minder): voorspel het aantal punten dat de specifieke speler zal maken, alleen tijdens de reguliere speeltijd, tenzij de markt (verlengingen inbegrepen) specificeert.

Speler assists (meer/minder): voorspel het aantal assists dat een bepaalde speler tijdens het evenement zal maken, alleen tijdens de reguliere speeltijd, tenzij de markt (verlengingen inbegrepen) specificeert.

Speler rebounds (meer/minder): voorspel het aantal rebounds dat een bepaalde speler in de reguliere speeltijd zal maken, tenzij de markt (verlengingen inbegrepen) specificeert.

Speler gemaakte driepunters (meer/minder): voorspel het aantal driepunters dat een bepaalde speler in de reguliere speeltijd zal maken, tenzij de markt (verlengingen inbegrepen) specificeert.

Speler steals (meer/minder): voorspel het aantal keer dat een specifieke speler de bal zal stelen van de tegenstander, alleen tijdens de reguliere speeltijd, tenzij de markt (verlengingen inbegrepen) specificeert.

Speler blocks (meer/minder): voorspel het aantal keer dat de specifieke speler een tegenstander zal blokken, alleen tijdens de reguliere speeltijd, tenzij de markt (verlengingen inbegrepen) specificeert.

Speler punten + rebounds + assists (meer/minder): voorspel wat de uitkomst is van het bij elkaar optellen van het aantal punten, aantal rebounds en het aantal assists dat de specifieke

speler zal maken. alleen tijdens de reguliere speeltijd, tenzij de markt (verlengingen inbegrepen) specificeert.

Speler rebounds + assists (meer/minder): voorspel wat de uitkomst is van het bij elkaar optellen van het aantal rebounds en assists dat de specifieke speler zal maken, alleen tijdens de reguliere speeltijd, tenzij de markt (verlengingen inbegrepen) specificeert.

Speler Triple-double: voorspel of de specifieke speler een 'triple-double' zal maken en dus in minstens 3 statistische categorieën, zoals punten, assists, rebounds, steals of blocks 'dubbele cijfers', 10 of meer keer, zal behalen. Alleen tijdens de reguliere speeltijd, tenzij de markt (verlengingen inbegrepen) specificeert.

Speler eerste punt: voorspel welke speler als eerste zal scoren in de wedstrijd (de geselecteerde speler moet aantreden in de wedstrijd, anders wordt de weddenschap als ongeldig beschouwd).

Speler eerste driepunter: voorspel welke speler als eerste een driepunter zal scoren in de wedstrijd (de geselecteerde speler moet aantreden in de wedstrijd, anders wordt de weddenschap als ongeldig beschouwd).

Meeste punten voor team: voorspel welke speler de meeste punten zal scoren voor zijn team.

Speler Head-to-head punten: voorspel welke van de genoemde spelers de meeste punten in de wedstrijd zal noteren.

Speler Head-to-head rebounds: voorspel welke van de genoemde spelers de meeste rebounds in de wedstrijd zal noteren.

Speler Head-to-head assists: voorspel welke van de genoemde spelers de meeste assists in de wedstrijd zal noteren.

Speler punten (minimaal): voorspel het minimale aantal punten dat de specifieke speler zal maken, alleen tijdens de reguliere speeltijd, tenzij de markt (verlengingen inbegrepen) specificeert.

Speler assists (minimaal): voorspel het minimale aantal assists dat de specifieke speler zal maken, alleen tijdens de reguliere speeltijd, tenzij de markt (verlengingen inbegrepen) specificeert.

Speler rebounds (minimaal): voorspel het minimale aantal rebounds dat de specifieke speler zal maken, alleen tijdens de reguliere speeltijd, tenzij de markt (verlengingen inbegrepen) specificeert.

Speler gemaakte driepunters (minimaal): voorspel het minimale aantal driepunters dat de specifieke speler zal maken, alleen tijdens de reguliere speeltijd, tenzij de markt (verlengingen inbegrepen) specificeert.

Speler steals (minimaal): voorspel het minimale aantal keer dat de specifieke speler de bal steelt van de tegenstander, alleen tijdens de reguliere speeltijd, tenzij de markt (verlengingen inbegrepen) specificeert.

Speler blocks (minimaal): voorspel het minimale aantal blocks dat de specifieke speler zal maken, alleen tijdens de reguliere speeltijd, tenzij de markt (verlengingen inbegrepen) specificeert.

Speler punten + rebounds + assists (minimaal): voorspel wat de uitkomst is van het bij elkaar optellen van het aantal punten, rebounds en assists dat de specifieke speler minimaal zal maken, alleen tijdens de reguliere speeltijd, tenzij de markt (verlengingen inbegrepen) specificeert.

Speler rebounds + assists (minimaal): voorspel wat de uitkomst is van het bij elkaar optellen van het aantal rebounds en assists dat de specifieke speler minimaal zal maken, alleen tijdens de reguliere speeltijd, tenzij de markt (verlengingen inbegrepen) specificeert.

*Als de vermelde speler niet deelneemt aan de wedstrijd, wordt de weddenschap als ongeldig verklaard.

Extra wedmarkten

Beide teams scoren 80+: Voorspel of beide teams elk minstens 80 punten scoren (eventuele verlengingen inbegrepen)

Beide teams scoren 90+: Voorspel of beide teams elk minstens 90 punten scoren (eventuele verlengingen inbegrepen)

Beide teams scoren 100+: Voorspel of beide teams elk minstens 100 punten scoren (eventuele verlengingen inbegrepen)

Beide teams scoren 110+: Voorspel of beide teams elk minstens 110 punten scoren (eventuele verlengingen inbegrepen)

Eerste schotpoging - Thuissteam: Voorspel of het eerste schot van het thuissteam succesvol is

Eerste schotpoging - Uitteam: Voorspel of het eerste schot van het uitteam succesvol is

Eerste schot van de wedstrijd gescoord: Voorspel of het eerste schot van de wedstrijd succesvol is

Wedmarkten op eindresultaten (outrights)

Winnaar: voorspel de winnaar van het aangegeven kampioenschap, op basis van de officiële ranglijst van de competitie.

H2H kampioenschap (reguliere seizoen): voorspel welke van de twee teams het hoogste zal eindigen tijdens het reguliere seizoen van de aangegeven competitie. Als de twee teams hetzelfde aantal punten scoren, is deze weddenschap ongeldig.

Punten meer/minder punten (reguliere seizoen): voorspel of het totale aantal punten, dat door een team in de gegeven ronde van een kampioenschap wordt behaald, meer of minder dan het aangegeven aantal zal zijn. Als een of meer wedstrijden worden geannuleerd/onderbroken, en als de resterende wedstrijden of resterende delen van de wedstrijden geen invloed zouden hebben op de uitkomst van de weddenschappen, blijven de huidige resultaten geldig (in dit geval zou een eventuele herhaalde wedstrijd irrelevant zijn). In alle andere gevallen wordt deze weddenschap als ongeldig beschouwd.

Correcte score play-off series (4/7 of 3/5): je moet het eindresultaat van de reeks wedstrijden tussen de twee aangegeven teams voorspellen. Voor de afhandeling van weddenschappen worden alleen wedstrijduitslagen van de officiële websites als geldig beschouwd. Als de serie niet wordt voltooid, dan is deze weddenschap ongeldig.

H2H kwalificatie: voorspel welke van de twee aangegeven teams de aangegeven kwalificatiefase of play-offronde zal doorstaan.

Finalisten: voorspel welke twee teams elkaar treffen in de finale van het toernooi.

Topschutter: voorspel welke speler de meeste punten zal scoren tijdens het aangegeven toernooi. Als de gekozen speler minstens één keer speelt tijdens het toernooi, dan blijft deze weddenschap geldig, anders wordt deze ongeldig verklaard.

H2H scorer: voorspel welke van de twee spelers meer punten zal scoren tijdens het aangegeven toernooi. Als de twee spelers hetzelfde aantal punten scoren, dan wordt deze weddenschap ongeldig verklaard.

Beste speler van het toernooi (MVP): voorspel welke speler wordt verkozen tot BESTE SPELER (MVP) van het evenement. Voor de afhandeling van weddenschappen worden alleen rapportages op de officiële website van elke competitie als geldig beschouwd. Als een speler niet voorkomt op het scoreblad van een van de wedstrijden die in de markt zijn opgenomen, dan worden weddenschappen op die speler als ongeldig beschouwd.

Degradatie: voorspel welke ploeg zal degraderen uit het betreffende kampioenschap. Voor de afhandeling van weddenschappen wordt elke beslissing die voor of tijdens de play-offs wordt genomen, als geldig beschouwd. Alle beslissingen die na het einde van de play-offs worden genomen, worden niet als geldig beschouwd voor de afwikkeling van de weddenschap.

Winnaar conference: je moet de winnaar van de bepaalde conference in het aangegeven toernooi voorspellen, op basis van de officiële ranglijst van de competitie.

Winnaar divisie: je moet de winnaar van de bepaalde divisie van het aangegeven toernooi voorspellen, op basis van de officiële ranglijst van de competitie.

Top 4, Top 6, Top 8, Top 10: voorspel of het geselecteerde team aan het einde van de competitie op de betreffende topositie zal staan.

Reguliere seizoenoverwinningen (meer/minder): je moet het totale aantal overwinningen (meer/minder) van het geselecteerde team tijdens het aangegeven toernooi voorspellen, op basis van de officiële ranglijst van de competitie.

Awards – Speler met de meeste Progressie (reg. seizoen): voorspel wie de prijs ‘Speler met de Meeste Progressie’ zal winnen tijdens het reguliere seizoen van de aangegeven competitie.

Awards - Verdediger van het Jaar (reg. seizoen): voorspel wie de prijs 'Verdediger van het Jaar' zal winnen tijdens het reguliere seizoen van de aangegeven competitie.

Awards - Zesde man van het Jaar (reg. seizoen): voorspel wie de prijs 'Zesde man van het Jaar' zal winnen tijdens het reguliere seizoen van de aangegeven competitie.

Play-offs (ja/nee): voorspel of het geselecteerde team de play-offs (ja) zal halen of niet (nee) tijdens het aangegeven kampioenschap, volgens de officiële ranglijst van de competitie.

IJSHOCKEY / VELDHOCKEY

De uitkomst van een weddenschap op een ijshockey- of veldhockeywedstrijd is alleen gebaseerd op de reguliere speeltijd. Verlengingen en shootouts hebben, tenzij anders vermeld, geen invloed op de uitkomst van de weddenschap. Weddenschappen worden afgehandeld op basis van 60 minuten speeltijd, tenzij anders vermeld.

Populaire wedmarkten*

* Sommige van de onderstaande markten worden ook aangeboden op e-ice hockey. Daar gelden dezelfde regels.

Winnaar (verlengingen en shootouts inbegrepen): je moet de uitkomst van de wedstrijd voorspellen, inclusief eventuele verlengingen en shootouts.

1X2: voorspel of de winnaar van de wedstrijd de thuis- of uitploeg zal zijn, of dat in plaats daarvan de eindscore op gelijkspel uitkomt. Weddenschappen hebben alleen betrekking op de reguliere speeltijd, dus exclusief verlengingen en shootouts.

Handicap (verlengingen en shootouts inbegrepen): Je moet de winnaar van de hele wedstrijd voorspellen, door de aangegeven handicap op te tellen bij, of af te trekken van het resultaat van de wedstrijd, inclusief eventuele verlengingen en shootouts (het winnen van een serie shootouts telt als '1').

Totaal aantal doelpunten (verlengingen en shootouts inbegrepen): voorspel of het totaal aantal gescoorde doelpunten tijdens de wedstrijd meer of minder dan de aangegeven handicap

zal zijn, inclusief eventuele verlengingen en shootouts (het winnen van een serie shootouts telt als '1').

Beide teams scoren : voorspel of beide teams aan het einde van de wedstrijd gescoord hebben.

Even/oneven (verlengingen en shootouts inbegrepen): voorspel of het eindresultaat van een wedstrijd een even of oneven getal is, als het wedstrijdresultaat "0:0" is worden weddenschappen geteld als "even", inclusief eventuele verlengingen en shootouts (het winnen van een serie shootouts telt als '1').

Eerste doelpunt: voorspel welk team het eerste doelpunt van de wedstrijd zal scoren.

Laatste doelpunt: voorspel welk team het laatste doelpunt van de wedstrijd zal scoren.

Dubbele kans:

- 1X: als het resultaat een thuisoverwinning of een gelijkspel is
- 2X: als het resultaat een uitoverwinning of een gelijkspel is
- 12: Is het resultaat een thuisoverwinning of een uitoverwinning is

Totaal aantal doelpunten (meer/minder): voorspelt of de scores aan het einde van de reguliere speeltijd meer of minder zullen zijn dan het aantal gekozen in de markt.

Handicap (2-Way): je moet de winnaar van de hele wedstrijd voorspellen door de aangegeven spreiding op te tellen bij, of af te trekken van het resultaat van de wedstrijd.

Draw No Bet: in deze wedmarkt moet er noodzakelijkerwijs een winnend team zijn om een weddenschap tot winnend te bestempelen. Dit betekent dat als de wedstrijd eindigt in een gelijkspel, de inzet wordt terugbetaald en de weddenschap ongeldig verklaard wordt.

Team X totaal aantal doelpunten: voorspel of het totale aantal doelpunten dat door het thuis- of het uitteam tijdens de wedstrijd is gescoord meer of minder dan de aangegeven spreiding zal zijn.

Winstmarge: wedmarkt waarbij je voorspelt wat het verschil in doelpunten is van het winnende team ten opzichte van de tegenstander het einde van de wedstrijd.

Correcte score: voorspel de juiste eindstand van het evenement aan het einde van de reguliere speeltijd.

Verlengingen (ja/nee): voorspel of er extra tijd in de wedstrijd zal zijn of niet.

Handicap 1X2: je moet de winnaar van de hele wedstrijd voorspellen door de aangegeven spreiding op te tellen bij, of af te trekken van de uitslag van de wedstrijd.

Periode met hoogste score: voorspel welke van de periodes het hoogste aantal doelpunten zal hebben.

Team X periode met hoogste score: voorspel in welke van de periodes het vermelde team het hoogste aantal doelpunten zal hebben.

Even/oneven: voorspel of het aantal doelpunten aan het einde van het evenement een even of oneven getal zal zijn.

Wedmarkten op meer/minder, inclusief de drie opties (meer/minder/gelijk aantal... doelpunten), worden bij alle (ijs)hockeywedstrijden alleen aangeboden voor de reguliere speeltijd, ongeacht het kampioenschap.

Wanneer het totaal aantal gescoorde doelpunten in de wedstrijd gelijk is als het vermelde aantal in de wedmarkt, en er slechts twee opties beschikbaar waren (meer of minder, zonder de optie van "gelijk aantal... doelpunten"), dan wordt de inzet terugbetaald.

Wie wint de rest van de wedstrijd - Wie wint de rest van de eerste helft: dit is een live markt, waarbij je wedt op het team dat de rest van de wedstrijd of helft zal winnen (bij het selecteren van de markt heeft het evenement een fictieve 0-0 score, onafhankelijk van de werkelijke score op het moment van wedden).

Wie wint de rest van de wedstrijd, inclusief verlengingen en shootouts : Dit is een live markt, waarbij je wedt op het team dat de rest van de wedstrijd zal winnen (bij het selecteren van de markt heeft het evenement een fictieve 0-0 score, onafhankelijk van de werkelijke score op het moment van wedden). verlengingen en shootouts zijn inbegrepen in de weddenschap.

1X2 & totaal aantal doelpunten: deze wedmarkt combineert de twee belangrijkste wedmarkten. Je moet voorspellen wie de wedstrijd zal winnen en hoeveel doelpunten (meer/minder) er totaal in de wedstrijd zullen worden gescoord.

Home No Bet: voorspel of de uitploeg de wedstrijd wint, of dat de wedstrijd in een gelijkspel eindigt. Als de thuisploeg de wedstrijd wint, dan wordt de weddenschap als ongeldig beschouwd.

Away No Bet: voorspel of de thuisploeg de wedstrijd wint of dat de wedstrijd in een gelijkspel eindigt. Als het uitteam de wedstrijd wint, dan wordt de weddenschap als ongeldig beschouwd.

Exact aantal doelpunten: je moet het exacte aantal doelpunten voorspellen dat gedurende de hele wedstrijd zal worden gescoord.

Exact aantal doelpunten Team X: je moet het exacte aantal doelpunten voorspellen dat gedurende de hele wedstrijd zal worden gescoord door het vermelde team.

Welk team zal scoren: voorspel welk team zal scoren tijdens de wedstrijd. Er zijn vier mogelijke uitkomsten: Alleen team 1, alleen team 2, beide teams, geen van beide.

Team X incasseert geen tegendoelpunt: Voorspel of de thuisploeg de hele wedstrijd een clean sheet zal behouden.

1x2 & beide teams scoren: je moet de 1X2 uitkomst van de wedstrijd voorspellen en voorspellen of beide teams zullen scoren of niet.

Verlengingen - 1x2: Je moet de 1X2 uitkomst van alleen de verlengingen voorspellen.

Verlengingen - dubbele kans: je moet de uitkomst van de verlengingen voorspellen voor dubbele kans.

- 1X: als het resultaat een thuisoverwinning of een gelijkspel is
- 2X: als het resultaat een uitoverwinning of een gelijkspel is
- 12: als het resultaat een thuisoverwinning of een uitoverwinning is

Verlengingen – doelpunt X: voorspel welk team tijdens de verlengingen een bepaald doelpunt zal scoren. Er zijn drie mogelijke uitkomsten: 1 (de thuisploeg scoort), X (gelijkspel van de teams), 2 (de uitploeg scoort).

Verlengingen - totaal: voorspel of het totaal aantal doelpunten dat alleen tijdens de verlengingen is gescoord meer of minder dan de aangegeven spreiding zal zijn.

Verlengingen - Draw No Bet: in deze wedmarkt moet er noodzakelijkerwijs een winnend team zijn om een weddenschap tot winnend te bestempelen. Dit betekent dat, als de Verlengingen eindigt in een gelijkspel, de inzet wordt terugbetaald en de weddenschap als ongeldig verklaard wordt.

Verlengingen – Home No bet: voorspel of de uitploeg de verleningen zal winnen of dat de wedstrijd eindigt in een gelijkspel. Als de thuisploeg de wedstrijd wint, dan wordt de weddenschap als ongeldig beschouwd.

Verlengingen – Away No bet: voorspel of de thuisploeg de verleningen zal winnen of dat de wedstrijd eindigt in een gelijkspel. Als de uitploeg de wedstrijd wint, dan wordt de weddenschap als ongeldig beschouwd.

Shootouts - winnaar: voorspel welk team de shootouts wint (1-2).

Shootouts - doelpunt X: voorspel welk team het doelpunt X zal scoren tijdens de shootouts. Er zijn drie mogelijke uitkomsten: 1, X, 2.

Doelpunt X & 1X2: je moet tegelijkertijd voorspellen of de einduitslag van de wedstrijd 1, X of 2 zal zijn en welk team het doelpunt X van de wedstrijd zal scoren.

Periode X 1X2 & 1X2: je moet tegelijkertijd het 1X2 eindresultaat van de geselecteerde periode en het eindresultaat van de wedstrijd voorspellen. De mogelijke uitkomsten zijn:

- Thuis & Thuis
- Thuis & Gelijkspel
- Thuis & Uit
- Uit & Uit
- Uit & Gelijkspel
- Uit & Thuis
- Gelijkspel & Thuis
- Gelijkspel & Gelijkspel
- Gelijkspel & Uit

Team X wint alle periodes: voorspel of de het vermelde team alle periodes tijdens de wedstrijd zal winnen.

Team X wint minstens één periode: voorspel of de het vermelde team minstens één periode tijdens de wedstrijd zal winnen.

Team X scoort in alle periodes: voorspel of het vermelde team in alle periodes van de wedstrijd zal scoren.

Alle periodes eindigen boven x.5: voorspel of alle periodes boven x.5 (0,5,1.5,2. 5.) eindigen tijdens de wedstrijd.

Alle periodes eindigen onder x.5: voorspel of alle periodes onder x.5 (0.5,1.5,2.5.) eindigen tijdens de wedstrijd.

Type punt: je moet het type punt van het Xde doelpunt voorspellen. Er zijn zes mogelijke uitkomsten:

- gelijke sterkte
- power-play
- in ondertal
- shootout
- leeg net
- geen doelpunt

Team X type punt Ye doelpunt: je moet het type punt van het Yde doelpunt voor het vermelde team voorspellen.

Periode-wedmarkten

1ste-2de-3de periode: de periode wedmarkten stellen de speler in staat om te wedden op het eindresultaat van elk van de periodes.

Xe periode - 1X2: voorspel of de winnaar van de genoemde periode de thuis- of uitploeg zal zijn, of dat in plaats daarvan de eindstand een gelijkspel zal vertonen. Weddenschappen hebben alleen betrekking op de reguliere speeltijd, dus exclusief verlengingen en shootouts.

Xe periode - Draw No Bet: in deze wedmarkt moet er noodzakelijkerwijs een winnend team zijn om een weddenschap tot winnend te bestempelen. Dit betekent dat als de wedstrijd eindigt in een gelijkspel, de inzet wordt terugbetaalden de weddenschap als ongeldig verklaard wordt.

Xe periode - Dubbele Kans:

- 1X: als het resultaat van de genoemde periode een thuisoverwinning of een gelijkspel is
- 2X: als het resultaat van de genoemde periode een uitoverwinning of een gelijkspel is
- 12: als het resultaat van de genoemde periode een thuisoverwinning of een uitoverwinning is

Xe Periode - Handicap (2-Way): voorspel de winnaar van de genoemde periode door de aangegeven spreiding op te tellen bij, of af te trekken van het resultaat van de periode.

Xe Periode - Totaal aantal doelpunten: voorspel of het totale aantal gescoorde doelpunten tijdens de genoemde periode meer of minder dan de aangegeven spreiding zal zijn.

Eerste doelpunt in een periode: voorspel welk team het eerste doelpunt zal maken in de genoemde periode.

Team dat als laatste scoort in een periode: voorspel welk team het laatste doelpunt van de genoemde periode zal scoren.

Beide teams scoren in periode: voorspel of beide teams in de betreffende periode zullen scoren of niet.

Xe periode - totaal aantal doelpunten Team Y: voorspel of het totaal aantal gescoorde doelpunten van het vermelde team tijdens de genoemde periode hoger of lager dan de aangegeven getal zal liggen

Xe periode – exact aantal doelpunten: Je moet het exacte aantal doelpunten voorspellen dat tijdens de genoemde periode zal worden gescoord.

Xe periode – exact aantal doelpunten Team Y: Je moet het exacte aantal doelpunten voorspellen dat tijdens de genoemde periode gescoord zal worden door het vermelde team

Xe periode - welk team scoort: voorspel welk team zal scoren tijdens de genoemde periode. Er zijn vier mogelijke uitkomsten: alleen team 1, alleen team 2, beide teams, geen van beide.

Xe periode - Team Y incasseert geen tegendoelpunt: Voorspel of het vermelde team in de genoemde periode een clean sheet zal behouden.

Xe periode - correcte score: voorspel de eindstand aan het einde van de genoemde periode.

Xe periode - welk team wint de rest: dit is een live markt, waarbij je inzet op het team dat de resterende tijd van de genoemde periode zal winnen (bij het selecteren van de markt heeft het evenement een fictieve 0-0 score, ongeacht de werkelijke stand op het moment van wedden).

Xe periode - even/oneven: voorspel of het aantal doelpunten aan het einde van de genoemde periode een even of oneven aantal zal zijn.

Spelers-wedmarkten

Speler doelpunten (minimaal): voorspel het minimale aantal doelpunten dat de specifieke speler zal maken, alleen tijdens de reguliere speeltijd, tenzij de markt (verlengingen inbegrepen) specificeert.

Speler assists (minimaal): voorspel het minimale aantal assists dat de specifieke speler zal maken, alleen tijdens de reguliere speeltijd, tenzij de markt (verlengingen inbegrepen) specificeert.

Speler schoten op doel (minimaal): voorspel het minimale aantal schoten op het doel dat de specifieke speler zal maken, alleen tijdens de reguliere speeltijd, tenzij de markt (verlengingen inbegrepen) specificeert. Schoten die niet richting het doel gaan tellen niet mee.

Speler reddingen (minimaal): voorspel het minimale aantal reddingen dat de specifieke speler zal maken, alleen tijdens de reguliere speeltijd, tenzij de markt (verlengingen inbegrepen) specificeert.

Speler punten (minimaal): voorspel het minimale aantal punten (gecombineerde doelpunten en assists) dat de specifieke speler zal maken, alleen tijdens de reguliere speeltijd, tenzij de markt (verlengingen inbegrepen) specificeert.

Speler schoten op doel (meer/minder): voorspel het aantal schoten op het doel dat de specifieke speler zal maken, alleen tijdens de reguliere speeltijd, tenzij de markt (verlengingen inbegrepen) specificeert. Schoten die niet richting het doel gaan tellen niet mee.

Speler reddingen (meer/minder): voorspel het aantal reddingen dat de specifieke speler zal maken, alleen tijdens de reguliere speeltijd, tenzij de markt (verlengingen inbegrepen) specificiert.

Wedmarkten op eindresultaten (outrights)

Winnaar: je moet de winnaar van het aangegeven toernooi voorspellen, op basis van de officiële ranglijst van de competitie.

Winnaar divisie/conference: je moet de winnaar van de aangegeven divisie/conference voorspellen, op basis van de officiële ranglijst van de competitie.

Punten reguliere seizoen - team: voorspel hoeveel punten (meer/minder) het genoemde team zal behalen, op basis van de officiële ranglijst van de competitie.

Haalt Team X de play-offs?: voorspel of het genoemde team de play-offs van het aangegeven toernooi zal bereiken, op basis van de officiële ranglijst van de competitie.

Top 4, Top 6, Top 8, Top 10: voorspel of het geselecteerde team op de desbetreffende toppositie zal eindigen aan het einde van de competitie.

Draft Xe keuze: voorspel wie de Xde keuze zal zijn in de genoemde draft.

Draft positie speler: voorspel welke positie een specifieke speler krijgt in de genoemde draft.

H2H - correcte score serie: je moet het eindresultaat van de serie wedstrijden tussen de twee aangegeven teams voorspellen. Voor de afhandelingen worden voor elke competitie enkel officiële websites als geldig beschouwd.

H2H - wanneer eindigt de serie: voorspel in hoeveel wedstrijden de serie tussen de twee aangegeven teams zal eindigen. Voor de afhandelingen worden voor elke competitie enkel officiële websites als geldig beschouwd.

H2H - winnaar: voorspel welke van de twee aangegeven teams zich zal kwalificeren tijdens de aangegeven kwalificatiefase of play-offronde.

HANDBAL

Alle handbal-weddenschappen worden gedaan op basis van de reguliere speeltijd van 60 speelminuten, tenzij anders aangegeven. Verlengingen tellen niet mee, hebben geen invloed op het resultaat van de tweede helft en worden ook niet in aanmerking genomen om weddenschappen op de tweede helft af te handelen. Als de 60 minuten van het spel om welke reden dan ook niet zijn voltooid, dan zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald. De wedstrijd moet worden voltooid om weddenschappen geldig te laten zijn (tenzij het resultaat van de markt al bepaald is). Live-markten omvatten geen verlengingen. Dit zijn markten zoals: 1x2, Handicap, Oneven/Even, Handbal Winnende marge, Dubbele kans. Een uitzondering wordt gemaakt voor wedmarkten zoals: kwalificeren/winnen van de beker/winnen na extra tijd enz.

Populaire wedmarkten

1X2: voorspel de uitkomst van de wedstrijd. Weddenschappen worden afgehandeld op basis van de reguliere speeltijd, dus zonder extra tijd.

Totaal aantal doelpunten: je wedt of er meer of minder doelpunten zullen vallen dan het aangegeven aantal, tijdens de reguliere tijd van een wedstrijd.

Handicap: voorspel de winnaar van de hele wedstrijd door de aangegeven spreiding op te tellen bij, of af te trekken van de wedstrijduitslag.

Dubbele kans: je moet de uitkomst van de hele wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de wedstrijd winst van de thuisploeg of het wordt het gelijkspel), X2 (aan het einde van de wedstrijd wint de uitploeg of wordt het gelijkspel), 12 (aan het einde van de wedstrijd wint de thuis- of uitploeg).

Draw No Bet: voorspel de uitkomst van de wedstrijd. Als het eindresultaat een gelijkspel is, dan wordt de weddenschap als ongeldig verklaard.

Even/oneven: voorspel of het totaal aantal gescoorde doelpunten een even of oneven getal is. Een eindstand van 0:0 wordt als even gerekend.

Resultaat bij de rust & aan het eind van de wedstrijd: voorspel welk team in de eerste helft en aan het einde van de wedstrijd (beide reguliere speeltijd) als winnaar uit de bus komt.

Winstmarge: bij deze wedmarkt voorspel je welk team zal winnen en met hoeveel doelpunten verschil dit zal zijn.

Race naar X doelpunten: voorspel welk team als eerste een X aantal doelpunten zal bereiken.

Handicap 1X2: voorspel het eindresultaat van de wedstrijd, rekening houdend met de handicap die tussen haakjes aangegeven staat.

Aantal doelpunten Team X: je gokt erop of er meer of minder doelpunten dan het gegeven aantal zullen zijn voor de thuis- of uitploeg, tijdens de reguliere speeltijd van een wedstrijd.

1ste/2de helft markten: In deze sectie vind je de belangrijkste wedmarkten met betrekking tot de eerste of de tweede helft van de wedstrijd.

1X2 & totaal: voorspel wie de wedstrijdwinnaar wordt en hoeveel doelpunten (meer/minder) er in de wedstrijd worden gescoord.

Helft met de hoogste score: voorspel welke van de twee helften de hoogste score zal hebben.

Helft met de hoogste score (per team): voorspel in welke van de twee helften een van de teams de hoogste score zal hebben.

Team met de hoogste score (per helft): voorspel welke van de twee teams in een bepaalde helft een hogere score zal hebben dan het andere team.

Doelpuntenbereik: voorspel welk bereik aan doelpunten er door beide teams in totaal zullen worden gescoord.

Doelpuntenbereik (per team): voorspel welk bereik aan doelpunten de thuis- of uitploeg zal scoren.

Xe doelpunt: voorspel welk team het Xde doelpunt zal scoren.

Extra tijd – totaal aantal doelpunten: voorspel of het totaal aantal gescoorde doelpunten tijdens de extra tijd meer of minder dan het aangegeven aantal zal zijn.

Extra tijd - handicap: bepaal het eindresultaat van de extra tijd, rekening houdend met de handicap die tussen haakjes staat aangegeven.

1e helft-wedmarkten

1ste helft - 1x2: voorspel de uitkomst van de eerste helft.

1ste helft - dubbele kans: je moet de uitkomst van de eerste helft voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de 1ste helft wint de thuisploeg of wordt het gelijkspel), X2 (aan het einde van de 1ste helft wint de uitploeg of wordt het gelijkspel), 12 (aan het einde van de 1ste helft wint de thuisploeg of de uitploeg).

1ste helft - Draw No Bet: voorspel de uitkomst van de eerste helft. Als het eindresultaat een gelijkspel is, dan wordt de weddenschap ongeldig verklaard.

1ste helft - handicap x/y: je moet de einduitslag van de wedstrijd voorspellen, rekening houdend met de handicap die tussen haakjes staat aangegeven.

1ste helft - handicap: je moet de winnaar van de eerste helft voorspellen, door de aangegeven spreiding op te tellen bij, of af te trekken van de uitslag van de wedstrijd.

1ste helft – totaal aantal doelpunten: voorspel of er meer of minder doelpunten zullen zijn dan het aangegeven aantal tijdens de 1ste helft van de wedstrijd.

1ste helft - totaal aantal thuisdoelpunten: voorspel of er in de eerste helft meer of minder doelpunten dan het aangegeven aantal gemaakt zullen worden door de thuisploeg.

1ste helft - totaal aantal uitdoelpunten: voorspel of er in de eerste helft meer of minder doelpunten dan het aangegeven aantal gemaakt zullen worden door de uitploeg.

1ste helft - even/oneven: voorspel of het totaal aantal gescoorde doelpunten tijdens de 1ste helft een even of oneven getal is. Een einduitslag van 0:0 wordt als even gerekend.

1ste helft - 1x2 & totaal aantal doelpunten: voorspel wie de winnaar van de eerste helft wordt en hoeveel doelpunten er in de eerste helft gescoord zullen worden (meer/minder).

1ste helft - winstmarge: deze wedmarkt bestaat uit het voorspellen van welk team de 1ste helft zal winnen en wat het verschil in punten zal zijn.

1ste helft - doelpuntenbereik: voorspel welk bereik aan doelpunten beide teams tijdens de 1ste helft in totaal zullen scoren.

1ste helft – doelpuntenbereik thuisploeg: voorspel welk bereik aan doelpunten de thuisploeg tijdens de 1ste helft in totaal zal scoren.

1ste helft – doelpuntenbereik uitploeg: voorspel welk bereik aan doelpunten de uitploeg tijdens de 1ste helft in totaal zal scoren.

2e helft-wedmarkten

2de helft - 1x2: voorspel de uitkomst van de tweede helft.

2de helft - dubbele kans: je moet de uitkomst van de tweede helft voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de 2e helft wint de thuisploeg of wordt het gelijkspel), X2 (aan het einde van de 2e helft wint de uitploeg of wordt het gelijkspel), 12 (aan het einde van de 2e helft wint de thuisploeg of de uitploeg).

2de helft - Draw No Bet: voorspel de uitkomst van de tweede helft. Als het eindresultaat een gelijkspel is wordt de weddenschap ongeldig verklaard.

2de helft - even/oneven: voorspel of het totaal aantal gescoorde doelpunten tijdens de 2de helft een even of oneven getal is. Een einduitslag van 0:0 wordt als even gerekend.

Wedmarkten op eindresultaten (outrights)

Winnaar: voorspel de winnaar van het betreffende toernooi, gebaseerd op de officiële ranglijst van de competitie.

AMERICAN FOOTBALL

Populaire wedmarkten

Winnaar (verlengingen inbegrepen): voorspel de winnaar van de wedstrijd, zonder handicap.

Totaal aantal punten (verlengingen inbegrepen): voorspel het totaal aantal punten van de wedstrijd, inclusief de verlengingen

Thuis team totaal aantal punten (verlengingen inbegrepen): dit type weddenschap houdt in dat je de totale score van het thuis team voorspelt, inclusief eventuele verlengingen.

Uit team totaal aantal punten (verlengingen inbegrepen): dit type weddenschap houdt in dat je de totale score van het uit-team voorspelt, inclusief eventuele verlengingen

Race naar X punten (verlengingen inbegrepen): voorspel welk team als eerste X punten scoort, inclusief verlengingen.

Volgend score (verlengingen inbegrepen): voorspel welk team het volgende punt scoort. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (het thuis team scoort), X (niemand scoort), 2 (het uit team scoort)

Type volgende score (verlengingen inbegrepen): voorspel op welke manier de volgende score plaatsvindt. We hebben 4 mogelijke uitkomsten: touchdown, field goal, safety, geen.

Kwart met de hoogste score: voorspel in welk kwart de meeste punten worden gescoord.

Helft met de hoogste score: Voorspel in welke helft de meeste punten worden gescoord.

Komen er verlengingen?: voorspel of er verlengingen komen of niet.

Even/oneven (verlengingen inbegrepen): voorspel of het totaal aantal gescoorde punten tijdens de wedstrijd, inclusief verlengingen, een even of een oneven getal is. Als de einduitslag 0:0 is, dan worden de weddenschappen als even afgehandeld.

Thuis team even/oneven (verlengingen inbegrepen): voorspel of het totaal aantal gescoorde punten van het thuis team tijdens de wedstrijd, inclusief verlengingen, een even of een oneven getal is. Als de einduitslag 0:0 is, dan worden de weddenschappen als even afgehandeld.

Uit team even/oneven (verlengingen inbegrepen): voorspel of het totaal aantal gescoorde punten van het uit-team tijdens de wedstrijd, inclusief verlengingen, een even of een oneven getal is. Als de einduitslag 0:0 is, dan worden de weddenschappen als even afgehandeld

Totaal aantal touchdowns (verlengingen inbegrepen): voorspel het totaal aantal touchdowns (meer/minder) gescoord tijdens de wedstrijd, inclusief verlengingen.

Totaal aantal veldgoals (verlengingen inbegrepen): voorspel het totaal aantal velddoelpunten (field goals) (meer/minder) gescoord tijdens de wedstrijd, inclusief verlengingen

Totaal aantal turnovers (verlengingen inbegrepen): voorspel het totaal aantal turnovers (meer/minder) geregistreerd tijdens de wedstrijd, inclusief verlengingen

Totaal aantal sacks (verlengingen inbegrepen): voorspel het totaal aantal sacks (meer/minder) geregistreerd tijdens de wedstrijd, inclusief verlengingen

Xe gescoorde veldgoal (verlengingen inbegrepen): voorspel welk team de Xe veldgoal (field goal) scoort tijdens de wedstrijd, inclusief verlengingen.

1e helft-wedmarkten

1ste helft - 1X2: voorspel de uitslag van de eerste helft, je kunt kiezen uit; 1 het thuis team. 2 het uit team en X gelijkspel. Als de helft niet is afgemaakt, dan is deze weddenschap ongeldig.

1ste helft - handicap: voorspel de winnaar van de 1ste helft na verrekening van de aangegeven spread op het resultaat van deze helft. Als de helft niet is afgemaakt, dan is deze weddenschap ongeldig.

1ste helft – totaal aantal doelpunten: Voorspel of het totaal aantal punten gescoord in de eerste helft boven of onder de aangegeven lijn valt. Als de helft niet is afgemaakt, dan is deze weddenschap ongeldig.

1ste helft - Draw no Bet: voorspel de winnaar van de 1ste helft. Als de helft eindigt in een gelijkspel, dan zijn alle weddenschappen ongeldig. Ook als de helft niet is afgemaakt, is deze weddenschap ongeldig.

1ste helft - even/oneven: voorspel of het aantal punten dat is gescoord in de 1ste helft een even of oneven getal zal zijn.

1ste helft – Team X even/oneven: voorspel of het aantal punten dat is gescoord door het vermelde team in de 1ste helft een even of oneven getal zal zijn.

1ste helft - volgende score: voorspel welk team de volgende punt scoort in de 1ste helft. Er zijn drie mogelijke uitkomsten: 1 (het thuisteam scoort), X (gelijkspel), 2 (het uitteam scoort).

2e helft-wedmarkten

2de helft - 1X2: voorspel de uitslag van de tweede helft, je kunt kiezen uit; 1 het thuisteam wint, X gelijkspel, 2 het uitteam wint. Als de helft niet is afgemaakt, dan is deze weddenschap ongeldig. De verlengingen zijn niet inbegrepen, tenzij anders aangegeven met (verlengingen inbegrepen).

2de helft - handicap: voorspel de winnaar van de tweede helft na verrekening van de aangegeven spread op het resultaat van deze helft. Als de helft niet is afgemaakt, dan is deze weddenschap ongeldig. De verlengingen zijn niet inbegrepen, tenzij anders aangegeven met (verlengingen inbegrepen).

2de helft - totaal (meer/minder): voorspel of het totaal aantal punten gescoord in de tweede helft meer of minder is dan het aangegeven aantal. Als de helft niet is afgemaakt, dan is deze weddenschap ongeldig. De verlengingen zijn niet inbegrepen, tenzij anders aangegeven met (verlengingen inbegrepen).

2de helft - Draw no Bet (verlengingen inbegrepen): voorspel de winnaar van de tweede helft, als de helft eindigt in een gelijkspel dan zijn alle weddenschappen ongeldig, als de helft niet is afgemaakt, dan is deze weddenschap ongeldig. De verlengingen zijn niet inbegrepen, tenzij anders aangegeven met (verlengingen inbegrepen).

Kwart-wedmarkten

Kwart - 1X2: voorspel de uitslag van het geselecteerde quarter, je kunt kiezen uit; 1 het thuisteam wint, 2 het uit-team wint en X gelijkspel. Als het quarter niet is afgemaakt, dan is deze weddenschap ongeldig.

Kwart – totaal aantal doelpunten (meer/minder): voorspel of het totaal aantal punten gescoord in het geselecteerde quarter meer of minder is dan het aangegeven aantal. Als het quarter niet is afgemaakt, dan is deze weddenschap ongeldig

Kwart - Draw no Bet: voorspel de winnaar van het geselecteerde quarter, als het quarter eindigt in een gelijkspel dan zijn alle weddenschappen ongeldig, als het quarter niet is afgemaakt, dan is deze weddenschap ongeldig.

Kwart - handicap: voorspel de winnaar van het geselecteerde quarter na verrekening van de aangegeven spread op het resultaat van het quarter. Als het quarter niet is afgemaakt, dan is deze weddenschap ongeldig.

Drive-wedmarkten

Xde drive play X – type play: voorspel of het type play een rush of een pass zal zijn. Per definitie telt alleen een pass naar voren als een pass. Een sack telt ook als een pass speltype.

Xde drive play X - voltooide pass : voorspel of er een pass wordt voltooid tijdens de aangegeven wedstrijd. Per definitie telt alleen een pass naar voren als een pass

Xde drive play X - totale yard winst: voorspel het totaal aantal gewonnen yards tijdens de aangegeven wedstrijd. Yards verdiend door penalties worden niet meegeteld.

Xde drive play X - nieuwe first down: voorspel of de speler een nieuwe first down zal verdienen in de aangegeven wedstrijd. Een touchdown wordt alleen gerekend als een nieuwe first down, indien gescoord door het aanvallende team in balbezit. First downs en yards verdiend door penalties komen niet in aanmerking voor afhandeling.

Xde drive play X - sack: voorspel of er een sack plaatsvindt in de aangegeven wedstrijd.

Xde drive - resultaat: voorspel het resultaat van de aangegeven drive (punt, touchdown, field goal poging). Andere uitkomsten worden afgehandeld als 'overig'.

*In het geval van 'no plays' worden alle weddenschappen afgehandeld op basis van de volgende play, of worden ze ongeldig verklaard indien de drive eindigt voordat de betreffende play wordt bereikt.

** In het geval dat de drive eindigt voordat het betreffende play nummer is bereikt, worden weddenschappen aangaande het betreffende play ongeldig verklaard. Inclusief punts en veldgoals.

*** Veldgoal-yards worden niet meegenomen in het totaal aantal yards gewonnen in een play.

Spelers-wedmarkten

Aantal passing yards per speler: voorspel het aantal passing yards een specifieke speler zal laten optekenen, alleen binnen de normale tijd, tenzij de weddenschap anders aangeeft met (verlengingen inbegrepen).

Minimaal aantal passing yards per speler: voorspel het minimum aantal passing yards een specifieke speler zal laten optekenen, alleen binnen de normale tijd, tenzij de weddenschap anders aangeeft met (verlengingen inbegrepen).

Aantal voltooide passes (pass completions) per speler: voorspel hoeveel "pass completions" de specifieke speler zal laten optekenen, alleen binnen de normale tijd, tenzij de weddenschap anders aangeeft met (verlengingen inbegrepen).

Minimaal aantal voltooide passes (pass completions) per speler: voorspel hoeveel voltooide passes de specifieke speler minimaal zal laten optekenen, alleen binnen de normale tijd, tenzij de weddenschap anders aangeeft met (verlengingen inbegrepen).

Aantal touchdowns passes per speler: voorspel hoeveel touchdown passes de specifieke speler zal laten optekenen, alleen binnen de normale tijd, tenzij de weddenschap anders aangeeft met (verlengingen inbegrepen).

Minimaal aantal touchdowns passes per speler: voorspel hoeveel touchdown passes de specifieke speler minimaal zal laten optekenen, alleen binnen de normale tijd, tenzij de weddenschap anders aangeeft met (verlengingen inbegrepen).

Aantal ondernomen rushes (rush attempts) per speler: voorspel het aantal rush attempts dat een specifieke speler zal laten optekenen, alleen binnen de normale tijd, tenzij de weddenschap anders aangeeft met (verlengingen inbegrepen).

Minimaal aantal ondernomen rushes (rush attempts) per speler: voorspel het minimum aantal rush pogingen een specifieke speler zal laten optekenen, alleen binnen de normale tijd, tenzij de weddenschap anders aangeeft met (verlengingen inbegrepen).

Aantal rushing yards per speler: voorspel het aantal rush yards een specifieke speler zal laten optekenen, alleen binnen de normale tijd, tenzij de weddenschap anders aangeeft met (verlengingen inbegrepen).

Minimaal aantal rushing yards per speler: voorspel het minimum aantal rush yards een specifieke speler zal laten optekenen, alleen binnen de normale tijd, tenzij de weddenschap anders aangeeft met (verlengingen inbegrepen).

Aantal rushing touchdowns per speler: voorspel het aantal rushing touchdowns een specifieke speler zal laten optekenen, alleen binnen de normale tijd, tenzij de weddenschap anders aangeeft met (verlengingen inbegrepen).

Minimaal aantal rushing touchdowns per speler: voorspel het minimum aantal rushing touchdowns een specifieke speler zal laten optekenen, alleen binnen de normale tijd, tenzij de weddenschap anders aangeeft met (verlengingen inbegrepen).

Aantal ontvangen passes (receptions) per speler: voorspel het aantal vangsten een specifieke speler zal laten optekenen, alleen binnen de normale tijd, tenzij de weddenschap anders aangeeft met (verlengingen inbegrepen).

Minimaal aantal ontvangen passes (receptions) per speler: voorspel het minimum aantal vangsten een specifieke speler zal laten optekenen, alleen binnen de normale tijd, tenzij de weddenschap anders aangeeft met (verlengingen inbegrepen).

Aantal receiving yards per speler: voorspel het aantal receiving yards een specifieke speler zal laten optekenen, alleen binnen de normale tijd, tenzij de weddenschap anders aangeeft met (verlengingen inbegrepen).

Minimaal aantal receiving yards per speler: voorspel het minimum aantal receiving yards een specifieke speler zal laten optekenen, alleen binnen de normale tijd, tenzij de weddenschap anders aangeeft met (verlengingen inbegrepen).

Aantal receiving touchdowns per speler: voorspel het aantal receiving touchdowns een specifieke speler zal laten optekenen, alleen binnen de normale tijd, tenzij de weddenschap anders aangeeft met (verlengingen inbegrepen).

Minimaal aantal receiving touchdowns per speler: voorspel het minimum aantal receiving touchdowns een specifieke speler zal laten optekenen, alleen binnen de normale tijd, tenzij de weddenschap anders aangeeft met (verlengingen inbegrepen).

Speler die de eerste touchdown scoort: voorspel welke speler de eerste touchdown in de wedstrijd scoort.

Aantal onderscheppingen (interceptions) uit worpen van de QB: voorspel hoeveel interceptions de speler zal laten optekenen, alleen binnen de reguliere speeltijd, tenzij de weddenschap anders aangeeft met (verlengingen inbegrepen)

Langste voltooide worp door de QB: voorspel de langste voltooide gooi van de QB, alleen binnen de normale tijd, tenzij de weddenschap anders aangeeft met (verlengingen inbegrepen).

Aantal sacks per speler: voorspel het aantal sacks een specifieke speler zal laten optekenen, alleen binnen de normale tijd, tenzij de weddenschap anders aangeeft met (verlengingen inbegrepen).

Speler langste rush: voorspel de langste rush een specifieke speler zal laten optekenen, alleen binnen de normale tijd, tenzij de weddenschap anders aangeeft met (verlengingen inbegrepen).

Eerste rush door een speler: voorspel welke speler de eerste rush in de wedstrijd laat optekenen.

Eerste vangst door een speler: voorspel welke speler de eerste vangst in de wedstrijd registreert.

Eerste voltooide pass door de QB: voorspel welke QB de eerste complete pass registreert in de wedstrijd.

Langste rush in de wedstrijd: voorspel welke speler de langste rush registreert in de wedstrijd.

Langste ontvangen pass in de wedstrijd: voorspel welke speler de langste vangst van de wedstrijd registreert.

Head to head speler passing yards: voorspel welke van de genoemde spelers de meeste passes registreert tijdens de wedstrijd

Head to head voltooide passes per speler: voorspel welke van de genoemde spelers de meeste passes voltooid tijdens de wedstrijd

Head to head rushing yards per speler: voorspel welke van de genoemde spelers de meeste rushes registreert tijdens de wedstrijd.

Head to head receiving yards per speler: voorspel welke van de genoemde spelers de meeste receiving yards registreert tijdens de wedstrijd.

Head to head vangsten per speler: voorspel welke van de genoemde spelers de meeste vangsten registreert tijdens de wedstrijd.

Speler draagt de bal minstens: Je moet voorspellen hoeveel keer de bal door de vermelde speler gedragen wordt.

Speler (verdediger) die een onderschepping doet: Je moet voorspellen of de vermelde speler een onderschepping maakt.

Speler met de eerste rush (verlengingen inbegrepen): Je moet voorspellen wie van de spelers op de lijst de eerste rush zal uitvoeren.

Minimaal aantal ondernomen rushes per speler: Je moet voorspellen hoeveel rushing-pogingen de vermelde speler minimaal zal uitvoeren.

Minimaal aantal rushing yards per speler: Je moet voorspellen hoeveel rushing yards de speler op de lijst minimaal zal maken.

Minimaal aantal rushing touchdowns per speler: Je moet voorspellen hoeveel rushing TDS de vermelde speler minstens zal maken.

Minimaal aantal keren de ontvangen passes (receptions) per speler: Je moet voorspellen hoeveel keer de vermelde speler de bal zal opvangen.

Minimaal aantal receiving yards per speler: Je moet voorspellen hoeveel receiving-yards de vermelde speler minstens zal halen.

Minimaal aantal received touchdowns per speler: Je moet voorspellen hoeveel received touchdowns de vermelde speler minstens zal krijgen.

Minimaal aantal touchdowns per speler: Je moet voorspellen hoeveel touchdowns de vermelde speler minstens zal maken.

Aantal ondernomen passes (pass attempts) per speler: Je moet voorspellen hoeveel pass attempts (meer of minder) de vermelde speler zal hebben.

Speler met langste pass: Je moet voorspellen welke speler de langste pass zal maken.

Rushing en receiving yards van spelers: Je moet voorspellen hoeveel rushing en receiving yards (meer of minder) de vermelde speler zal laten optekenen.

Aantal kicking points per speler: Je moet voorspellen hoeveel kicking points (meer of minder) de vermelde speler zal maken.

Aantal gegooide onderschepte passes per speler: Je moet voorspellen hoeveel onderschepte passes de vermelde speler zal gooien.

Speler met de langste ontvangen pass (reception): Je moet voorspellen welke speler de langste reception heeft.

Aantal tackles per speler: Je moet voorspellen hoeveel tackles (meer of minder) de vermelde speler zal maken.

Aantal sacks per speler: Je moet voorspellen hoeveel sacks (meer of minder) de vermelde speler zal maken.

Aantal passing yards in de 1^e helft per speler: Je moet voorspellen hoeveel passing yards (meer of minder) de vermelde speler zal optekenen tijdens de 1e helft.

Aantal passing TD's in de 1^e helft per speler: Je moet voorspellen hoeveel passing touchdowns (meer of minder) de vermelde speler zal maken in de 1e helft.

Speler met de eerste rush (verlengingen inbegrepen): Je moet voorspellen wie de eerste rush zal maken.

Positie van een speler bij 1e TD: Je moet voorspellen wat de positie van de vermelde speler zal zijn bij zijn eerste TD.

Positie van een speler bij laatste TD: Je moet voorspellen wat de positie van de vermelde speler zal zijn bij zijn laatste TD.

QB die een onderschepping (interception) uitvoert: Je moet voorspellen of de vermelde quarterback een interception zal maken.

QB met de langste completion (verlengingen inbegrepen): Je moet voorspellen welke QB de langste completion zal maken.

QB eerste completion (inclusief verlengingen): Je moet voorspellen welke QB de eerste completion zal gooien.

Gooit een QB 300+ yards? (verlengingen inbegrepen): Je moet voorspellen of een van de vermelde QBs een worp van 300+ yards zal gooien.

Gooit een QB 350+ yards? (verlengingen inbegrepen): Je moet voorspellen of een van de vermelde QBs een worp van 350+ yards zal gooien.

Gooit een QB 400+ yards? (verlengingen inbegrepen): Je moet voorspellen of een van de vermelde QBs een worp van 400+ yards zal gooien.

Een speler met 100+ rushing yards (verlengingen inbegrepen): Je moet voorspellen of een speler op de lijst 100+ rushing yards zal maken.

Een speler met 150+ rushing yards (verlengingen inbegrepen): Je moet voorspellen of een speler op de lijst 150+ rushing yards zal maken.

Een speler met 100+ receiving yards (verlengingen inbegrepen): Je moet voorspellen of een speler op de lijst een 100+ receiving yards zal halen.

Elke speler met 150+ receiving yards (verlengingen inbegrepen): Je moet voorspellen of een speler op de lijst 150+ receiving yards zal halen.

Speler met de meeste receiving yards (alleen vermelde spelers - verlengingen inbegrepen): Je moet voorspellen welke van de vermelde spelers de meeste receiving yards zal optekenen.

Meeste passing yards Speler 1 vs Speler 2: Je moet voorspellen welke van de spelers in de lijst de meeste passing yards zal laten optekenen.

Meeste votooide passes (pass completions) Speler 1 vs Speler 2: Je moet voorspellen welke van de genoemde spelers de meeste geslaagde passes heeft.

Meeste rushing yards Speler 1 vs Speler 2: Je moet voorspellen welke van de vermelde spelers de meeste rush yards zal optekenen.

Meeste receiving yards Speler 1 vs Speler 2: Je moet voorspellen welke van de vermelde spelers de meeste receiving yards zal laten optekenen.

Meeste disposals Speler 1 vs Speler 2: Je moet voorspellen welke van de spelers op de lijst de meeste disposals heeft.

Meeste doelpunten Speler 1 vs Speler 2: Je moet voorspellen welke van de genoemde spelers de meeste doelpunten maakt.

Meeste punten Speler 1 vs Speler 2: Je moet voorspellen welke van de spelers op de lijst de meeste punten haalt.

Meeste passing TDs Speler 1 vs Speler 2: Je moet voorspellen welke van de genoemde spelers de meeste passing-touchdowns heeft.

Meeste rushing yards: Je moet voorspellen welke van de vermelde spelers de meeste rushing yards zullen registreren.

Meeste receiving yards: Je moet voorspellen welke van de vermelde spelers de meeste receiving yards zullen registreren.

Meeste first downs: Je moet voorspellen welke van de vermelde spelers de meeste 1st downs heeft.

Meeste sacks: Je moet voorspellen welke van de vermelde spelers de meeste sacks zal scoren.

Minimaal aantal ondernomen passes (pass attempts) per speler (verlengingen inbegrepen): Je moet voorspellen hoeveel passpogingen de vermelde speler minstens zal uitvoeren.

Totaal aantal ondernomen passes (pass attempts) per speler (verlengingen inbegrepen): Je moet voorspellen of de passpogingen van de gegeven spelers boven of onder de gegeven waarden zullen liggen.

Minimaal aantal onderschepte passes (pass interceptions) per speler: Je moet voorspellen hoeveel pass interceptions de speler in de lijst minstens zal maken.

Totaal aantal onderschepte passes (pass interceptions) per speler (verlengingen inbegrepen): Je moet voorspellen of de intercepties van de gegeven spelers onder of over de opgegeven waarden zullen zijn.

Minimaal aantal tackles per speler (verlengingen inbegrepen): Je moet voorspellen hoeveel tackles de vermelde speler minstens zal maken.

Totaal aantal tackles per speler (verlengingen inbegrepen): Je moet voorspellen of de tackles van de gegeven spelers over of onder de gegeven waarden zullen zijn.

Minimaal aantal sacks per speler (verlengingen inbegrepen): Je moet voorspellen hoeveel sacks de vermelde speler minstens zal maken.

Totaal aantal sacks per speler (verlengingen inbegrepen): Je moet voorspellen of de sacks van de gegeven spelers over of onder de gegeven waarden zullen liggen.

Een speler met 150+ receiving yards (verlengingen inbegrepen): Je moet voorspellen of een speler op de lijst 150+ receiving yards zal halen.

Meeste receiving yards (alleen spelers op de lijst - verlengingen inbegrepen): Je moet voorspellen wie van de spelers op de lijst de meeste receiving yards heeft.

Meeste passing yards Speler 1 vs Speler 2: Je moet voorspellen welke van de spelers in de lijst de meeste passing yards zal noteren.

Meeste geslaagde passes Speler 1 vs Speler 2: Je moet voorspellen welke van de genoemde spelers de meeste geslaagde passes heeft.

Meeste rushing yards Speler 1 vs Speler 2: Je moet voorspellen welke van de genoemde spelers de meeste rush yards zal optekenen.

Pass ontvangen met meeste yards Speler 1 vs Speler 2: Je moet voorspellen welke van de vermelde spelers de pass met de meeste yards zal krijgen.

Meest ontvangen passes Speler 1 vs Speler 2: Je moet voorspellen welke van de genoemde spelers de meeste passes ontvangsten zal hebben.

Meeste disposals Speler 1 vs Speler 2: Je moet voorspellen welke van de vermelde spelers de meeste disposals heeft.

Meeste doelpunten Speler 1 vs Speler 2: Je moet voorspellen welke van de genoemde spelers de meeste doelpunten zal maken.

Meeste punten Speler 1 vs Speler 2: Je moet voorspellen welke van de vermelde spelers de meeste punten haalt.

Meeste passing touchdowns Speler 1 vs Speler 2: Je moet voorspellen welke van de spelers in de lijst de meeste passing-touchdowns op zijn naam heeft staan.

Meeste rushing yards: Je moet voorspellen welke van de vermelde spelers de meeste rushing yards zullen optekenen.

Meeste receiving yards: Je moet voorspellen welke van de vermelde spelers de meeste receiving yards zullen registreren.

Meeste 1st downs: Je moet voorspellen welke van de vermelde spelers de meeste 1st downs heeft.

Meeste sacks: Je moet voorspellen welke van de vermelde spelers de meeste sacks zal scoren.

Minimaal aantal ondernomen passes (pass attempts) per speler (verlengingen inbegrepen): Je moet voorspellen hoeveel passpogingen de vermelde speler minimaal zal hebben.

Totaal aantal ondernomen passes (pass attempts) per speler (verlengingen inbegrepen): Je moet voorspellen of de passpogingen van de gegeven spelers boven of onder de gegeven waarden zullen liggen.

Minimaal aantal onderschepte passes (pass interceptions) per speler (verlengingen inbegrepen): Je moet op zijn minst voorspellen hoeveel onderscheppingen de vermelde speler zal maken.

Minimaal aantal tackles per speler (verlengingen inbegrepen): Je moet voorspellen hoeveel tackles de vermelde speler minstens zal maken.

Totaal aantal tackles per speler (verlengingen inbegrepen): Je moet voorspellen of de tackles van de gegeven spelers over of onder de opgegeven waarden zullen liggen.

Minimaal aantal sacks per speler (verlengingen inbegrepen): Je moet voorspellen hoeveel sacks de vermelde speler minstens zal maken.

Totaal aantal sacks per speler (verlengingen inbegrepen): Je moet voorspellen of de sacks van de gegeven spelers over of onder de opgegeven waarden zullen liggen.

Team-wedmarkten

Tegenstander 1 of tegenstander 2 totaal aantal rushing touchdowns: Je moet voorspellen hoeveel rushing touchdowns (meer/minder) tegenstander 1 en tegenstander 2 zullen registreren.

Tegenstander 1 of tegenstander 2 totaal aantal 1st downs: Je moet voorspellen hoeveel 1st downs (over of onder) tegenstander 1 en tegenstander 2 zullen registreren.

Tegenstander 1 of tegenstander 2 totaal 3rd down conversies: Je moet voorspellen hoeveel 3e down conversies (over of onder) tegenstander 1 en tegenstander 2 zullen optekenen.

First drive resultaat van tegenstander 1 of tegenstander 2: Je moet voorspellen wat het resultaat zal zijn van first drive van tegenstander 1 of tegenstander 2.

1e scoringsronde tegenstander 1 of tegenstander 2: je moet voorspellen wat de eerste scoringsronde van tegenstander 1 of tegenstander 2 zal zijn.

Tegenstander 1 of tegenstander 2 wint beide helften: Je moet voorspellen wie beide helften zal winnen.

Hoeveel quarters heeft tegenstander 1 van tegenstander 2 gewonnen: Je moet voorspellen welke quarters tegenstander 1 van tegenstander 2 zal winnen.

Zal tegenstander 1 of tegenstander 2 meer punten scoren in: Voorspel in welke van de gegeven tijdsbestekken tegenstander 1 of tegenstander 2 meer punten zal scoren.

1e helft - totaal aantal touchdowns tegenstander 1 en tegenstander 2: Voorspel hoeveel touchdowns (over of onder) tegenstander 1 en tegenstander 2 zullen scoren in de eerste helft.

2e helft - totaal aantal touchdowns tegenstander 1 en tegenstander 2: Voorspel hoeveel touchdowns (over of onder) tegenstander 1 en tegenstander 2 zullen scoren in de tweede helft.

1e helft - tegenstander 1 of tegenstander 2 veldgoals: Je moet voorspellen hoeveel field goals (over of onder) tegenstander 1 en tegenstander 2 zullen maken in de eerste helft.

2e helft tegenstander 1 of tegenstander 2 veldgoals: Je moet voorspellen hoeveel field goals (over of onder) tegenstander 1 en tegenstander 2 zullen maken in de tweede helft.

Tegenstander 1 of tegenstander 2 scoort als eerste en wint de wedstrijd: Je moet voorspellen of tegenstander 1 of tegenstander 2 als eerste zal scoren en de wedstrijd zal winnen.

Tegenstander 1 of tegenstander 2 scoort als eerste en verliest de wedstrijd: Je moet voorspellen of tegenstander 1 van tegenstander 2 als eerste zal scoren en de wedstrijd zal verliezen.

Tegenstander 1 of tegenstander 2 scoort in elk quarter: Je moet voorspellen of tegenstander 1 of tegenstander 2 in elk quarter zal scoren.

Tegenstander 1 of tegenstander 2 scoort in beide helften: Je moet voorspellen of tegenstander 1 of tegenstander 2 in beide helften zal scoren.

Tegenstander 1 of tegenstander 2 wint alle quarters: Je moet voorspellen of tegenstander 1 of tegenstander 2 alle quarters zal winnen.

Tegenstander 1 of tegenstander 2 wint beide helften: Je moet voorspellen of tegenstander 1 of tegenstander 2 beide helften zal winnen.

Tegenstander 1 of tegenstander 2 krijgt de 1st down: Je moet voorspellen of tegenstander 1 of tegenstander 2 de 1st down krijgt.

Team scoort langste veldgoal: Je moet voorspellen welk team het langste fieldgoal scoort.

Team met langste kick-off in de wedstrijd: Je moet voorspellen welk team de langste kick-off gaat nemen in de wedstrijd.

Team met langste spel vanaf scrimmage: Je moet voorspellen welk team tijdens de wedstrijd de langste spelfase vanaf scrimmage zal spelen.

Team met meer 3e down conversies in wedstrijd: Je moet voorspellen welk team de meeste 3e down conversies zal hebben in de wedstrijd.

Team met meer aanvallende spelmomenten in de wedstrijd: Je moet voorspellen welk team de meeste aanvallen uitvoert tijdens de wedstrijd.

Team met meeste geaccepteerde straf yards in wedstrijd: Je moet voorspellen welk team de meeste geaccepteerde straf yards zal krijgen in de wedstrijd.

Team met de meeste punts: Je moet voorspellen welk team de meeste punts zal nemen in de wedstrijd.

Team met hoogst scorende quarter: Je moet voorspellen welk team het hoogst scorende quarter zal hebben in de wedstrijd.

Een team scoort 3 keer na elkaar: Je moet voorspellen of minstens één team 3 keer op rij zal scoren.

Het eerste team dat in de rode zone komt: Je moet voorspellen welk team als eerste in de rode zone komt.

Het eerste team dat scoort in de rode zone: Je moet voorspellen welk team als eerste zal scoren in de rode zone.

Team met meeste tijd in balbezit: Je moet voorspellen welk team het meeste balbezit heeft tijdens de wedstrijd.

Team dat langste touchdown scoort: Je moet voorspellen welk team de langste touchdown zal scoren in de wedstrijd.

Team dat de eerste touchdown scoort: Je moet voorspellen welk team de eerste touchdown scoort tijdens de wedstrijd.

Team dat de laatste touchdown scoort: Je moet voorspellen welk team de laatste touchdown van de wedstrijd scoort.

Team dat de eerste turn-over maakt: Je moet voorspellen welk team de eerste turn-over zal maken in de wedstrijd.

Team dat geen turn-overs maakt: Je moet voorspellen welk team geen turn-overs zal maken in de wedstrijd.

Team dat de opgooi wint: Je moet voorspellen welk team de opgooi gaat winnen.

1e team dat een punt uitvoert: Je moet voorspellen welk team als eerste een punt zal uitvoeren.

Het team dat als eerste 3 keer een punt uitvoert: Je moet voorspellen welk team als eerste 3 keer een punt zal uitvoeren.

Welk team heeft de langste gross punt: Je moet voorspellen welk team de langste gross punt zal hebben tijdens de wedstrijd.

Team met langste punt return in wedstrijd: Je moet voorspellen welk team de langste punt return in de wedstrijd heeft.

Team dat de kortste touchdown scoort: Je moet voorspellen welk team de kortste touchdown scoort in de wedstrijd.

Team met langste drive (yards) resulterend in een touchdown: Je moet voorspellen welk team de langste drive (in yards) heeft die resulteert in een touchdown.

Team met langste drive (yards) resulterend in een gemaakte field goal: Je moet voorspellen welk team de langste drive (in yards) heeft die resulteert in een gemaakte field goal.

Team dat de laatste field goal scoort: Je moet voorspellen welk team de laatste field goal scoort.

Eerste team dat een first down haalt: Je moet voorspellen welk team als eerste een first down haalt.

Team dat de eerste turn-over van de wedstrijd maakt: Je moet voorspellen welk team de eerste turn-over van de wedstrijd maakt.

Team met de langste field goal: Je moet voorspellen welk team de langste field goal scoort.

Team dat de eerste aanvaarde overtreding begaat: Je moet voorspellen welk team de eerste aanvaarde overtreding zal begaan.

Team met de langste field goal: Je moet voorspellen welk team de langste field goal scoort.

Team dat de meeste passing yards behaalt: Je moet voorspellen welk team de meeste passing yards krijgt.

Team dat de meeste rush yards heeft: Je moet voorspellen welk team de meeste rush yards zal hebben.

Team met de meeste turn-overs: Je moet voorspellen welk team de meeste turn-overs zal maken.

Team dat als laatste scoort in de 1e helft: Je moet voorspellen welk team het laatst zal scoren in de 1e helft.

Team dat de Xe touchdown scoort: Je moet voorspellen welk team de Xe touchdown gaat scoren.

Zal tegenstander 1 of tegenstander 2 scoren tijdens hun eerste drive?: Je moet voorspellen of tegenstander 1 of tegenstander 2 zal scoren op hun eerste drive.

Xe quarter - tegenstander 1 of tegenstander 2 totaal aantal touchdowns: Je moet voorspellen hoeveel touchdowns (over of onder) tegenstander 1 en tegenstander 2 zullen scoren in het Xe quarter.

Xe quarter tegenstander 1 of tegenstander 2 field goals: Je moet voorspellen hoeveel field goals (over of onder) tegenstander 1 en tegenstander 2 zullen maken in het Xe quarter.

Eerste aanvallende team dat de 50 yard lijn passeert: Je moet voorspellen welk team als eerste over de 50 yard lijn zal gaan.

Team met de kortste field goal: Je moet voorspellen welk team de kortste field goal scoort.

Team met het hoogst scorende quarter: Je moet voorspellen welk team het hoogst scorende quarter zal hebben.

Team met het laagst scorende quarter: Je moet voorspellen welk team het laagst scorende quarter zal hebben.

Team met het eerste coach protest: Je moet voorspellen welk team als eerste een coach protest zal hebben.

Team dat als eerste een time-out vraagt: Je moet voorspellen welk team als eerste een time-out zal vragen.

Team dat de 1e sack uitvoert: Je moet voorspellen welk team de 1e sack op zijn naam krijgt.

Team dat als eerste een time-out vraagt: Je moet voorspellen welk team als eerste een time-out zal vragen.

Grootste voorsprong (een van beide teams) O/U: Je moet voorspellen wat de grootste voorsprong in de wedstrijd (over of onder) van een van beide teams zal zijn.

Het team dat de opgooi wint, wint de wedstrijd: Je moet voorspellen of het team dat de toss wint, ook de wedstrijd zal winnen.

Zal tegenstander 1 van tegenstander 2 de toss winnen en de wedstrijd winnen: Je moet voorspellen of tegenstander 1 van tegenstander 2 de munt opgooit en de wedstrijd wint.

Zullen beide teams een voorsprong hebben in de 1e helft: Je moet voorspellen of beide teams voorsprong zullen hebben in de 1e helft.

Zullen beide teams een voorsprong hebben in de 2de helft: Je moet voorspellen of beide teams voorsprong zullen hebben in de 2de helft.

Zullen beide teams een voorsprong hebben in het 4e quarter: Je moet voorspellen of beide teams een voorsprong zullen hebben in het 4e quarter.

Het team dat als eerste scoort, wint: Je moet voorspellen of het team dat als eerste scoort, ook het spel zal winnen.

Het team dat het laatst scoort, wint: Je moet voorspellen of het team dat als laatste scoort, ook het spel zal winnen.

Een team scoort 4 keer na elkaar: Je moet voorspellen of een van beide teams 4 keer na elkaar zal kunnen scoren.

Elk team moet één touchdown scoren in elke helft: Je moet voorspellen of elk team minstens één touchdown scoort in elke helft.

Elk team moet twee touchdowns scoren in elke helft: Je moet voorspellen of elk team minstens twee touchdowns scoort in iedere helft.

Een team dat 40+ punten scoort: Je moet voorspellen of een team 40+ punten gaat scoren.

3 keer op rij scoren door één van beide teams (verlengingen inbegrepen): Je moet voorspellen of één van beide teams 3 keer op rij zal scoren in de wedstrijd (verlengingen inbegrepen).

Zal tegenstander 1 of tegenstander 2 de eerste drive scoren: Je moet voorspellen of tegenstander 1 of tegenstander 2 de eerste drive zal scoren.

Beide teams scoren 19,5 of 24,5 of 29,5 punten (verlengingen inbegrepen): Je moet voorspellen of beide teams 19,5 of 24,5 of 29,5 punten zullen scoren in de wedstrijd (verlengingen inbegrepen).

Statistiek-wedmarkten

Langste gescoorde field goal: Je moet voorspellen wat de langste field goal (over of onder) zal zijn die in de wedstrijd gescoord wordt.

Kortste gescoorde field goal: Je moet voorspellen welke de kortste field goal (over of onder) gescoord zal worden in de wedstrijd.

Resultaat van de eerste drive (verlengingen inbegrepen): Je moet het resultaat van de eerste drive voorspellen.

Eerste aanvallende spel van de wedstrijd (verlengingen inbegrepen): Je moet voorspellen wat het eerste aanvallende spel van de wedstrijd zal zijn.

Totaal aantal geaccepteerde overtredingen: Je moet voorspellen wat het totaal aantal geaccepteerde overtredingen zal zijn (over of onder) in de wedstrijd.

Totaal aantal pass pogingen: Je moet het totale aantal pass pogingen (over of onder) in de wedstrijd voorspellen.

Totaal aantal geslaagde passes: Je moet voorspellen wat het totaal aantal geslaagde passes zal zijn (over of onder) in de wedstrijd.

Totaal aantal pass yards: Je moet voorspellen wat het totaal aantal pass yards (over of onder) in de wedstrijd zal zijn.

Totaal 1e downs: Je moet het totale aantal 1st downs (over of onder) in de wedstrijd voorspellen.

Totaal punts: Je moet het totale aantal punts (over of onder) in de wedstrijd voorspellen.

Total TD's 2-way: Je moet voorspellen wat het totaal aantal touchdowns zal zijn (over of onder) in de wedstrijd.

Totaal aantal onderscheppingen: Je moet voorspellen wat het totaal aantal onderscheppingen zal zijn (over of onder) in de wedstrijd.

Totaal aantal verdedigende tackles: Je moet voorspellen wat het totaal aantal verdedigende tackles zal zijn (over of onder) in de wedstrijd.

Langste touchdown gescoord: Je moet voorspellen wat de langste touchdown (over of onder) zal zijn die in de wedstrijd gescoord wordt.

Kortste touchdown gescoord: Je moet voorspellen wat de kortste touchdown (over of onder) zal zijn die in de wedstrijd gescoord wordt.

Xe quarter - totaal aantal touchdowns: Je moet voorspellen wat het totaal aantal touchdowns zal zijn (over of onder) in het Xe quarter.

1e helft - field goals: Je moet het totale aantal field goals (over of onder) in de 1e helft voorspellen.

Xe quarter - field goals: Je moet voorspellen wat het totaal aantal field goals zal zijn (over of onder) in het Xe quarter.

Totaal aantal shirtnummers voor touchdown scorers (2 punts conversies tellen niet mee): Je moet voorspellen wat het totaal aantal rugnummers voor touchdown scorers (over of onder) in de wedstrijd zal zijn.

Wordt er een extra punt gemist na een touchdown (Alleen kick): Je moet voorspellen of er een extra punt gemist wordt na een touchdown (alleen kick).

Wordt de wedstrijd beslist met 3 punten verschil: Je moet voorspellen of de wedstrijd precies met 3 punten beslist wordt.

Komt er een 2 punten conversie: Je moet voorspellen of er een 2 punten conversie komt.

Gelijkspel na 0-0: Je moet voorspellen of het spel gelijk zal eindigen na 0-0.

Total TD's 3-way: Je moet voorspellen wat het totaal aantal touchdowns (over of onder) in de wedstrijd zal zijn.

Eerste scoremethode 3 keuzes: Je moet voorspellen wat de eerste scoremethode zal zijn (3-way).

Eerste scoremethode 6 keuzes: Je moet voorspellen wat de eerste scoremethode zal zijn (6-way).

Eerste turn-over type 3 keuzes: Je moet voorspellen wat de eerste turn-over zal zijn (3-way).

Eerste aanvallende spel van de wedstrijd: Je moet voorspellen wat het eerste aanvallende spel van de wedstrijd zal zijn.

Laatste scoremethode: Je moet voorspellen wat de laatste scoremethode zal zijn.

Resultaat van de 1e coach protest: Je moet voorspellen wat het resultaat zal zijn van het 1e coach protest.

Hoeveel spelers zullen een pass poging maken: hoeveel spelers zullen een pass poging maken? Je moet voorspellen hoeveel spelers (over of onder) een pass poging zullen wagen.

Wie zal meer first downs hebben: Je moet voorspellen wie de meeste 1st downs zal hebben.

Wordt een safety gescoord: Je moet voorspellen of een safety gescoord zal worden.

Succesvolle 2 punt conversie: Je moet voorspellen of er een succesvolle 2 punt conversie zal zijn.

Rust - Totaal aantal liedjes: Je moet voorspellen hoeveel liedjes er tijdens de rust worden gespeeld.

Shirtnummer van de eerste touchdownscorer: Je moet het shirtnummer van de 1e touchdownscorer voorspellen.

Totaal gross puntafstand van de wedstrijd: Je moet voorspellen wat de totale gross puntafstand zal zijn (over of onder) in de wedstrijd zal zijn.

Lengte (in yards) van langste drive: Je moet voorspellen wat de lengte zal zijn van de langste drive (over of onder yards) in de wedstrijd.

Netto gewonnen yards op de openingsdrive van de wedstrijd: Je moet voorspellen hoeveel netto yards er worden gewonnen op de openingsdrive van de wedstrijd (over of onder).

Eerste score yards: Je moet voorspellen op hoeveel yards de eerste score zal uitkomen (over of onder).

Eerste touchdown yards: Je moet voorspellen op hoeveel yards de eerste touchdown zal uitkomen (over of onder).

Afstand van de 1e succesvolle field goal: Je moet voorspellen wat de afstand van de 1e succesvolle field goal (over of onder yards) in de wedstrijd zal zijn.

Totaal aantal field goal yards: Je moet voorspellen wat het totaal aantal field goal yards (over of onder) zal zijn in de wedstrijd.

Totaal 3rd down conversies: Je moet voorspellen wat het totaal aantal 3e down conversies zal zijn (over of onder) in de wedstrijd.

Totaal 4th down conversies: Je moet voorspellen wat het totaal aantal 4e down conversies zal zijn (over of onder) in de wedstrijd.

Totaal aantal kick-offs: Je moet het totale aantal kick-offs (over of onder) in de wedstrijd voorspellen.

Totaal aantal netto aanvallende yards: Je moet voorspellen wat het totaal aantal netto offensieve yards (over of onder) in de wedstrijd zal zijn.

Totaal aantal spelers die een pass poging deden: Je moet voorspellen hoeveel spelers in totaal een pass poging zullen deden (over of onder) tijdens de wedstrijd.

Totaal aantal spelers met ontvangen passes: Je moet voorspellen wat het totaal aantal spelers is met recepties (over of onder) tijdens de wedstrijd.

Totaal aantal spelers met rush pogingen: Je moet voorspellen wat het totaal aantal spelers met rush pogingen zal zijn (over of onder) tijdens de wedstrijd.

Totaal aantal rushing pogingen: Je moet voorspellen wat het totaal aantal rushing pogingen zal zijn (over of onder) in de wedstrijd.

Totale TD yard afstand: Je moet voorspellen wat de totale yard afstand voor touchdown (over of onder) zal zijn tijdens de wedstrijd.

Totaal aantal touchdown passes: Je moet het totale aantal touchdown passes (over of onder) in de wedstrijd voorspellen.

Grootste voorsprong tijdens de wedstrijd: Je moet voorspellen wat de grootste voorsprong (over of onder) wordt in de wedstrijd.

Meeste opeenvolgende afrondingen door één van beide startende QB's: Je moet voorspellen wat de meeste opeenvolgende afrondingen door één van beide startende QB's zullen zijn.

Succesvolle tweepuntsconversie: Je moet voorspellen of er een succesvolle tweepuntsconversie komt.

Juist afgeroepen toss: Je moet voorspellen of het opgooien van de munt correct zal gebeuren.

Opening aftrap is een touchback: Je moet voorspellen of de openingskick-off een touchback zal zijn.

Een trap raakt de lat: Je moet voorspellen of een trap de staanders zal raken.

Komt er een octopus: Je moet voorspellen of er een octopus komt.

Zal elke punt resulteren in een touchback: Je moet voorspellen of een punt zal resulteren in een touchback.

Komt er een geblokte punter: Je moet voorspellen of er een geblokte punter komt.

Komt er een valse punt of field goal: Je moet voorspellen of er een valse punt of field goal komt.

Wordt er een punt teruggegeven voor een touchdown: Je moet voorspellen of er een punt wordt teruggegeven voor een touchdown.

1e drive - field goal gemaakt: Je moet voorspellen of er een field goal wordt gemaakt in de 1e drive.

Een van beide teams scoort een touchdown in hun openingsdrive: Je moet voorspellen of één van beide teams een touchdown scoort in hun openingsdrive.

Aanvallende score op de 1e drive van de wedstrijd: Je moet voorspellen of er een aanvallende score zal zijn op de 1e drive van de wedstrijd.

1e field goal op of na 14 minuten verstreken: je moet voorspellen of het 1e field goal wordt gescoord op of na 14de minuut.

1e score op of na 7 minuten verstreken: Je moet voorspellen of de 1e score zal worden gescoord op of na de 7de minuut.

1e touchdown op of na 10 minuten verstreken: Je moet voorspellen of de 1e touchdown wordt gescoord op of na de 10de minuut.

Zal er in alle vier de quarters een succesvolle field goal zijn: Je moet voorspellen of er in alle vier de quarters een succesvolle field goal zal zijn.

De eerste score van het spel is een touchdown: Je moet voorspellen of de eerste score van de wedstrijd een touchdown is.

Komt er een quarter zonder doelpunten: Je moet voorspellen of er een quarter zonder doelpunten komt.

Openingskick-off is een touchback: Je moet voorspellen of de openingskick-off een touchback zal zijn.

Zal er een gemiste FG of XP zijn: Je moet voorspellen of er een gemiste FG of XP komt.

Komt er een pick 6: Je moet voorspellen of er een pick 6 komt.

Speciaal team of verdedigende touchdown gescoord: Je moet voorspellen of er een speciaal team touchdown of verdedigende touchdown gescoord zal worden.

Zal een long snapper een tackle of assist maken: Je moet voorspellen of een long snapper een tackle of assist zal maken.

Zal er een uitsluiting zijn: Je moet voorspellen of er een uitsluiting zal zijn.

Zal er een poging tot misleiden (flea-flicker) worden gedaan: Je moet voorspellen of er een poging tot flea-flicker zal zijn.

Zal er een kick-off komen na een touchdown: Je moet voorspellen of er een kick-off wordt getrapt na een touchdown.

Score in laatste 2 minuten van 1e helft: Je moet voorspellen of er gescoord zal worden in de laatste 2 minuten van de 1e helft.

Komt er een comeback in de 4e quarter: Je moet voorspellen of er een comeback komt in het 4e quarter.

Laatste spel van de wedstrijd is een QB kneel: Je moet voorspellen of het laatste spel van de wedstrijd een QB kneel zal zijn.

Wordt er gescoord bij het laatste onderdeel van de wedstrijd: Je moet voorspellen of er gescoord wordt bij het laatste deel van de wedstrijd.

Zal het laatste spel van de wedstrijd een quarterback rush zijn: Je moet voorspellen of het laatste spel van de wedstrijd een quarterback rush zal zijn.

Meeste 1st downs: Je moet voorspellen wie de meeste 1st downs maakt.

Duur van het volkslied: Je moet voorspellen hoe lang het volkslied duurt.

Munt opgooien: Je moet voorspellen wat de uitkomst zal zijn van het opgooien van de munt.

Kleur van Gatorade die over de winnende hoofdcoach wordt gegoten: Je moet voorspellen wat de kleur zal zijn van de Gatorade die over de winnende hoofdcoach zal gegoten worden.

Wie zal de Super Bowl MVP als eerste bedanken: Je moet voorspellen wie de Super Bowl MVP als eerste zal bedanken.

Positie van de MVP: Je moet voorspellen wat de positie van de MVP (beste speler) zal zijn.

1e scoringsronde: Je moet voorspellen wat de 1e scoringsronde zal zijn.

Opening kick-off terug voor een touchdown: Je moet voorspellen of de openingskickoff wordt teruggestuurd voor een touchdown.

Quarter van de eerste touchdown: Je moet voorspellen in welke quarter de eerste touchdown zal zijn.

1e turn-over van het spel zal zijn: Je moet voorspellen wat de 1e turn-over van de wedstrijd zal zijn.

Exact totaal aantal touchdowns: Je moet precies voorspellen wat het totaal aantal touchdowns in de wedstrijd zal zijn.

Wedmarkten op eindresultaten (outrights)

Winnaar: voorspel de winnaar van het aangegeven kampioenschap aan de hand van de officiële ranglijst van de competitie.

Divisie / conference-winnaar: voorspel de winnaar van de betreffende divisie of conferentie aan de hand van de officiële ranglijst van de competitie.

Regulier seizoen-overwinningen - team: voorspel hoeveel wedstrijden het aangegeven team gaat winnen. (meer/minder) in het reguliere seizoen van de competitie en volgens de officiële ranglijst van de competitie.

Wie gaat er naar de playoffs? - team: voorspel of het aangegeven team de playoffs gaat bereiken van de betreffende competitie en volgens de officiële ranglijst van de competitie.

Top 4, Top 6, Top 8, Top 10- team : voorspel of het geselecteerde team op de respectievelijke top positie staat als de competitie is beëindigd.

Draft X-ste keuze : voorspel wie de Xde keuze is in de aangegeven draft.

Draft plaatsing - speler: voorspel welke plaatsing de genoemde speler krijgt in de aangegeven draft.

Head to head - correcte series uitslag: voorspel de uitslag van de series of wedstrijden tussen de 2 aangegeven teams. Met het oog op afhandeling worden alleen de officiële sites van elke competitie geraadpleegd.

Head to head - wanneer is de series beëindigd?: voorspel in hoeveel wedstrijden de serie tussen 2 aangegeven teams is beëindigd. Met het oog op afhandeling worden alleen de officiële sites van elke competitie geraadpleegd.

Head to head - winnaar: voorspel welke van de aangegeven teams zich zal kwalificeren voor de kwalificatiefase of play-off ronde.

Bereikt de playoffs: voorspel of het geselecteerde team de playoffs bereikt (Ja) of (Nee) tijdens het toernooi en volgens de officiële ranglijst van de competitie.

Onderscheiding - Most Valuable Speler (MVP): voorspel wie de Most Valuable Player onderscheiding wint in dit specifieke seizoen (alleen het reguliere seizoen).

Onderscheiding - aanvallende Rookie van het jaar: voorspel wie de aanvallende Rookie van het jaar onderscheiding wint in dit specifieke seizoen (alleen het reguliere seizoen).

Onderscheiding verdedigende Rookie van het jaar: voorspel wie de verdedigende Rookie van het jaar onderscheiding wint in dit specifieke seizoen (alleen het reguliere seizoen).

Bereikt de Superbowl: voorspel of het geselecteerde team de Superbowl bereikt (Ja) of (Nee) tijdens het toernooi, volgens de officiële ranglijst van de competitie.

Team - draft positie: voorspel de positie van het team in de bewuste draft.

Super Bowl - winnende conference: voorspel uit welke conference de winnaar van de Superbowl komt.

Super Bowl - winnende division: voorspel uit welke divisie de winnaar van de Superbowl komt.

Super Bowl - team dat de opgooi wint: voorspel het team dat de opgooi wint in de Super Bowl.

Super Bowl - MVP: Voorspel de speler die de MVP-onderscheiding wint in de Superbowl.

Tijdstip eerste score (minuten): Je moet voorspellen op welke minuut het eerste punt wordt gescoord.

Totaal first downs (verlengingen inbegrepen): Je moet voorspellen hoeveel first downs er zullen worden gemaakt (verlengingen inbegrepen).

Safety (verlengingen inbegrepen): Je moet voorspellen wanneer er safety zal komen in de wedstrijd (verlengingen inbegrepen).

Verdedigende of speciale TD's gescoord (verlengingen inbegrepen): Je moet voorspellen of er verdedigende TD's of speciale TD's gescoord zullen worden (verlengingen inbegrepen).

Meeste first downs (verlengingen inbegrepen): Je moet voorspellen welk team de meeste first downs zal scoren (verlengingen inbegrepen).

Big Win/Little Win: Je moet voorspellen of het thuisteam of het uitteam zal winnen met meer dan 14 punten (big win) of met 1 tot 13 punten (little win).

HONKBAL

Algemene regels

MLB (en andere honkbalcompetities): De Winnaar (extra innings inbegrepen)-wedmarkt (ook gekend als de Money Line) wordt als beslist beschouwd als de officials van de competitie de wedstrijd als voltooid beschouwen én als:

1. minstens 5 innings afgewerkt werden

OF

2. 4,5 innings afgewerkt werden en het thuisteam (of het team dat als tweede aan slag is) op voorsprong staat.

In alle andere gevallen worden weddenschappen op de Winnaar (extra innings inbegrepen)-wedmarkt ongeldig verklaard in de inzetten terugbetaald.

Voor alle duidelijkheid: weddenschappen op de andere wedmarkten (bijv. Totaal Aantal Runs, Handicap enz.) blijven geldig als:

1. minstens 9 innings afgewerkt werden

OF

2. 8,5 innings afgewerkt werden en het thuisteam (of het team dat als tweede aan slag is) op voorsprong staat.

In alle andere gevallen worden de weddenschappen ongeldig verklaard in de inzetten terugbetaald. In het geval dat de Mercy Rule toegepast wordt, worden weddenschappen afgehandeld op basis van de score op het moment van de toepassing van de Mercy Rule.

MLB (of andere honkbalcompetities): Alle **Pitcher Lines** (PL-Markten voor *Winnaar (extra innings inbegrepen)*, handicaps en puntenaantallen) zijn ongeldig in het geval van een wijziging van de opgelijste startende werper (starting pitcher). Deze wedmarkten zijn voorzien dan de indicatie (PL) op het spelformulier en in het overzicht van weddenschappen. Indien de indicatie (PL) niet aangegeven is, wordt de weddenchap afgehandeld op basis van het resultaat van de wedstrijd, ongeacht wijzigingen van startende werpers. Alle nieuw aangeboden PL-marketen volgen de bovenstaande regels. De andere markten volgen de algemene regels voor **MLB en andere honkbalcompetities**, inclusief de vermelde uitzonderingen.

In honkbal, in het geval van een **7-inning-wedstrijd**, blijven weddenschappen op alle wedmarkten geldig als:

1. 7 innings afgewerkt werden

OF

2. 6,5 innings afgewerkt werden en het thuisteam (of het team dat als tweede aan slag is) op voorsprong staat.

De uitzondering hierop is de Winnaar-wedmarkt (ook gekend als de Money Line), die als beslist beschouwd wordt als:

1. Minstens 5 innings afgewerkt werden

OF

2. Minstens 4,5 innings afgewerkt werden en het thuisteam (of het team dat als tweede aan slag is) op voorsprong staat.

In alle andere gevallen worden weddenschappen op de Winnaar-wedmarkt (Money Line) als ongeldig verklaard.

Totaal aantal honken: hier gaat het enkel om wat er voortkomt uit slagen van de slagman, zoals éénhonkslagen (singles), tweehonkslagen (doubles), driehonkslagen (triples) of homeruns. Een homerun geldt als 4 honken, een triple als 3 honken, een double als 2 honken, en een single als 1 honk. Vier wijd (walks), geraakte werpers (HBP), gestolen honken, fouten, en velderskeus worden NIET meegeteld voor de 'Totaal aantal honken'-wedmarkt, i.e. alleen honkslagen tellen mee.

Populaire wedmarkten

Winnaar (extra innings inbegrepen): voorspel het winnende team, ongeacht de startende werper.

Handicap (extra innings inbegrepen): Voorspel de winnaar van de hele wedstrijd, na het optellen bij, of aftrekken van het aangegeven puntenaantal aan het eindresultaat van de wedstrijd, inclusief extra innings.

Totaal aantal runs (extra innings inbegrepen): voorspel het aantal runs behaald door beide teams, inclusief extra innings.

Thuis team totaal aantal runs (extra innings inbegrepen): specificeer het aantal runs behaald door het thuis team, inclusief extra innings.

Uit team totaal aantal runs (extra innings inbegrepen): voorspel het aantal runs behaald door het uitteam, inclusief extra innings.

Totaal aantal slagen (extra innings inbegrepen): voorspel het aantal slagen (hits) behaald door beide teams, inclusief extra innings.

Thuis team totaal aantal hits (extra innings inbegrepen): voorspel het aantal slagen (hits) behaald door het thuis team, inclusief extra innings.

Uit team totaal aantal hits (extra innings inbegrepen): voorspel het totaal aantal slagen (hits) behaald door het uitteam, inclusief extra innings.

Winst huidige inning of de volgende inning: voorspel of het thuis- of uitteam de huidige of volgende inning zal winnen. Het eerste en tweede gedeelte van de aangegeven inning moet voltooid zijn, behalve wanneer het team als tweede aan slag aan de leiding gaat op het moment dat de wedstrijd onderbroken of gestaakt werd.

Totaal aantal runs in Xde inning: specificeer het totaal aantal runs behaald door beide teams in de Xde inning. Het eerste en tweede gedeelte van de aangegeven inning moet voltooid zijn, tenzij de markt al bepaald is.

Score van de huidige inning of de volgende inning: voorspel de score van de huidige of de volgende inning. Het eerste en tweede gedeelte van de aangegeven inning moet voltooid zijn, tenzij de markt al bepaald is.

Markt van huidige inning / Hit in ½ inning of de volgende inning: het eerste en tweede gedeelte van de specifieke inning moet afgemaakt worden als de wedstrijd onderbroken of gestaakt is, tenzij er een run is voltooid of er een treffer is gemaakt.

Team met de meeste treffers in de huidige of volgende inning: om de weddenschap te laten gelden, moet het eerste en tweede gedeelte van de specifieke inning voltooid zijn, tenzij de weddenschap al bepaald is.

Totaal aantal slagen in de huidige of volgende inning of totaal aantal runs in de huidige of volgende inning: het eerste en tweede gedeelte van de specifieke inning moet voltooid zijn, tenzij de weddenschap al bepaald is.

Leider na X innings: om de weddenschap te laten gelden, moet het eerste en tweede gedeelte van de specifieke inning voltooid zijn, tenzij de weddenschap al bepaald is.

'Race naar X' markten/team-totals/totaal aantal hits: de '8½ innings regel' is van toepassing, tenzij weddenschappen al zijn afgehandeld of het normale einde van de wedstrijd (zonder het opschorten daarvan) de weddenschappen bepaalt.

Als de wedstrijd in een gelijkspel eindigt en het normale einde van de wedstrijd (zonder opschorten van de wedstrijd) een winnaar vereist, dan zijn de weddenschappen op 'race naar xx' ongeldig. Als voorbeeld, indien een **MLB-wedstrijd** wordt onderbroken of gestaakt, of onderbroken met een stand van 3-3 na 10 innings, dan zijn weddenschappen op de "Race naar 4"-markt ongeldig. Weddenschappen op de "Race naar 5/6/7 worden eveneens afgehandeld als ongeldig.

Volgende team dat scoort: in het geval dat de wedstrijd is onderbroken, gelden alle weddenschappen op runs die al zijn gescoord als geldig. Weddenschappen op de volgende race ten tijde van de onderbreking of staking zijn ongeldig.

Winstmarge: weddenschap die het verschil tussen twee tegenstanders voorspelt aan het einde van de wedstrijd, bijvoorbeeld: 'thuis team met 1-3 runs'. De 8½ innings regel is van toepassing. Inclusief de toegevoegde innings voor MLB (Major League Baseball). Voor een MLB-wedstrijd die eindigt in een gelijkspel geldt dat weddenschappen die geen gelijkspel optie aanbieden ongeldig zijn; in het geval dat het geen MLB-evenement betreft waarbij wedstrijd in een gelijkspel eindigt, zal die optie beschikbaar zijn.

BELANGRIJK: wij bevelen aan dat je het volgende voorbeeld in de winstmarge tijdens een live-wedstrijd overweegt. Ons platform toont deze markt als volgt: +3 (races), -3 (races). Hierbij betekent het (+) teken het thuis team en het (-) teken het uitteam. Zo betekent '>=+3' en '<=-3', respectievelijk 'meer of gelijk aan 3 thuis team races' en 'minder of gelijk aan 3 uitteam races'.

Wanneer wordt de eerste run gescoord (extra innings inbegrepen): voorspel in welke inning de eerste run wordt gescoord.

Winnaar & totaal : deze weddenschap combineert twee weddenschappen die je moet voorspellen; wie de wedstrijd wint en het totaal aantal runs (meer/minder) dat wordt gescoord in de wedstrijd.

Maximaal aantal opeenvolgende runs door een van beide teams: voorspel het maximaal aantal opeenvolgende runs gescoord door een van de beide teams.

Exacte aantal runs in de hoogst scorende inning: voorspel het precieze aantal runs in de inning met de hoogste score.

Run bereik (extra innings inbegrepen): voorspel het bereik waarbinnen het totaal aantal runs van de wedstrijd valt.

Resultaat van de Xde worp: voorspel het resultaat van de aangegeven worp.

Hit op de Xde worp: voorspel of de aangegeven worp wordt geslagen.

Home run op de Xde worp: voorspel of op de aangegeven worp een home run wordt geslagen.

Innings-wedmarkten

Xde inning - 1X2: voorspel de uitslag van de aangegeven inning.

Xde inning - totaal: voorspel het totaal aantal runs door beide teams behaald in de aangegeven inning.

Xde inning - team dat scoort: voorspel het team dat scoort in de aangegeven inning.

Xde inning - handicap: voorspel de winnaar van de genoemde inning, na verrekening van de aangegeven spread op het resultaat van de wedstrijd.

Xde inning - totaal aantal hits: voorspel het totaal aantal hits in de aangegeven inning.

Xde inning - team totaal aantal hits: voorspel het totaal aantal hits voor het thuis- of het uitteam in de aangegeven inning.

Innings 1 tot 5 - 1X2: voorspel het resultaat van innings 1-5.

Innings 1 tot 5 - totaal: voorspel het totaal aantal runs behaald door beide teams in innings 1-5.

Innings 1 tot 5 - handicap: voorspel de winnaar van innings 1-5, na verrekening van de aangegeven spread op het resultaat van de wedstrijd

Innings 1 tot 5 - totaal aantal hits: voorspel het totaal aantal hits van beide teams in innings 1-5.

Innings 1 tot 5 - team totaal aantal hits: voorspel het totaal aantal hits van het thuis- en het uitteam in innings 1-5.

Team dat meer innings wint: voorspel het team dat meer innings wint in de wedstrijd.

Team met de hoogste score in een inning: voorspel welk team de hoogste score heeft in een enkele inning (of dat het gelijkspel wordt).

Komt er een extra inning: raad of de wedstrijd (ja-nee) extra innings zal hebben.

Eerste x innings 1x2 & 1x2 (extra innings inbegrepen): voorspel het resultaat van de eerste X innings, alsmede het resultaat aan het einde van de wedstrijd.

Beide teams meer dan X.5 (extra innings inbegrepen): voorspel of beide teams meer dan X.5 runs scoren in de wedstrijd.

Race naar X runs (extra innings inbegrepen): voorspel welk team het eerst X runs behaald, inclusief verlengingen.

Thuis team aan slag in de 9e inning: voorspel of het thuis team aan slag komt in de 9e inning

Aantal puntloze innings: voorspel hoeveel inning zonder score eindigen (0-0).

Hoogst scorende inning: voorspel de inning met de hoogste score.

Wanneer is de wedstrijd beslist: voorspel in welke inning de wedstrijd beslist wordt.

Volgende inning hit (ja/nee): Je moet voorspellen of er in de volgende inning een hit zal zijn.

Xe inning hit (ja/nee): Je moet voorspellen of er in de Xe inning een hit zal zijn.

Spelers-wedmarkten

Speler strikeouts: voorspel het aantal strikeouts van een specifieke speler.

Speler strikeouts (minimaal): voorspel het minimaal aantal strikeouts van een specifieke speler.

Speler hits (minimaal): voorspel het minimum aantal hits van een specifieke speler.

Speler totaal aantal honken (minimaal): voorspel het minimum aantal honken een specifieke speler registreert.

Speler hits + runs + rbi's: voorspel het gecombineerde aantal hits, runs en rbi's dat een specifieke speler registreert.

Speler hits + runs + rbi's (minimaal): voorspel het minimum aantal gecombineerde hits, runs en rbi's dat een specifieke speler zal registreren.

Speler aantal home runs (minimaal): voorspel het minimum aantal home runs dat een specifieke speler zal registreren.

Head to head totaal aantal honken: voorspel welke van de aangegeven spelers de meeste honken scoort in de wedstrijd.

Head to head strikeouts: voorspel welke van de aangegeven spelers de meeste strikeouts heeft in de wedstrijd.

Speler hits + totaal aantal honken: voorspel het gecombineerde aantal hits en totaal aantal honken dat een speler zal registreren.

Speler totaal aantal honken + runs + rbi's: voorspel het gecombineerde aantal honken, runs en rbi's dat een specifieke speler registreert.

Slagman hits: Hierbij wordt het aantal hits van een specifieke slagman voorspeld.

Slagman totaal honken: Hierbij wordt voorspeld hoeveel honken de betreffende slagman in totaal zal slaan.

Werper strikeouts: Hierbij wordt het aantal strikeouts van een specifieke werper voorspeld.

Resultaat van de Nde slagbeurt van Xe speler: Voorspel het resultaat van de Nde slagbeurt van Xe speler.

De Xe speler slaat Nde keer uit: Je moet voorspellen of de Xe speler zal uitslaan in zijn Nde keer dat hij aan slag is.

De meeste honken in totaal: Je moet voorspellen welk team de meeste honken in totaal zal slaan.

Het meeste aantal strikeouts: Je moet voorspellen welk team de meeste strikeouts zal hebben.

Wedmarkten op eindresultaten (outrights)

Winnaar: voorspel de winnaar van de aangegeven competitie volgens de officiële ranglijst van die competitie.

Divisie / Conference winnaar: voorspel de winnaar van de aangegeven divisie of conferentie volgens de officiële ranglijst van die competitie.

Regulier seizoen punten - team: voorspel het aantal punten (meer/minder) dat het aangegeven team zal verzamelen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

H2H - correcte score in series: voorspel de uitslag van de series van wedstrijden tussen de 2 aangegeven teams. Voor afhandelingsdoeleinden zullen slechts de officiële sites van iedere competitie geldig zijn.

H2H - wanneer is de series beëindigd?: voorspel in hoeveel wedstrijden de reeks wedstrijden tussen de 2 aangegeven teams zal eindigen. Voor afhandelingsdoeleinden zullen slechts officiële sites van iedere competitie geldig zijn

H2H - winnaar: voorspel welke van de aangegeven 2 teams zich zal kwalificeren voor de bepaalde kwalificatie fase of play-off ronde.

Zullen ze de playoffs bereiken? - team: voorspel of het genoemde team de play-off zal bereiken in het- aangegeven toernooi en volgens de officiële ranglijst van de competitie.

Top4, Top6, Top8, Top10: voorspel of het geselecteerde team in de respectievelijke top positie zal eindigen als de competitie over is.

RUGBY / RUGBY LEAGUE

Tenzij anders vermeld, worden alle weddenschappen op Rugby/Rugby League gebaseerd op een wedstrijdduur van 80 minuten, met inbegrip van blessuretijd toegevoegd door de scheidsrechter. Wanneer een wedstrijd wordt beëindigd voor het einde van normale speeltijd, zijn alle weddenschappen ongeldig, behalve de weddenschappen die al zijn afgehandeld.

Populaire wedmarkten

1x2: je moet de eindstand van een volledige wedstrijd voorspellen. Er zijn drie mogelijke uitkomsten: 1 (de thuisploeg wint), X (gelijkspel), 2 (de uitploeg wint).

Dubbele kans: je moet de eindstand van een volledige wedstrijd voorspellen. Er zijn drie mogelijke uitkomsten: 1X (de thuisploeg wint of speelt gelijk), X2 (de uitploeg wint of speelt gelijk), 12 (de thuisploeg of de uitploeg wint).

Draw no bet : bij deze weddenschap kan er pas uitbetaald worden wanneer er een winnaar van de wedstrijd is. Als die einduitslag een gelijkspel is, dan wordt je inzet terugbetaald. Bijvoorbeeld, als een wedstrijd eindigt in een gelijkspel wordt de weddenschap als ongeldig afgehandeld.

Handicap: weddenschap waarbij de winnaar van de wedstrijd moet worden beslist met een respectievelijk doelpuntenverschil. De echte score wordt bijgeteld of afgetrokken van het puntenaantal dat in de handicap staat. Wanneer dat gedaan is, wordt er gekeken wie de wedstrijd wint, de thuisploeg, de uitploeg of een gelijkspel.

Handicap (1X2): je moet de einduitslag van de wedstrijd voorspellen, rekening houdend met de handicap tussen haakjes. Bijvoorbeeld, (0:1) betekent dat de uitploeg één doelpunt voorsprong heeft, terwijl (1:0) betekent dat het thuisploeg één doelpunt voorsprong heeft.

Totaal: je moet voorspellen of het totaal aantal gescoorde punten in de gehele wedstrijd meer of minder is dan de aangegeven spreiding.

Totaal team: je moet voorspellen of het totaal aantal punten gescoord door de thuisploeg of uitploeg tijdens de gehele wedstrijd meer of minder is dan aangegeven spreiding.

Winstmarge: je moet de marge voorspellen die de winnende ploeg heeft op de tegenstander, of dat de wedstrijd in gelijkspel eindigt.

Ruststand/eindstand: je moet de uitkomst voorspellen van de ruststand, samen met de uitkomst van de gehele wedstrijd. De mogelijke uitkomsten zijn: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X2, 2/1, 2/X en 2/2).

Helft met de hoogste score: voorspelt in welke helft de meeste punten gescoord worden.

Even / oneven: je moet voorspellen of de eindstand van de wedstrijd een even of een oneven getal is. De eindstand 0-0 wordt als even beschouwd.

Punten bereik: Je moet het bereik van het aantal punten voorspellen tijdens de wedstrijd.

Kwalificatie: voorspel welk team zich plaatst voor de volgende ronde van het toernooi.

Welk team wint de finale: voorspel de winnaar van het geselecteerde toernooi.

Welk team zal de derde plaats halen: voorspel welk team de derde plaats zal halen aan het einde van het geselecteerde toernooi.

Welk team wint de rest van de wedstrijd: je wed op wie de rest van de wedstrijd zal winnen. Op het moment dat de weddenschap geplaatst wordt zal de stand als 0-0 beschouwd worden, ongeacht de echte stand van de wedstrijd op dat moment.

Verlengingen: voorspel welk team de winnaar wordt van de verlengingen.

Eerste scoring play (prematch): je moet voorspellen hoe de eerste punten in de wedstrijd gescoord worden. Er zijn zes mogelijkheden.

- Tegenstander 1 met een try
- Tegenstander 2 met een try
- Tegenstander 1 met een penalty
- Tegenstander 2 met een penalty
- Tegenstander 1 met een drop-goal
- Tegenstander 2 met een drop-goal

Race naar X aantal punten: je moet voorspellen welk team het snelste X punten behaalt tijdens de wedstrijd.

Volgende scoring play: je moet voorspellen op welke manier de X punten zullen gescoord worden. Er zijn zes mogelijkheden:

- Tegenstander 1 met een try
- Tegenstander 2 met een try
- Tegenstander 1 met een penalty
- Tegenstander 2 met een penalty
- Tegenstander 1 met een drop-goal
- Tegenstander 2 met een drop-goal

1e helft-wedmarkten

1ste helft - 1X2: Je moet de uitslag voorspellen van de eerste helft. Er zijn drie mogelijkheden: 1 (de thuisploeg wint), X (gelijkspel), 2 (de uitploeg wint).

1ste helft - Dubbele kans: je moet de uitslag voorspellen van de eerste helft. Er zijn drie mogelijke uitkomsten: 1(de thuisploeg wint of speelt gelijk), 2 (de uitploeg wint of speelt gelijk), 12 (de thuisploeg of de bezoekers wint).

1ste helft - draw no bet: om deze weddenschap te winnen moet er een winnend team zijn, wat betekent dat als de 1ste helft in gelijkspel eindigt, de inzet terugbetaald wordt. Bijvoorbeeld: als de uitkomst van de 1ste helft gelijkspel is, dan wordt de weddenschap als ongeldig afgehandeld.

1ste helft - handicap: voorspel de winnaar van de 1ste helft na verrekening van de aangegeven spread op het resultaat van deze helft. Nadat de verrekening heeft plaatsgevonden wordt de uitkomst van de 1ste helft bepaald: de thuisploeg wint, de uitploeg wint of gelijkspel.

1ste helft - handicap (3-way): je moet de uitslag van de 1ste helft voorspellen, rekening houdend met de handicap tussen haakjes. Bijvoorbeeld, (0:1) betekent dat de uitploeg één doelpunt voorsprong heeft, terwijl (1:0) betekent dat de thuisploeg één punt voor staat.

1ste helft - totaal: je moet voorspellen of het totaal van alle gescoorde punten na de 1ste helft meer of minder is dan de aangegeven spreiding.

1ste helft - totaal team: je moet voorspellen of het aantal punten gescoord door de thuisploeg of de uitploeg in de 1ste helft meer of minder is dan de aangegeven spread.

1ste helft - totaal try's: je moet voorspellen of het aantal gescoorde tries tijdens de 1ste helft meer of minder is dan de aangegeven spread.

1ste helft - totaal try's team: je moet voorspellen of het aantal gescoorde tries van de thuisploeg of uitploeg meer of minder is dan de aangegeven spread.

1ste helft even/oneven: je moet voorspellen of de uitkomst van de 1ste helft een even of een oneven getal is. Een "0-0" uitslag wordt als "even" beschouwd.

1ste helft - welk team wint de rest: je moet voorspellen welke ploeg de rest van de 1ste helft wint. Op het moment dat de weddenschap wordt afgesloten wordt de score als 0-0 beschouwt, ongeacht wat de werkelijke score op dat moment is.

1ste helft - winstmarge: je moet voorspellen wat de winstmarge is die de winnende thuisploeg of uitploeg heeft in de 1ste helft, of dat de wedstrijd eindigt in gelijkspel.

1ste helft - punten bereik: je moet het punten bereik voorspellen tijdens de 1ste helft van de wedstrijd.

1ste helft - race naar X punten: je moet voorspellen welk team tijdens de 1ste helft van de wedstrijd als eerste X punten bereikt.

1ste helft - try - 1X2: je moet de uitkomst voorspellen van welk team tijdens de 1ste helft de meeste tries scoort. Er zijn drie mogelijke uitkomsten: 1 (de thuisploeg wint), X (de ploegen spelen gelijk), 2 (de uitploeg wint).

1ste helft - try - dubbele kans: je moet de uitkomst voorspellen van welk team tijdens de 1ste helft de meeste tries scoort. Er zijn drie mogelijke uitkomsten: 1X (het thuis team wint of speelt gelijk), X2 (het uit team wint of speelt gelijk), 12 (de thuisploeg of de uitploeg wint).

1ste helft - try - draw no bet: om deze weddenschap te winnen moet er een winnend team in gescoorde tries zijn, wat betekent dat als de 1ste helft in gelijkspel eindigt, de inzet terugbetaald wordt. Bijvoorbeeld: als de uitkomst van het aantal behaalde tries in de 1ste helft gelijkspel is, dan wordt de weddenschap als ongeldig afgehandeld.

1ste helft - try - handicap: voorspel de winnaar van het aantal gescoorde tries in de 1ste helft, na verrekening van de aangegeven spread op het resultaat van deze helft. Nadat de verrekening heeft plaatsgevonden, wordt de uitkomst van het aantal gescoorde tries in de 1ste helft bepaald: de thuisploeg wint, de uitploeg wint of gelijkspel.

1ste helft - try - handicap (3-way): voorspel de winnaar van het aantal gescoorde tries in de 1ste helft, na verrekening van de aangegeven spread op het resultaat van deze helft. Nadat de verrekening heeft plaatsgevonden, wordt de uitkomst van het aantal gescoorde tries in de 1ste helft bepaald: de thuisploeg wint, de uitploeg wint of gelijkspel.

1ste helft - try - even/oneven: je moet voorspellen of het aantal tries die tijdens de 1ste helft werden gescoord uit een even of een oneven getal bestaan. De eindstand 0-0 wordt als een even nummer beschouwd.

Combo-wedmarkten

1X2 & totaal: je moet voorspellen welk team de wedstrijd wint (of dat het gelijkspel wordt), én het totaal aantal gescoorde punten (meer /minder) in de wedstrijd. Try markten:

Try - 1x2: je moet voorspellen wie tijdens de volledige wedstrijd de meeste tries scoort. Er zijn drie mogelijke uitkomsten: 1 (de thuisploeg wint), X (de ploegen spelen gelijkspel) 2 (de uitploeg wint).

Try - dubbele kans: je moet voorspellen welke ploeg aan het einde van de wedstrijd het meeste tries scoorde. Er zijn drie mogelijkheden. 1X (het thuisteam wint of speelt gelijk), X2 (het uitteam wint of speelt gelijk), 12 (het thuisteam of het uitteam wint aan het eind van de wedstrijd).

Try - draw no bet: om deze weddenschap te winnen moet er een winnend team in gescoorde tries zijn, wat betekent dat als de wedstrijd in gelijkspel eindigt, de inzet terugbetaald wordt. Bijvoorbeeld: als de uitkomst van het aantal behaalde tries in de wedstrijd gelijkspel is, dan wordt de weddenschap als ongeldig afgehandeld. Try - handicap: voorspel de winnaar van het aantal gescoorde tries in de wedstrijd, na verrekening van de aangegeven spread op het resultaat

hiervan. Nadat de verrekening heeft plaatsgevonden, wordt de uitkomst van het aantal gescoorde tries in de wedstrijd bepaald: de thuisploeg wint, de uitploeg wint of gelijkspel.

Try - handicap (3-way): voorspel de winnaar van het aantal gescoorde tries in de wedstrijd, na verrekening van de aangegeven spread op het resultaat hiervan. Nadat de verrekening heeft plaatsgevonden, wordt de uitkomst van het aantal gescoorde tries in de wedstrijd bepaald: de thuisploeg wint, de uitploeg wint of gelijkspel. **Try - totaal:** je moet voorspellen of het totaal van alle gescoorde tries tijdens de wedstrijd meer of minder is dan de aangegeven spread. **Try - totaal team:** je moet voorspellen of het aantal gescoorde tries van de thuisploeg of de uitploeg in de wedstrijd meer of minder is dan de aangegeven spread.

Try - even/oneven: je moet voorspellen of het totaal aantal tries die tijdens de wedstrijd werden gescoord uit een even of een oneven getal bestaat. Een 0-0 eindstand wordt als even beschouwd.

Wedmarkten op eindresultaten (outrights)

Winnaar: Je moet voorspellen wie de winnaar van het aangegeven toernooi wordt volgens de officiële ranking van de competitie..

Winsten regulier seizoen - team: je moet voorspellen hoeveel wedstrijden (meer /minder) het aangegeven team zal winnen volgens de officiële ranking van de competitie.

Verliezen regulier seizoen - team: je moet voorspellen hoeveel wedstrijden het aangegeven team zal verliezen volgens de officiële ranking van de competitie.

H2H - winnaar: je moet voorspellen welke van twee teams zich zal kwalificeren in de aangegeven kwalificatiefase of play-off ronde.

Grand Final bereiken: je moet voorspellen of het geselecteerde team de Grand Final zal halen (Ja) of niet (Nee) tijdens het toernooi en volgens de officiële ranking van de competitie.

Play-offs bereiken: je moet voorspellen of het geselecteerde team de play-offs zal halen (Ja) of niet (Nee) tijdens het toernooi en volgens de officiële ranking van de competitie.

Top 4, Top 6, Top 8: je moet voorspellen of het geselecteerde team zal eindigen in de betreffende toppositie aan het einde van de competitie.

AUTOSPORT

De uitkomst van een weddenschap op een Formule 1/NASCAR/Indy Car/Rally evenement is gebaseerd op de eerste officieel gepubliceerde resultaten. Achteraf genomen beslissingen van de officiële federatie (met inbegrip van, maar niet beperkt tot de FIA) en die het op het raceveld behaalde eindresultaat beïnvloeden of wijzigen, zullen niet in rekening worden genomen.

Iedere race begint met een opwarmingsronde. Als de geselecteerde coureur niet aan de startopstelling voor de opwarming verschijnt, of klaar staat om de race te starten vanuit de pitstraat, wordt de weddenschap ongeldig verklaard en wordt de inzet terugbetaald. Wanneer een wedstrijd gestaakt wordt zonder officieel eindresultaat, dan worden alle weddenschappen op die race ongeldig verklaard.

Autosport-wedmarkten

Winnaar (race): je voorspelt dat de geselecteerde coureur de race zal winnen.

Winnende constructeur (race): je moet voorspellen bij welk raceteam de winnende coureur hoort.

Winstmarge (race): je moet voorspellen welk team/coureur de race zal winnen en met welke voorsprong.

Groepswinnaar (race): je moet voorspellen of de geselecteerde coureur winnaar wordt van de geselecteerde groep tijdens de race.

Top 3 (race): je moet voorspellen dat de geselecteerde coureur een podiumplaats zal halen.

Top 6 (race): je moet voorspellen dat de geselecteerde coureur de race bij de eerste zes geplaatsten zal eindigen. Om als geplaatst beschouwd te worden, moet de coureur minstens 90% van de ronden voltooien die de winnaar heeft afgelegd, naar beneden afgerond op het dichtstbijzijnde hele aantal ronden.

Top 10 (race): je moet voorspellen dat de geselecteerde coureur de race bij de eerste tien geplaatsten zal eindigen. Om als geplaatst beschouwd te worden, moet de coureur minstens 90% van de ronden voltooien die de winnaar heeft afgelegd, naar beneden afgerond op het dichtstbijzijnde hele aantal ronden.

H2H (race): je moet voorspellen welke van de twee geselecteerde coureurs genoemd in de weddenschap de beste positie zal bereiken. Wanneer deze coureurs in dezelfde ronde zouden uitvallen of gediskwalificeerd worden, zal deze weddenschap als ongeldig beschouwd worden. Als één of meer van de in de weddenschap genoemde coureurs niet in staat is om aan de race deel te nemen, zal deze weddenschap als ongeldig beschouwd worden.

Beide wagens eindigen met punten: je moet voorspellen of alle twee de wagens van het geselecteerde team de race eindigen bij de eerste 10 geplaatsten.

Beide wagens geklasseerd: je moet voorspellen of beide wagens van het geselecteerde team zich klasseren of niet volgens het rapport van de officiële federatie (inclusief, maar niet beperkt tot de FIA).

Coureur wint de race en polepositie en rijdt de snelste ronde: dit wordt ook wel 'hattrick' genoemd en je moet voorspellen welke coureur de wedstrijd en de poleposition wint, én de snelste ronde rijdt.

Eerste coureur die een pitstop maakt: je voorspelt welke cou

reur als het eerste een pitstop maakt tijdens de race.

Startpositie winnaar : je voorspelt de startpositie van de winnaar van de race in de startopstelling.

Nationaliteit van de winnaar: je voorspelt de nationaliteit van de winnaar van de race.

Coureur geklasseerd/niet geklasseerd: je moet voorspellen of de coureur zich klasseert of niet volgens het rapport van de officiële federatie (inclusief, maar niet beperkt tot de FIA) dat na de race gepubliceerd wordt. Om als geklasseerd beschouwd te worden moet de coureur minstens 90% van de ronden voltooien/afleggen die de winnaar heeft afgelegd, naar beneden afgerond op het dichtstbijzijnde hele aantal ronden.

Aantal geklasseerde coureurs: je moet voorspellen hoeveel wagens/coureurs geklasseerd worden volgens het rapport van de officiële federatie (inclusief, maar niet beperkt tot de FIA) dat na de race gepubliceerd wordt.

Snelste ronde: je moet voorspellen welke coureur de snelste ronde rijdt in de Grand Prix hoofdrace.

Eerste coureur die uitvalt: je moet voorspellen welke coureur het eerste zal uitvallen tijdens de Grand Prix hoofdrace. Een coureur die gediskwalificeerd wordt of een ongeluk heeft, wordt beschouwd als uitgevallen. Wanneer twee of meer coureurs tijdens dezelfde ronde uitvallen, dan worden zij als gelijkwaardig beschouwd, ongeacht in welke volgorde zij uitvielen.

Eerste constructeur die uitvalt: je moet voorspellen welk team het eerst zal uitvallen tijdens de Grand Prix hoofdrace. Een coureur die gediskwalificeerd wordt of een ongeluk heeft, wordt beschouwd als uitgevallen.. Wanneer twee of meer coureurs tijdens dezelfde ronde uitvallen, dan worden zij als gelijkwaardig beschouwd, ongeacht in welke volgorde zij uitvielen.

Safetycar: je moet voorspellen of de safetycar op het circuit zal verschijnen tijdens de race.

Virtuele safetycar: je moet voorspellen of de virtuele safetycar op het circuit zal verschijnen tijdens de race.

Winnaar (polepositie): je voorspelt dat de geselecteerde coureur de beste positie zal behalen tijdens de kwalificatieronde.

Podium (polepositie): je voorspelt dat de geselecteerde coureur de kwalificatieronde eindigt op de eerste, tweede of derde plaats.

H2H (polepositie): je voorspelt welke van de twee geselecteerde coureurs in de weddenschap de beste positie behaalt in de kwalificatieronde.

Winnende marge (polepositie): je moet voorspellen welk team/coureur de polepositie zal winnen met de aangegeven marge.

Groepswinnaar (polepositie): je voorspelt dat de geselecteerde coureur de winnaar wordt van de geselecteerde groep tijdens de kwalificatieronde voor de polepositie.

Winnaar (oefensessies): je voorspelt dat de geselecteerde coureur de beste positie behaalt tijdens de oefensessies.

Podium (oefensessies): je voorspelt dat de geselecteerde coureur de oefensessie eindigt op de eerste, tweede of derde plaats.

H2H (oefensessies): je voorspelt welke van de twee geselecteerde coureurs in de weddenschap de beste plaats behaalt in de oefensessie.

Winstmarge (oefensessies): Je moet voorspellen welk team/coureur de oefensessies zal winnen met de aangegeven marge.

Winnaar van het kampioenschap - coureurs en constructeurs: Deze weddenschap wordt afgehandeld op basis van het totale aantal punten behaald door de coureurs, onmiddellijk na de eindceremonie van de laatste Grand Prix van het seizoen.

Winnaar van het kampioenschap - coureurs en constructeurs - Head to Head algemeen: je voorspelt welke coureur/team de beste plaats in het huidige coureurskampioenschap zal behalen. Als beide coureurs/teams hetzelfde aantal punten in het seizoen behaald hebben, dan wordt de winnaar uitgeroepen volgens dezelfde criteria die door de officiële federatie (inclusief, maar niet beperkt tot de FIA) gebruikt worden. Dat betekent dat alleen de beste klasseringen in de seizoenen in aanmerking worden genomen om de winnaar te bepalen.

MOTORSPORT

De uitkomst van een weddenschap op een MotoGP, Moto2, Moto3, Superbike of Speedway evenement is gebaseerd op de als eerste gepubliceerde officiële uitslagen. De beslissingen die later worden genomen door de officiële federatie (inclusief, maar niet beperkt tot de FIM) en die het resultaat behaald tijdens de race beïnvloeden of wijzigen, worden niet in overweging genomen

Wanneer een wedstrijd officieel wordt uitgesteld of afgelast, blijven alle daaraan verbonden weddenschappen geldig als het evenement plaatsvindt voor middernacht van de dag volgend op de datum die oorspronkelijk voor de wedstrijd was vastgesteld. Als de wedstrijd niet wordt hervat of niet binnen de genoemde termijn wordt voltooid, zullen alle weddenschappen met betrekking tot dat evenement als ongeldig worden beschouwd.

Motorsport-wedmarkten

Winnaar (race): je voorspelt dat de geselecteerde rijder de race zal winnen.

Podiumplaats (race): je voorspelt dat de geselecteerde rijder het podium zal halen (eerste, tweede of derde plaats).

H2H (race): je voorspelt welke van de twee in de weddenschap aangegeven rijders de beste plaats zal behalen.

Wanneer beide rijders uitvallen of gediskwalificeerd worden tijdens dezelfde ronde, dan is de weddenschap ongeldig.

Winnaar (polepositie): je voorspelt dat de geselecteerde rijder de beste plaats zal halen tijdens de kwalificaties.

Podiumplaats (polepositie): je voorspelt dat de geselecteerde rijder de kwalificatieronde beëindigd op de eerste, tweede of derde plaats.

H2H polepositie: je voorspelt welke van de twee geselecteerde rijders de beste positie zal behalen bij de kwalificatiesessies.

Beste van de groep (race, polepositie): je moet voorspellen welke rijder de hoogste positie zal behalen in de geselecteerde groep. Wanneer een van de rijders in de groep niet deelneemt aan het geselecteerde kampioenschap, dan wordt de weddenschap als ongeldig beschouwd.

WIELRENNEN

De uitkomst van een weddenschap op een wielervedstrijd is gebaseerd op de als eerste gepubliceerde officiële uitslagen. Wanneer een wedstrijd wordt ingekort, of op een andere manier wordt beïnvloed door de weersomstandigheden, dan zullen de weddenschappen worden afgehandeld volgens de beslissingen van de toernooiofficials.

Wanneer de wedstrijd officieel wordt geannuleerd, dan zullen alle weddenschappen als ongeldig worden beschouwd. Als een rittenkoers wordt uitgesteld of stopgezet, blijven alle betrokken weddenschappen geldig tot de wedstrijd is voltooid of afgelast. De winnaar van de wedstrijd is diegene die de eerste plaats op het podium inneemt. Met diskwalificaties die daarna gebeuren, wordt geen rekening gehouden bij de afhandeling van de weddenschappen.

Wielervedmarkten

Winnaar: je moet de winnaar van de wedstrijd of competitie voorspellen. De weddenschap geldt als verloren indien de gekozen wielrenner niet deelneemt, uitvalt of nog voor de podiumviering gediskwalificeerd wordt.

Groep-winnaar: je moet voorspellen welke van de in de weddenschap genoemde wielrenners de beste positie in de groep zal halen. Als één of meer wielrenners van de groep zich voor het begin van de race terugtrekken, worden alle weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Podium: je moet voorspellen dat de geselecteerde wielrenner een podiumplaats haalt (eerste, tweede of derde plaats). De weddenschap geldt als verloren indien de gekozen wielrenner niet deelneemt, uitvalt of nog voor de podiumviering gediskwalificeerd wordt.

Top 6: je moet voorspellen dat de geselecteerde wielrenner de race voltooid binnen de eerste zes plaatsen. De weddenschap geldt als verloren indien de gekozen wielrenner niet deelneemt, uitvalt of nog voor de podiumviering gediskwalificeerd wordt.

Top 10: je moet voorspellen dat de geselecteerde wielrenner de race voltooid binnen de eerste tien plaatsen. De weddenschap geldt als verloren indien de gekozen wielrenner niet deelneemt, uitvalt of nog voor de podiumviering gediskwalificeerd wordt.

H2H: je moet voorspellen welke van de twee in de weddenschap genoemde renners de beste positie in het eindklassement zal behalen. Als in een rit een van de twee wielrenners wordt gediskwalificeerd in een vergevorderde fase van de wedstrijd die zijn tegenstander niet eens heeft bereikt, zal de gediskwalificeerde deelnemer als winnaar worden beschouwd.

Wanneer één van de twee renners uitvalt of gediskwalificeerd wordt tijdens één van de ritten van de wedstrijd, zal de renner die in de wedstrijd blijft als winnaar worden beschouwd.

Als beide renners de volgende etappe niet bereiken, is de weddenschap ongeldig.

H2H-markten op een rit: Als een van de renners niet aan de rit deelneemt, wordt de markt als ongeldig verklaard.

Ritwinnaar: de ritwinnaar is degene die de eerste plaats op het podium inneemt na de rit. Met een eventuele latere diskwalificatie wordt geen rekening gehouden bij de afhandeling van de weddenschappen. De weddenschap geldt als verloren indien de gekozen wielrenner niet deelneemt, uitvalt of nog voor de podiumviering gediskwalificeerd wordt. **Niet-deelnemers:** wanneer een wielrenner niet deelneemt, uitvalt of gediskwalificeerd wordt nadat de race of de rit al begonnen is, zullen weddenschappen op deze renner als verloren worden afgehandeld.

Matchmaking-weddenschappen - per rit en algemeen klassement: minstens één van de wielrenners of teams moet de etappe of de race voltooien om de matchmaking-weddenschap geldig te laten zijn. Wanneer beiden de etappe of de wedstrijd niet uitrijden, zijn alle weddenschappen ongeldig.

Curling

Markten worden gezien als beslist als een wedstrijd officieel is beëindigd of als het verslagen team heeft opgegeven.

In het geval dat een wedstrijd wordt uitgesteld of gestopt en niet binnen 48 uur wordt hervat, worden alle onbesliste markten als ongeldig beschouwd.

Populaire wedmarkten

Winnaar (extra ends inbegrepen): Je moet, ongeacht de puntenmarge, de winnaar van de wedstrijd voorspellen.

Totaal aantal punten (extra ends inbegrepen): Voorspel of het totaal aantal punten van beide teams samen boven of onder het geselecteerde aantal zal liggen.

Handicap (extra ends inbegrepen): Voorspel de winnaar van de hele wedstrijd door de aangegeven waarde toe te voegen aan of af te trekken van het resultaat van de wedstrijd.

Wedmarkten op eindresultaten (outrights)

Winnaar: Voorspel de winnaar van het toernooi volgens de officiële ranglijst van de competitie.

WINTERSPORTEN

Onder wintersporten verstaan we sporten zoals langlaufen, alpineskiën, skispringen, biatlon, bobsleeën, freestyle skiën, kunstschaatsen, snowboarden, skeleton, snelschaatsen, shorttrack, curling, rodelen, Noordse combinatie enz. Podiumplaatsen zullen gelden als officiële resultaten, ongeacht welke latere diskwalificatie dan ook. Wanneer er geen podiumceremonie is, zullen de resultaten worden bepaald volgens de officiële uitslag die aan het einde van de wedstrijd door de toezichthoudende organisatie wordt bekendgemaakt.

Uitgestelde of geannuleerde evenementen: wanneer, om welke reden dan ook, een evenement (behalve de Olympische Spelen of de Wereldkampioenschappen) uitgesteld of geannuleerd wordt, zijn alle weddenschappen op dat evenement ongeldig. Behalve wanneer de wedstrijd plaatsvindt binnen 48 uur na het oorspronkelijk geplande aanvangstijdstip, of wanneer een officiële uitslag binnen 48 uur door een toezichthoudende organisatie wordt bekendgemaakt.

Als, om welke reden dan ook, een Olympische of Wereldkampioenschap wedstrijd wordt uitgesteld of geannuleerd, zullen alle weddenschappen op dat evenement ongeldig zijn. Behalve wanneer het het evenement plaatsvindt voor de sluitingsceremonie van de spelen of kampioenschappen.

Wintersport-wedmarkten

Winnaar: voorspel de winnaar van het kampioenschap.

Podium: voorspel welke deelnemer een podiumplaats haalt (eerste, tweede of derde plaats).

H2H: als één van de twee deelnemers niet start, zijn de weddenschappen op het evenement ongeldig. Wanneer geen van beide deelnemers de wedstrijd beëindigd, zijn de weddenschappen ongeldig. Als een van de deelnemers de wedstrijd weet te beëindigen, en de andere niet, dan zal eerstgenoemde de winnaar zijn.

Wanneer één van de deelnemers niet finisht, en de andere zich na de voorronde niet kwalificeert, dan is de hoogst geplaatste deelnemer in de voorronde de winnaar.

Als geen van de deelnemers zich na de voorronde kwalificeert, is de best geplaatste deelnemer in de voorronde de winnaar.

Wanneer één van de deelnemers na de voorronde de finish niet haalt, en de andere er niet in slaagt de voorronde te halen, is de eerstgenoemde winnaar.

Winnaar van een groep: je moet voorspellen welke van de deelnemers aangegeven in de weddenschap de beste finish behaalt in het evenement. Als geen van de deelnemers de wedstrijd beëindigt, zal de winnaar degene zijn die in de vorige wedstrijd fase de beste tijd heeft behaald. In het geval van wedstrijden die uit twee runs bestaan, zal de weddenschap ongeldig worden verklaard als beide deelnemers opgeven in de eerste run.

BOKSEN/MMA

Voor de afhandeling van weddenschappen geldt het geluid van de bel als het signaal voor de start van de eerste ronde. Wanneer een vechter bij de bel voor de volgende ronde niet in de ring komt, dan geldt als resultaat van de kamp een overwinning van de andere vechter behaald in de vorige ronde.

In het boksen wordt een ronde als volledig gespeeld beschouwd, wanneer er 1:30 minuten van de ronde verstreken zijn.

In MMA wordt een ronde als volledig gespeeld beschouwd wanneer 2:30 minuten van de ronde verstreken zijn.

Wanneer een gevecht wordt uitgeroepen tot "No contest" (gevecht zonder beslissing) zijn alle weddenschappen ongeldig, met uitzondering van de weddenschappen die daarvoor al zijn beslist tijdens de voortgang van het evenement.

Gelijkspel of technisch gelijkspel: gelijkspel is een gelijk aantal punten. Technisch gelijkspel is als de scheidsrechter het gevecht stopt voordat de vijfde ronde start, om een andere reden dan knock-out, technisch knock-out of diskwalificatie.

Knock-out: een knock-out is als een vechter niet opstaat nadat er door de scheidsrechter tot 10 geteld is. Technisch knock-out is wanneer de '3 knockdown-regel' van toepassing is of wanneer de scheidsrechter dit beslist. Wanneer een bokser zich tijdens de ronde terugtrekt in zijn hoek, zal dat worden beschouwd als een technische knock-out behalve wanneer het gevecht wordt beslist door de punten van de jury, of als het wordt uitgeroepen tot een 'No contest'.

Technische beslissing: Deze wordt bepaald door de puntentellers van de scheidsrechters op een ander moment dan het einde van het gevecht.

Significante Slagen (Significant Strikes): Zijn alle Afstandsslagen of Clinch/Grondslagen die door officiële beoordelaars worden beschouwd als "Powerful Strikes" (krachtige slagen). Een Significante Slag telt als een slag en als een significante slag en is een totaal van 0,4 punten waard.

Knockdown: Wordt toegekend aan een vechter die zijn tegenstander neerslaat doordat die zijn evenwicht kwijt is voor wat de officiële beoordelaars beschouwen als een aanzienlijke hoeveelheid tijd.

In MMA en UFC verwijzen **reguliere slagen (regular strikes)** naar elke legale slagtechniek, inclusief stoten, trappen, ellebogen en knieën, die een vechter gebruikt om zijn/haar tegenstander aan te vallen. Deze slagen worden meegeteld in de totale slagstatistieken van een vechter. Daarentegen zijn significante slagen een onderdeel van reguliere slagen en worden gedefinieerd als slagen die een duidelijk effect hebben op de tegenstander, hetzij door met aanzienlijke kracht te landen of door de tegenstander zichtbaar te beïnvloeden. Significante slagen worden gebruikt om de doeltreffendheid van de slagen van een vechter tijdens een wedstrijd te meten en spelen vaak een cruciale rol bij het beoordelen van de uitkomst van een gevecht.

Samengevat, terwijl reguliere slagen alle legale slagtechnieken omvatten, verwijzen significante slagen specifiek naar die slagen die een merkbare impact op de tegenstander hebben.

Boksen/MMA-wedmarkten

Winnaar: de weddenschap van een bokser tegen een andere waarbij de winnaar moet worden gekozen.

1X2: je moet de uitslag voorspellen van een volledige wedstrijd. Er zijn drie mogelijkheden: 1 (bokser 1 wint), X (gelijkspel), 2 (bokser 2 wint).

Totaal aantal rondes: weddenschap waarin het aantal ronden van het gevecht moet worden gespecificeerd

Winstmethode: je moet voorspellen wie er gaat winnen en op welke manier (KO, beslissing) of gelijkspel.

Zal de wedstrijd volledig worden uitgevochten (alle rondes): je moet voorspellen of het gevecht 'go the distance' zal lopen (spelers spelen alle rondes tot het einde, zonder knock-out/beslissing).

Winnaar en exact aantal rondes: je moet voorspellen wie de winnaar wordt en in exact hoeveel rondes (of beslissing), of gelijkspel.

Winnaar en aantal rondes (bereik): Je moet voorspellen wie de winnaar wordt en in welk exact bereik van het aantal rondes, (of beslissing), of gelijkspel.

Wedden op groepen van rondes: Bij weddenschappen op rondes of groepen van rondes wordt ingezet op een vechter die wint door KO (knock-out), TKO (Technisch knock-out) of diskwalificatie tijdens die ronde of groep van rondes. Alle weddenschappen, in het geval van een technische beslissing voor het einde van het gevecht, worden afgerekend als een overwinning door beslissing.

Gelijkspel is gelijkspel op de scorekaart. Dat is als de scheidsrechter het gevecht staakt voor het begin van de 5e ronde, om een andere reden dan knock-out, Technisch knock-out of diskwalificatie. Wanneer een gevecht wordt uitgeroepen tot No Contest zullen alle weddenschappen worden geannuleerd en de inzetten worden teruggegeven.

Wanneer een vechter zich terugtrekt op zijn kruk tussen bijvoorbeeld ronde 9 en 10, dan telt dit voor de afrekening als ronde 9 (de laatste volledig afgeronde ronde).

Wedden op rondegroepen en winnaar (Vechter X): Je moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen en in welke ronde groep dat zal zijn. Om te wedden op rondes of groepen van rondes moet een vechter winnen door KO (knock-out), TKO (technische knock-out) of diskwalificatie tijdens die ronde of groep van rondes. Bij een technische beslissing voor het einde van het gevecht worden alle weddenschappen afgerekend als een overwinning door beslissing.

Gelijkspel is gelijkspel op de scorekaart. Als de scheidsrechter het gevecht stopt voor het begin van de 5e ronde, om een andere reden dan knock-out, technisch knock-out of diskwalificatie. Wanneer een gevecht wordt uitgeroepen tot No Contest zullen alle weddenschappen worden geannuleerd en de inzetten worden teruggegeven.

Indien een vechter zich terugtrekt op zijn kruk tussen bijvoorbeeld ronde 9 en 10, dan telt dit voor de afrekening als ronde 9 (de laatste volledig afgeronde ronde).

Vechter X scoort een knockdown: Voorspel of Vechter X een knock-down scoort tijdens het gevecht. Het is een knock-down als een vechter de verplichte 8 tellen krijgt (alles wat de scheidsrechter als uitglijden beschouwt, telt niet mee).

Beide vechters scoren een knockdown: Voorspel of beide vechters een knock-down scoren tijdens het gevecht. Voor de afrekening wordt een knock-down omschreven als een vechter die de verplichte 8 tellen krijgt (alles wat de scheidsrechter als uitglijden beschouwt, telt niet mee).

Eén van beide vechters scoort een knock-down: Voorspel of minstens één van de 2 vechters een knock-down zal scoren tijdens het gevecht. Voor de afrekening wordt een knock-down omschreven als een vechter die de 8 verplichte tellen krijgt (alles wat de scheidsrechter als uitglijden beschouwt, telt niet mee).

Ronde knockdown wedden (Vechter X): Voorspel of Vechter X in die ronde een knock-down scoort. Voor de afrekening wordt een knock-down omschreven als een vechter die de 8 verplichte tellen krijgt (alles wat de scheidsrechter als uitglijden beschouwt, telt niet mee).

Ronde knockdown wedden (beide vechters): Voorspel of er tijdens die ronde een knock-down zal plaatsvinden. Voor de afrekening wordt een knock-down omschreven als een vechter die de 8 verplichte tellen krijgt (alles wat de scheidsrechter als uitglijden beschouwt, telt niet mee).

Totaal aantal knockdowns (meer/minder): Voorspel of het totaal aantal knock-downs gescoord tijdens het hele gevecht boven of onder de aangegeven waarde ligt. Voor de afrekening wordt een knock-down omschreven als een vechter die de 8 verplichte tellen krijgt (alles wat de scheidsrechter als uitglijden beschouwt, telt niet mee).

Vechter X totaal aantal knockdowns: Voorspel of het totale aantal knock-downs gescoord door vechter X tijdens het hele gevecht boven of onder de aangegeven waarde zal liggen. Voor de afrekening wordt een knock-down omschreven als een vechter die de 8 verplichte tellen krijgt (alles wat de scheidsrechter als uitglijden beschouwt, telt niet mee).

Een knockdown incasseren en winnen (Vechter X, Ja/Nee): Voorspel of vechter X tijdens het gevecht knock-down incasseert en het gevecht wint of niet. Voor de afrekening wordt een knock-down omschreven als een vechter die de 8 verplichte tellen krijgt (alles wat de scheidsrechter als uitglijden beschouwt, telt niet mee).

VOLLEYBALL

Een volleybalwedstrijd heeft geen vaste duur, de wedstrijd wordt beslist door het aantal gewonnen sets per team. Zodra een ploeg drie sets uit vijf heeft gewonnen is de wedstrijd voorbij.

Als een wedstrijd niet wordt voltooid, zullen de weddenschappen aan het einde van die wedstrijden ongeldig zijn en zal de inzet worden terugbetaald, behalve de weddenschappen die reeds beslist waren.

Populaire wedmarkten

Winnaar: voorspel of de winnaar van de wedstrijd het thuisteam (1), of het uitteam (2) zal zijn.

Handicap met punten: je moet de winnaar van de hele wedstrijd voorspellen (in gewonnen punten) door de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd (in punten) op te tellen of af te trekken.

Totaal aantal punten: je moet voorspellen of het totaal aantal behaalde punten van beide teams samen meer of minder is dan het aantal aangegeven in de gekozen weddenschap.

Exacte aantal sets: je moet voorspellen of het totaal aantal gespeelde sets meer of minder is dan het aantal aangegeven in de gekozen weddenschap.

Komt er een vierde set?: (ja - nee) de vierde set zal gespeeld moeten zijn.

Komt er een vijfde set?: (ja - nee) de vijfde set zal gespeeld moeten zijn om de winnaar te bepalen.

Correcte score: je moet de correcte score voorspellen aan de hand van hoeveel sets er door ieder team gewonnen werden.

Team X wint een set: je moet voorspellen of het vermelde team ten minste één set zal winnen.

Team X wint precies één set: je moet voorspellen of het vermelde team exact één set zal winnen.

Team X wint precies twee sets: je moet voorspellen of het vermelde team exact twee sets zal winnen.

Hoeveel sets worden er beslist door extra punten?: voorspel hoeveel sets 'extra punten' zullen bereiken (winnaar van de set heeft meer dan 25 punten).

Xe set - Ne punt: voorspel welk team punt N scoort in set X.

Set-wedmarkten

Winnaar 1ste, 2de, 3de, 4de, 5de set: voorspel of de winnaar van de aangegeven set het thuisteam (1) of het uitteam (2) zal zijn.

Totaal aantal punten 1ste, 2de, 3de, 4de, 5de set: voorspel of het totaal aantal punten gescoord door beide teams samen in een bepaalde set meer of minder is dan aangegeven in de weddenschap. 1ste, 2de, 3de, 4de, 5de set – punten handicap: je moet de winnaar van de genoemde set voorspellen (in gewonnen punten) door de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd (in punten) op te tellen of af te trekken.

1ste, 2de, 3de, 4de, 5de set – even of oneven: voorspel of het totaal aantal gescoorde punten door beide teams samen in een bepaalde set een even of oneven getal zal zijn.

1ste, 2de, 3de, 4de, 5de set – race naar X punten: je moet voorspellen welk team als eerste X punten zal halen in de aangegeven set.

Wedmarkten op eindresultaten (outrights)

Winnaar: je moet voorspellen wie de winnaar van een bepaald toernooi wordt, gebaseerd op de officiële ranking van het kampioenschap.

Top 4, Top 6, Top 8, Top 10: je moet voorspellen of het geselecteerde team in de aangegeven toppositie zal belanden als de competitie eindigt.

BEACHVOLLEY

Een beachvolley wedstrijd heeft geen specifieke duur, de wedstrijd hangt af van de gewonnen sets van elk team. Wanneer een speler voor het begin van de wedstrijd door een andere speler wordt vervangen, zijn alle weddenschappen ongeldig. Als een wedstrijd start, maar niet wordt beëindigd, worden alle weddenschappen op basis van het eindresultaat als ongeldig beschouwd, met uitzondering van markten waarvan de uitkomst eerder al bepaald werd.

Populaire wedmarkten

Winnaar: voorspel of de winnaar van de wedstrijd het thuisteam (1) of het uitteam (2) zal zijn.

Exact aantal sets: je moet voorspellen of het totaal aantal gespeelde sets meer of minder is dan het aantal aangegeven in de gekozen weddenschap.

Correcte score: je moet de correcte score voorspellen aan de hand van hoeveel sets er door ieder team gewonnen werden.

Handicap met punten: je moet de winnaar van de hele wedstrijd voorspellen (in gewonnen punten) door de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd (in punten) op te tellen of af te trekken.

Totaal aantal punten: je moet voorspellen of het totaal aantal behaalde punten van beide teams samen meer of minder is dan het aantal aangegeven in de gekozen weddenschap.

Deze wedmarkt bestaat uit de voorspelling van of het totaal behaalde punten van beide teams boven of onder het getal van de bookmaker is.

Hoeveel sets worden er beslist door extra punten?: voorspel hoeveel sets 'extra punten' zullen bereiken.

Set-wedmarkten

Winnaar van de 1ste, 2de, 3de, 4de, 5de set: voorspel of de winnaar van de aangegeven set het thuisteam (1) of het uitteam (2) zal zijn.

Totaal aantal punten 1ste, 2de, 3de, 4de, 5de set: voorspel of het totaal aantal punten gescoord door beide teams samen in een bepaalde set meer of minder is dan aangegeven in de weddenschap.

1ste, 2de, 3de, 4de, 5de set – punten handicap: je moet de winnaar van de genoemde set voorspellen (in gewonnen punten) door de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd (in punten) op te tellen of af te trekken.

1ste, 2de, 3de, 4de, 5de set – even of oneven: voorspel of het totaal aantal gescoorde punten door beide teams samen in een bepaalde set een even of oneven getal zal zijn.

1ste, 2de, 3de, 4de, 5de set – race naar X punten: je moet voor iedere set voorspellen welk team als eerste X punten zal halen in de aangegeven set.

1ste, 2de, 3de, 4de, 5de set – X punten: je moet voorspellen welk team als eerste X punten zal halen in de aangegeven set.

Wedmarkten op eindresultaten (outrights)

Winnaar: je moet voorspellen wie de winnaar van een bepaald toernooi wordt, gebaseerd op de officiële ranking van het kampioenschap.

DARTS

Een dartswedstrijd wordt beschouwd als begonnen wanneer de eerste pijl is gegooid in de eerste ronde van de eerste set. Wanneer het voorziene aantal sets niet is voltooid, zijn weddenschappen op het exacte resultaat ongeldig. De hoogst mogelijke score met drie pijlen is 180, verkregen wanneer alle drie de pijlen in de triple 20 landen (de term is in veel markten terug te vinden).

Populaire wedmarkten

Winnaar: voorspel de einduitslag van de wedstrijd.

Set handicap: je moet het resultaat voorspellen in termen van gewonnen sets door elke speler, en door de aangegeven spread bij het resultaat op te tellen of af te trekken.

Totaal aantal 180's : je moet voorspellen of het totaal aantal 180 punten scores gegooid door beide spelers tijdens de wedstrijd meer of minder is dan de aangegeven spread.

Meeste 180's: je moet voorspellen welke speler de meeste 180's gooit in de wedstrijd (of dat dit in gelijkspel eindigt).

180s handicap: je moet het resultaat voorspellen in termen van worpen van 180 punten die elke speler bereikt door aan het eindresultaat de in de weddenschap aangegeven spread op te tellen of af te trekken.

Totaal 180 punten – speler X: je moet voorspellen of het totaal aantal worpen van 180 punten gegooid door speler X tijdens de wedstrijd meer of minder is dan de aangegeven spread.

Set handicap (1X2): je moet het aantal gewonnen sets voorspellen van een speler door aan het eindresultaat de spread toe te voegen of af te trekken die in de weddenschap is aangegeven.

Correcte score (in sets): je moet de correcte score van de gehele wedstrijd voorspellen in termen van gewonnen sets.

Speler die 180 punten gooit: je moet voorspellen welke speler de geselecteerde 180 zal halen in de wedstrijd (of dat er geen zal zijn).

Fast markets (Snelle wedmarkten)

Xde set - Nde leg winnaar: Je moet voorspellen welke speler leg N van set X zal winnen.

Xde set - correcte score (in legs): voorspel de correcte score in legs van de aangegeven set.

Xde set - leg handicap: je moet de winnaar voorspellen van de genoemde set (in legs) door de aangegeven spread bij het resultaat van de genoemde set (in legs) op te tellen of af te trekken.

Xde set - totaal aantal legs: voorspel of het totaal aantal gepeelde legs in de genoemde set meer of minder is het aangegeven aantal in de weddenschap.

Xde set - even of oneven legs: voorspel of het totaal aantal gepeelde legs in de genoemde set een even of oneven getal zal zijn.

Xde set, leg x - totaal aantal darts: e moet voorspellen of het totaal aantal gegooide darts van een speler om de genoemde leg te winnen meer of minder zal zijn dan het in de weddenschap aangegeven getal.

Xde set, leg x - hoogst scorende speler in Xde beurt: je moet voorspellen welke speler de meeste punten zal scoren bij een bepaalde beurt.

Xde set leg x - punten bereik in Xde beurt: je moet voorspellen wat het punten bereik zal zijn van een speler in een bepaalde beurt.

Xde set, leg x - eindworp x:y+: je moet voorspellen of de eindworp score van een bepaalde leg hoger of lager zal zijn dan 40.5.

Xde set leg x - eindworp kleur: voorspel of de eindworp van een bepaalde leg rood of groen zal zijn.

Xde set - meeste 180's: je moet voorspellen welke speler het meeste 180 punten zal gooien in de aangegeven set (of dat er een gelijkspel is).

Xde set - totaal aantal 180's: voorspel of het totaal aantal behaalde worpen van 180 punten door beide spelers samen boven of onder de aangegeven spread zal zijn.

Xde set - thuisteam totaal 180's: voorspel of het totaal behaalde worpen van 180 punten van het thuisteam boven of onder de aangegeven spread zal zijn.

Xde - uitteam totaal 180's: voorspel of het totaal behaalde worpen van 180 punten van het uitteam boven of onder de aangegeven spread zal zijn.

Xde set, Nde leg - speler scoort 180: je moet voorspellen of een speler 180 punten zal gooien in de genoemde set en leg (of dat dit er geen enkele zal zijn).

Xde set, Nde leg - thuisteam scoort 180 punten: je moet voorspellen of de speler 1 180 punten zal gooien in de genoemde set en leg (of dat dit er geen enkele zal zijn).

Xde set, Nde leg - uitteam scoort 180 punten: je moet voorspellen of speler 2 180 punten zal gooien in de genoemde set en leg (of dat dit er geen enkele zal zijn).

Wedmarkten op eindresultaten (outrights)

Winnaar: je moet de winnaar van een bepaald toernooi voorspellen volgens de officiële rangschikking van de competitie.

Top 2: voorspel de finalisten van een bepaald toernooi volgens de officiële rangschikking van de competitie.

Wie komt het verste: voorspel welke van de genoemde spelers de volgende (of dezelfde) fase zal bereiken.

Fase van uitschakeling: voorspel in welke ronde de geselecteerde speler zal worden uitgeschakeld.

Nationaliteit van de winnaar: voorspel de nationaliteit van de winnaar.

Winnende helft: je moet voorspellen of de toernooiwinnaar uit de bovenste helft of de onderste helft van het klassement komt.

Winnende quarter: voorspel of de winnaar uit het 1ste, 2de, 3de of 4de quarter zal komen.

Voor het eerst winnaar: je moet voorspellen of er een 'eerste keer winnaar' zal zijn of niet.

Xde quarter winnaar: voorspel de winnaar van een bepaalde quarter voorspellen (1ste/2de/3de/4de).

ZAALVOETBAL

Een officiële zaalvoetbalwedstrijd kent een speeltijd van 40 minuten. Alle wedstrijden worden bepaald met de eindstand van de reguliere speeltijd, tenzij anders aangegeven. Voor de geldigheid van weddenschappen moet de reguliere speeltijd zijn voltooid, tenzij anders bepaald. De weddenschappen zijn geldig binnen de reguliere speeltijd; plus tijd toegevoegd door de scheidsrechter vanwege tijdverlies als gevolg van blessures en wissels. Verlengingen, Golden Goals en strafschoppenreeksen worden niet meegerekend bij de afhandeling van weddenschappen.

Zaalvoetbal-wedmarkten

Winnaar - 1X2: Hiervoor zijn er drie mogelijkheden: De thuisploeg wint (1), er is sprake van gelijkspel (x) of de bezoekende team wint (2).

Dubbele kans (1X-12-X2): Hiermee kan de speler zijn winkansen maximaliseren door zichzelf te dekken met twee uitkomsten: 1X (thuiswinst of gelijkspel), 12 (thuiswinst of uitwinst) en X2 (gelijkspel of uitwinst).

***Als een wedstrijd op neutraal terrein wordt gespeeld, wordt het eerstgenoemde team als thuisteam beschouwd.**

Volgend doelpunt: Wedt op het voorspellen welke van de twee teams het volgende doelpunt zal maken. Je kunt ook wedden op "geen doelpunt" (er wordt geen doelpunt gescoord).

Beide teams scoren: Er zijn twee mogelijkheden (ja-nee) dat beide teams elk minimaal één doelpunt maken.

Oneven/even doelpunten voor thuisploeg, uitploeg en totaal aantal doelpunten: De weddenschap bestaat uit het voorspellen of het totaal aantal doelpunten van een wedstrijd even of oneven zal zijn. Als de wedstrijd in een gelijkspel eindigt in 0-0, wordt dit afgehandeld als een even aantal doelpunten. Als de wedstrijd wordt onderbroken, worden alle weddenschappen op de desbetreffende wedstrijd ongeldig verklaard.

Totaal (Totaal Thuissteam - Totaal Uitteam): Hier gaat het om wedden op het aantal doelpunten in een wedstrijd gescoord door beide teams of door elk team afzonderlijk. Je kunt besluit om bijvoorbeeld geld in te zetten op een "over", dit betekent dat je op meer dan een bepaald aantal doelpunten inzet. Integendeel, als je inzet op een "under" dan zet je in op minder dan een bepaald aantal doelpunten.

Wie wint de rest van de wedstrijd? (Live weddenschappen zijn van toepassing): Dit is een markt voor live wedden, je wedt op wie de rest van de wedstrijd zal winnen. Vanaf het moment dat de weddenschap is geplaatst, telt de score als 0:0, ongeacht de werkelijke score van de wedstrijd.

Gelijkspel geen weddenschap: om een winnaar uit te roepen bij deze weddenschap, moet er noodzakelijkerwijs een winnend team zijn, wat betekent dat, als de wedstrijd in een gelijkspel eindigt, de geldweddenschap zal worden terugbetaald. Als een eindstand bijvoorbeeld resulteert in een gelijkspel, wordt de weddenschap ongeldig verklaard.

Handicap: weddenschap waarbij de winnaar van het spel moet worden bepaald met een respectieve doelmarge. De correcte score wordt opgeteld bij of afgetrokken van de doelen die in de handicap worden voorgesteld. Hierna wordt bepaald wie wint: thuisploeg, gelijkspel of uitploeg.

Eindstand of exact resultaat: Wedt op het exacte resultaat van een wedstrijd, dat wil zeggen op de exacte score aan het einde van de 40 minuten.

Winstmarge: bij dit soort weddenschappen voorspel je welk team zal winnen en met hoeveel verschil het zal winnen.

Doelbereik van het thuissteam: voorspel in een geselecteerd bereik hoeveel doelpunten in totaal door het thuissteam zullen worden gescoord.

Doelbereik van het uitteam: voorspel in een geselecteerd bereik hoeveel doelpunten in totaal door het uitteam worden gescoord.

1e helft-wedmarkten

1ste helft - 1x2: je moet de uitkomst van de eerste helft voorspellen. Er zijn drie mogelijke uitkomsten: 1 (thuissteam wint), X (teams zullen gelijkspelen), 2 (uitteam wint).

1ste helft - welk team wint de rest: ongeacht de werkelijke score van de eerste helft, op het moment van het plaatsen van de weddenschap, wordt de score van het evenement als 0-0 beschouwd.

1ste helft - xde goal: je moet voorspellen welk team het volgende doelpunt zal scoren in de eerste helft. Er zijn drie mogelijke uitkomsten: 1 (de score van de thuisploeg), geen, 2 (de score van de uitploeg).

1ste helft - handicap: je moet het eindresultaat van de eerste helft voorspellen rekening houdend met de handicap tussen haakjes. 1ste helft - totaal: je moet voorspellen of het totaal aantal gescoorde doelpunten in de eerste helft boven of onder de aangegeven lijn zal zijn.

Andere wedmarkten

Verlengingen - 1x2: je moet de uitkomst van de verlengingen voorspellen. Er zijn drie mogelijke uitkomsten: 1 (thuissteam wint), X (teams zullen gelijkspelen), 2 (uitteam wint).

Verlengingen - welk team wint de rest: ongeacht de werkelijke score van de verlengingen, op het moment van het plaatsen van de weddenschap wordt de score van het evenement als 0-0 beschouwd.

Verlengingen - Xe doelpunt: je moet hier voorspellen welk team het volgende doelpunt zal scoren in de verlengingen. Er zijn drie mogelijke uitkomsten: 1 (de score van de thuisploeg), geen, 2 (de score van de uitploeg).

Verlengingen - totaal: je moet voorspellen of het totaal aantal doelpunten dat tijdens de verlengingen wordt gescoord boven of onder de aangegeven lijn zal zijn.

Strafschoppenreeks - winnaar: je moet de winnaar van de penalty shootout voorspellen.

Strafschoppenreeks - Xe doelpunt: je moet voorspellen welk team het xe doelpunt zal scoren in de penalty shootout.

SNOOKER

Als een wedstrijd begint, maar om welke reden dan ook niet wordt beëindigd, zijn alle weddenschappen op het resultaat van de wedstrijd ongeldig. Voor weddoeleinden worden alleen ballen geteld die "legaal" zijn gepot, bijv. in het geval van een fout worden gepotte ballen niet meegerekend. Weddenschappen worden dienovereenkomstig afgehandeld.

Snooker-wedmarkten

In het geval van een re-rack in een van de frames, zijn de volgende regels van toepassing:

Framewinnaar: alle weddenschappen zijn geldig en worden afgehandeld volgens de officiële winnaar van het frame.

Besliste weddenschappen: alle weddenschappen waarvan de uitkomst is bepaald voordat de re-racking gebeurde, blijven geldig. Elk evenement na de re-rack zal niet relevant zijn voor weddenschappen.

Onbesliste weddenschappen: alle weddenschappen waarvan de uitkomst niet is bepaald vóór de re-rack, worden afgehandeld enkel en alleen op basis van de gebeurtenissen die plaatsvonden na de re-rack. Elk evenement voorafgaand aan de re-rack zal niet relevant zijn voor weddenschappen. Alle weddenschappen die verwijzen naar het uiteindelijke resultaat van het frame (bijvoorbeeld: totale weddenschappen, even/oneven weddenschappen) worden afgehandeld op basis van het officiële resultaat van het frame.

Frame-weddenschap (exact resultaat): de weddenschap verwijst naar het exacte eindresultaat in het totaal aan gespeelde frames.

Frame winnaar: deze weddenschap verwijst naar de winnaar van een bepaald frame. Dit frame moet worden ingevuld om weddenschappen geldig te laten zijn.

Totaal: voorspel het totaal aantal punten dat in de wedstrijd zal worden gewonnen.

Wie bereikt als eerste drie frames: voorspel wie als eerste de drie frames zal bereiken. Sommige spelers moeten drie frames bereiken om de weddenschappen te laten gelden.

Wedmarkten op eindresultaten (outrights)

Winnaar je moet de winnaar van het betreffende toernooi voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

GOLF

De 'Dead heat'-regel is van toepassing op markten waar een gelijkspel-selectie niet expliciet wordt aangeboden, bijv. bij 2-ball- en 3-ball-markten. Een 'dead heat' is vergelijkbaar met een evenement waarin er twee of meer gezamenlijke winnaars zijn. Dead heat regels stellen dat de inzet moet worden gedeeld door het aantal deelnemers dat bij de 'dead heat' is betrokken en vervolgens moet worden afgerekend tegen de normale kansen. Met de 'dead heat'-regel worden de potentiële winsten herberekend op basis van het aantal deelnemers met dezelfde prestatie.

Een speler wordt geacht te hebben gespeeld zodra hij/zij heeft afgeslagen. Mocht een speler zich terugtrekken nadat hij heeft afgeslagen, dan gaat de inzet verloren bij weddenschappen op rechtstreekse, groeps-, wedstrijd- of 18 holes.

Wanneer het aantal geplande holes in een toernooi om welke reden dan ook worden verminderd (dwz ongunstige weersomstandigheden), worden rechtstreekse weddenschappen die vóór de laatste voltooide ronde zijn geplaatst, afgehandeld op basis van de speler die de trofee heeft gekregen als 36 holes van het toernooi zijn voltooid. Als er minder dan 36 holes zijn voltooid of directe weddenschappen zijn geplaatst na de laatste voltooide ronde, worden weddenschappen ongeldig verklaard.

Weddenschappen op het **toernooi-eindresultaat (Outrights/Antepost)** van een speler die deelneemt aan een kwalificatietoernooi maar zich vervolgens niet kwalificeert voor het hoofdtoernooi, worden als verliezend beschouwd.

Skins-toernooien zijn onderworpen aan Dead-Heat-regels in het geval dat spelers aan het einde van de gespecificeerde competitie gelijke hoeveelheden aan prijzengeld winnen. Als er extra holes worden gespeeld om één winnaar aan te duiden, wordt deze gebruikt voor afwikkelingsdoeleinden.

Golf-wedmarkten

Toernooiwinnaar: je moet de winnaar van het toernooi voorspellen.

Groepswinnaar: je moet voorspellen welke van de genoemde spelers die in de weddenschap zijn opgenomen de beste eindpositie in het toernooi zal bereiken.

Podium: je moet voorspellen of de speler die je geselecteerd hebt in de top drie van het toernooi zal eindigen, inclusief gelijkspel.

Top 6: je moet voorspellen of de speler die je geselecteerd hebt in de top zes van het toernooi zal eindigen, inclusief gelijkspel.

Top 10: je moet voorspellen of de speler die je geselecteerd hebt in de top tien van het toernooi zal eindigen, inclusief gelijkspel.

Top 20: je moet voorspellen of de speler die je geselecteerd hebt in de top 20 van het toernooi zal eindigen, inclusief gelijkspel.

Top nationaliteit winnaar: je moet voorspellen welke van de genoemde spelers, van de geselecteerde nationaliteiten, die bij de weddenschap zijn inbegrepen, de beste eindpositie zal bereiken in het toernooi.

Top continentaal: je moet voorspellen welke van de genoemde spelers, van het geselecteerde continent, die in de weddenschap zijn opgenomen, de beste eindpositie in het toernooi zal bereiken.

Winstmarge: gebaseerd op het aantal slagen tussen de winnende speler en de persoon/personen die als tweede eindigen (inclusief een prijs voor het toernooi om naar een play-off te gaan). In het geval van ongunstige weersomstandigheden die het toernooi beïnvloeden, blijft de afwikkeling van kracht zolang er minimaal 36 holes van een toernooi worden gespeeld.

Komt er een Playoff?: je moet bij deze weddenschap voorspellen of er al dan niet een playoff (extra hole) zal zijn in de genoemde tour.

Komt er een hole in one?: Deze weddenschap heeft betrekking op een hole in one (een speler bereikt één hole met één treffer) die wordt opgenomen in de aangewezen rondes van een bepaald toernooi. Mocht slecht weer het toernooi beïnvloeden, dan blijven weddenschappen geldig zolang er minimaal 36 holes van een toernooi zijn gespeeld. Wordt er een hole-in-one

geregistreerd, maar zijn er geen 36 holes gespeeld, dan wordt de 'ja'-optie - 'een hole-in-one maken' - als winnaar beschouwd.

Beste linkshandige speler: je moet voorspellen welke van de genoemde linkshandige spelers die bij de weddenschap betrokken zijn, de beste eindpositie in het toernooi zal bereiken.

Beste voormalige winnaar: je moet voorspellen welke van de genoemde spelers die in het verleden de genoemde titel hebben gewonnen, inbegrepen in de weddenschap, de beste eindpositie in het toernooi zal behalen.

Speler haalt de cut: Maken/Miss Cut - Een toernooi cut moet worden toegepast om weddenschappen te laten gelden. In het geval van een Toernooi waar een multiple cut-systeem van kracht is, wordt de afwikkeling bepaald door een speler die wel of niet speelt in de volgende ronde volgend op de 1e officiële cut.

Leider van de 1ste ronde: je moet voorspellen welke van de genoemde spelers in de weddenschap de beste eindpositie zal bereiken in de 1ste ronde.

1ste ronde Top X (5,10,20): je moet voorspellen of de genoemde spelers die in de weddenschap zijn opgenomen de top X-positie zullen bereiken in de 1ste ronde.

Weddenschappen op eindresultaten met keuzeoptie 'Elke andere' / 'Het veld': Weddenschappen op deelnemers worden als ongeldig aferekend, behalve weddenschappen op 'Elke andere (soms ook weergegeven als 'Het veld' of 'The field'). De notering voor deze selectie omvat alle spelers die geen individuele notering in de wedmarkt hebben. Alleen weddenschappen op de eindwinnaar worden geaccepteerd. Bovenstaande regels voor weddenschappen op Eindresultaten (Outrights) zijn van toepassing.

Wedden zonder specifieke speler(s): Weddenschappen op de Winnaar zijn onderhevig aan Dead Heat-regels zijn van toepassing op winnende weddenschappen, tenzij de uitgesloten speler(s) het toernooi niet winnen. Dead-Heat-regels zijn ook van toepassing op het Plaats-gedeelte van Winst/Plaats-weddenschappen (each way).

Groepsweddenschappen: De winnaar is de speler die aan het einde van het toernooi de hoogste plaats behaalt. Elke speler die de cut mist, wordt als een verliezer beschouwd. Als alle spelers de cut missen, zal de laagste score nadat de cut is gemaakt de afwikkeling bepalen. Non-runner - er worden geen weddenschappen afgetrokken in overeenstemming met Tattersalls' Regel 4(c). Dead-Heat-regels zijn van toepassing, behalve wanneer de winnaar wordt bepaald door een play-off.

Als een toernooi wordt beïnvloed door ongunstige weersomstandigheden, dan worden weddenschappen afgehandeld op voorwaarde dat er een toernooiwinnaar is en er minimaal 36 holes zijn voltooid. De winnaar is de speler die aan het einde van de laatst voltooide ronde de leiding heeft.

Eindpositie van een genoemde speler: Bij een gelijkspel voor een eindpositie telt de gelijkgespeelde positie. Een gelijkspel met vijf andere spelers voor de 8ste plaats telt bijvoorbeeld als een eindpositie van de 8ste.

Wedden op wedstrijden met 54, 72 en 90 holes: Als een toernooi wordt beïnvloed door slecht weer, worden weddenschappen afgehandeld op voorwaarde dat er een toernooiwinnaar is en er minimaal 36 holes zijn voltooid. De winnaar is de speler die aan het einde van de laatst voltooide ronde de leiding heeft.

Als een speler de cut mist, wordt de andere speler als winnaar beschouwd. Als beide spelers de cut missen, zal de laagste score nadat de cut is gemaakt bepalend zijn voor de afwikkeling.

Als een speler wordt gediskwalificeerd of zich terugtrekt na het starten, ofwel voordat twee rondes zijn voltooid of nadat beide spelers de cut hebben gehaald, wordt de andere speler als winnaar beschouwd.

Als een speler wordt gediskwalificeerd tijdens de 3de of 4de ronde, terwijl de andere speler in de wedstrijd weddenschap de cut al heeft gemist, wordt de gediskwalificeerde speler als winnaar beschouwd.

Er wordt een prijs aangeboden voor gelijkspel en in het geval van een gelijkspel gaan weddenschappen op een van beide spelers om te winnen verloren.

Toernooi-match-ups: Zoals hierboven, maar weddenschappen ongeldig in het geval van een gelijkspel.

Six shooter: Dead-Heat-regels zijn van toepassing. Regel vier (4) kan van toepassing zijn in het geval van een Non-Runner. Spelers die hun ronde starten maar niet voltooien, worden als verliezers beschouwd.

Five shooter: Zoals hierboven, maar met vijf golfers bij elkaar gegroepeerd.

Wedmarkten op 18 holes: De winnaar is de speler met de laagste score over 18 holes. Spelers zijn gekoppeld, ze kunnen al dan niet samen spelen.

18 holes – 2-balls & 3-balls: weddenschappen blijven geldig zodra de spelers de eerste hole hebben afgeslagen. Als een ronde wordt afgebroken, zijn weddenschappen op die ronde ongeldig.

Weddenschappen op 2 of 3-balls blijven geldig, ongeacht of de daadwerkelijke paren/groepen kunnen verschillen. Voor toernooien die het Stableford-scoresysteem gebruiken, wordt de speler met de hoogste puntenscore tijdens de ronde als winnaar beschouwd. Non-runners - 2 en 3-ball weddenschappen ongeldig. Bij 2-ball-weddenschappen waarbij geen prijs wordt geboden voor gelijkspel, worden weddenschappen ongeldig verklaard in geval van gelijkspel. Als er een prijs wordt aangeboden voor een gelijkspel, is dit bepalend voor de afwikkeling. Bij 3-ball weddenschappen gelden Dead-Heat regels.

Voor alle andere weddenschappen met groepen van meer dan drie spelers samen over 18 holes (bijv. 7-ball, 9-ball, enz.) gelden de Dead-Heat-regels. Non-runner no-bet. Inhoudingen in overeenstemming met Tattersalls' Rule 4(c) zijn van toepassing.

4-balls: weddenschappen blijven geldig zodra beide paren van de eerste hole zijn afgeslagen.

Handicaps: Trek de handicap af van het uiteindelijke totaal om de winnaar te bepalen. Het toernooi moet worden voltooid, anders zijn weddenschappen ongeldig. Elke speler die de cut mist, wordt als een verliezer beschouwd. Alle niet-runner Rule vier (4) en SP plaatsvoorwaarden zijn van toepassing. Dead heat regels zijn hier ook van toepassing.

Mythical match-ups: De winnaar is de speler met de laagste score over 18 holes. Als de scores na 18 holes gelijk zijn, worden weddenschappen ongeldig verklaard.

Speler met de laagste rondescore: De Dead-Heat-regels van de speler die de laagste ronde schiet, zijn van toepassing.

Rondescore van individuele spelers: De lijn kan tijdens het spelen worden aangepast. Alle weddenschappen worden ongeldig verklaard als de speler de ronde niet voltooit.

Handicap volgende hole - 3 ballen: Dead-Heat-regels zijn waar nodig van toepassing. Alle weddenschappen worden ongeldig verklaard als niet alle drie spelers op de genomineerde hole afslaan. De afwikkeling van de weddenschappen wordt bepaald wanneer de spelers de green verlaten.

Winnaar volgende hole – 2-balls: Alle weddenschappen worden ongeldig verklaard als beide spelers niet afslaan op de genomineerde hole. De afwikkeling van de weddenschappen wordt bepaald wanneer de spelers de green verlaten.

Totaal volgende hole: weddenschappen worden afgehandeld op basis van de gecombineerde score van de genoemde spelers op de vermelde hole. Alle weddenschappen worden ongeldig

verklaard als alle spelers de genomineerde hole niet voltooien. De afwikkeling van de weddenschappen wordt bepaald wanneer de spelers de green verlaten.

Score van de geselecteerde speler op de volgende hole: Alle weddenschappen worden ongeldig verklaard als de speler de genomineerde hole niet voltooit. De afwikkeling van weddenschappen wordt bepaald wanneer de speler de green verlaat.

Leider aan het einde van de ronde: Je moet voorspellen wie er aan het einde van de genoemde ronde de leiding zal hebben van het toernooi. Dead Heat-regels zijn van toepassing.

Matchplay-markten: Als een wedstrijd niet begint (bijv. een speler die geblesseerd of gediskwalificeerd is voor het begin van een wedstrijd), worden alle weddenschappen op die wedstrijd ongeldig verklaard.

Weddenschappen op markten die kunnen worden afgehandeld door gebruik te maken van de officiële toernooi- en wedstrijdresultaten (inclusief de correcte score van de finale wedstrijd en wedden op individuele wedstrijden) worden afgehandeld op basis van die resultaten. Dit geldt ook voor het vroegtijdig beëindigen van een wedstrijd. Dit kan met instemming van de spelers of als er sprake is van een blessure.

Alle andere markten waar een wedstrijd eindigt voordat 18 holes zijn voltooid (bijv. in overleg), zoals de wedstrijdscore, worden afgehandeld alsof de resterende onvoltooide holes gelijk zijn. Een speler die bijvoorbeeld 2 hoger is op de 13e hole wanneer de wedstrijd is afgelopen, wordt geacht te hebben gewonnen met 2 en 1 (op de 17e hole). Onvoltooide weddenschappen op een enkele hole worden ongeldig verklaard.

Greensomes: weddenschappen worden afgehandeld op basis van het officiële resultaat van de tour.

Foursomes: weddenschappen blijven geldig zodra beide paren van de eerste hole zijn afgeslagen.

36 hole duels: Afwikkeling vindt plaats op basis van de speler die de hoogste plaats bereikt aan het einde van 36 holes. Als het aantal gespeelde ronden wordt verminderd, bijv. bij slecht weer worden weddenschappen afgehandeld op voorwaarde dat een speler de trofee heeft gewonnen (weddenschappen blijven geldig zolang er een winnaar is en er minimaal 18 holes zijn voltooid).

Als een speler wordt gediskwalificeerd of zich terugtrekt nadat hij is gestart voordat twee rondes zijn voltooid, wordt de andere speler als winnaar beschouwd.

Er wordt een prijs aangeboden voor gelijkspel en in het geval van een gelijkspel gaan weddenschappen op een van beide spelers om te winnen verloren.

Ryder Cup/Solheim Cup/Walker Cup/Warburg Cup/Presidents Cup en alle andere 'internationale wedstrijden'

Alle markten, inclusief Eindresultaat (Outright), Draw No Bet, Handicap, Toppuntenscorer, Correcte scoremarkten, worden afgehandeld op basis van het officiële resultaat, tenzij anders vermeld. In de Presidents Cup, 'To Lift Trophy' (zonder de Tie-optie), zijn dead-heat regels van toepassing.

Singles-wedstrijden: Als een individuele match-up in een gelijkspel eindigt, worden weddenschappen ongeldig verklaard.

Correcte scoremarkten: alle geplande wedstrijden moeten volledig worden voltooid om weddenschappen te laten gelden, ongeacht of wedstrijden worden overgedragen.

Leiders (dag)markten: afrekening vindt plaats op basis van de score na het geplande aantal wedstrijden, ongeacht of wedstrijden worden overgedragen.

Markten voor leiders (dagindeling): afrekening is gebaseerd op de score na het geplande aantal wedstrijden in de opgegeven indeling, ongeacht of wedstrijden worden overgedragen.

Duels voor meeste punten: markten worden over het hele toernooi afgehandeld. Als een individuele match-up in een gelijkspel eindigt, worden weddenschappen ongeldig verklaard. Weddenschappen blijven geldig zodra de speler heeft afgeslagen.

Winnende score: afrekening vindt plaats na het voltooien van 72 holes (of 90 voor toernooien indien van toepassing), anders zijn weddenschappen ongeldig.

Winnen/niet winnen van een Major: De vier majors zijn US Open, US Masters, USPGA en de British Open.

Verhoogde winst: verwijst naar weddenschappen op het eindresultaat van een toernooi.

Wedstrijden om naar de 18de hole te gaan: Het geplande aantal wedstrijden moet starten voordat weddenschappen actief zijn. Het aantal wedstrijden waarin beide teams afslaan op de 18de hole wordt gebruikt voor afwikkelingsdoeleinden.

Teamscore 1ste volledige punt: Voor afwikkelingsdoeleinden is de winnaar het eerste team dat een geplande wedstrijd wint en als resultaat een volledig punt verkrijgt. In het geval dat elke geplande wedstrijd eindigt in een gelijkspel, worden weddenschappen ongeldig verklaard.

CRICKET

Alle weddenschappen worden afgehandeld op basis van de officiële uitslagen.

Cricketwedstrijden bestaat ofwel uit één, ofwel uit twee innings. Wedmarkten op de 1e innings bij wedstrijden met slechts één enkele innings (bijv. T10- of T20-evenementen) worden beschouwd als wedmarkten op de volledige reguliere speeltijd van de wedstrijd. Bij een wedstrijd met twee innings (bijv. Test Series) worden wedmarkten op de 1e en 2e innings afgehandeld op basis van het resultaat van de betrokken innings. Wedmarkten op de volledige reguliere speeltijd worden dan aangeboden zonder indicatie van specifieke innings.

Als een wedstrijd wordt afgelast voordat er is gespeeld, worden alle markten als ongeldig beschouwd, tenzij de wedstrijd binnen 48 uur na de oorspronkelijke starttijd opnieuw wordt gespeeld. Mocht een 'over' niet zijn voltooid, dan worden alle onbesliste markten voor deze specifieke 'over' als ongeldig beschouwd, tenzij de innings zijn natuurlijke conclusie hebben bereikt, bijvoorbeeld verklaring, team all out, enz.

Sommige toernooien kunnen tot wel vijf dagen duren (bijv. Test Series). Besloten markten zullen onmiddellijk worden weergegeven, alle markten waarvoor een evenement volledig moet worden voltooid (bijv. Winnaar, Handicap) zullen het resultaat zijn nadat de evenementen officieel als voltooid zijn aangekondigd.

In sommige gevallen kan de Duckworth-Lewis-methode door de scheidsrechters worden toegepast om de winnaar te bepalen. De Duckworth-Lewis-Stern-methode (DL) is een wiskundige formule, die is ontworpen om de doelscore te berekenen voor het team dat als tweede slaat in een wedstrijd die wordt onderbroken door weersomstandigheden of andere omstandigheden.

Als markten open blijven met een incorrecte score die een aanzienlijke impact heeft op de prijzen, behouden we ons het recht voor om weddenschappen ongeldig te verklaren.

Als een wedstrijd wordt ingekort in overs voor één of beide teams (bijv. van 50 naar 35 overs vanwege slechte weersomstandigheden) behouden wij ons het recht voor om alle onbesliste weddenschappen die zijn geplaatst op het oorspronkelijke format te annuleren. We passen de noteringen en markten/waarden overeenkomstig aan zodat ze opnieuw kunnen worden aangeboden op basis van het nieuwe format.

Het resultaat van 'super overs' wordt enkel meegeteld in wedmarkten waar dit expliciet staat aangegeven.

Cricket-wedmarkten

(incl. super over): voorspel de winnaar van de wedstrijd (het resultaat is inclusief de super over).

Totaal aantal runs (meer dan/minder dan): voorspel of de runs in het hele evenement boven of onder een bepaald aantal zullen zijn.

Asian Handicap: voorspel wie het spel zal winnen met handicap (zonder gelijkspel).

1X2: voorspel wie de winnaar zal zijn van de wedstrijd (het resultaat is exclusief de super over).
Beschikbare opties: thuis, tekenen, afwezig.

Correcte score: voorspel wat de score zal zijn aan het einde van het spel.

Dubbele kans: je moet de uitkomst van de hele wedstrijd voorspellen. Er zijn daarbij drie mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de wedstrijd wint of gelijkspel), X2 (aan het einde van de wedstrijd wint of remt het uitspelende team), 12 (aan het einde van de wedstrijd wint de thuisploeg of de uitploeg wint).

Wie scoort de meeste fours: Je dient hierbij te voorspellen welk team de meeste fours zal scoren. Fours (vier runs) worden gescoord als de bal stuitert, of over de grond rolt, voordat deze de rand van het veld raakt of overgaat. Als het de rand van het veld niet raakt, moet het de grond erachter raken.

Wie scoort de meeste sixes: Welk team zal meer sixes scoren. Sixes is een term in cricket, wat betekent dat de bal over de grens vliegt zonder de grond binnen het veld te raken, wat de batsman in zes runs toeschrijft in plaats van vier.

Totaal aantal fours (meer dan/minder dan): je moet bij deze weddenschap voorspellen of het totale aantal gescoorde Fours in het spel onder/over een bepaalde lijn zal zijn.

Totaal aantal sixes (meer dan/minder dan): je moet bij deze weddenschap voorspellen of het totaal aantal sixes dat in het spel wordt gescoord onder/over een specifieke regel zal zijn.

Totaal aantal runs (meer/minder) - Thuis/Uit-team: je moet bij deze weddenschap voorspellen of de runs meer of minder zullen zijn dan een bepaald aantal in het hele evenement voor het thuis/uit-team. Het resultaat is inclusief de super over.

Oneven/even: je moet voorspel of het totaal aantal behaalde runs gedurende een bepaalde periode een oneven of even aantal zal zijn.

Oneven/even thuis/uit-team: je moet hier voorspel of het totaal aantal behaalde runs gedurende een bepaalde periode een oneven of even aantal zal zijn voor het thuis/uit-team.

Hoogste opening partnership: je moet voorspellen welk team de meeste runs zal scoren voordat ze hun eerste wicket verliezen.

Methode van 1ste wicket: voorspel bij deze weddenschap wat de 1ste wicketmethode zal zijn. De beschikbare opties zijn: gevangen, gebowld, LBW, run out, stumped of een andere (inclusief Sent Off/Retired Out).

Methode van dismissal (6 opties): je moet hier voorspellen wat de wijze van dismissal zal zijn. De beschikbare opties zijn: gevangen, gebowld, LBW, run out, stumped of een andere (inclusief sent off/retired out). Als er geen wickets meer vallen, worden alle weddenschappen ongeldig verklaard.

Methode van dismissal: je kunt hier voorspellen of het volgende ontslag al dan niet een vangst zal zijn. De beschikbare opties zijn: gevangen, niet gepakt.

Runs bij val van wicket thuis-/uitteam: totaal aantal runs voor het thuis-/uitteam na het raken van het wicket van het andere team.

Over bij val van wicket thuis-/uitteam: je kunt bij deze weddenschap voorspellen in welke overloop het volgende wicket van het thuis/uit-team zal vallen. Als een wicket bijvoorbeeld valt na 6,2 overs, wordt afgerekend op de 7de over. Als de afwikkeling van weddenschappen kan worden bepaald, zullen deze dienovereenkomstig worden afgehandeld. Mocht een team het veld verlaten vanwege een onderbreking gedurende meer dan 15, dan worden eerdere overs die minder zijn dan dit verrekend. Overschotten hoger dan dit komen echter te vervallen.

Totaal aantal runs oneven/even in over: voorspel hierbij of het totaal aantal runs dat tijdens een gespecificeerde over is behaald, een oneven of even aantal zal zijn.

Totaal aantal runs oneven/even in meer dan thuis/uit-team: voorspel hierbij of het totaal aantal runs dat tijdens een opgegeven over is behaald, een oneven of even aantal zal zijn voor het thuis/uit-team.

Totaal aantal runs in over: voorspel hierbij of de runs meer of minder zullen zijn dan een bepaald aantal op een opgegeven over. De over moet worden voltooid om weddenschappen te laten gelden, tenzij het resultaat al is bepaald.

Totaal aantal runs in over thuis/uit-team: voorspel of het aantal runs meer of minder zal zijn dan een bepaald aantal op een opgegeven over voor het thuis/uit-team. De over moet worden voltooid om weddenschappen te laten gelden, tenzij het resultaat al is bepaald.

Totaal aantal runs in over - thuis-/uitteam 1ste inning: voorspel bij deze weddenschap of de runs meer of minder zullen zijn dan een bepaald aantal op een opgegeven over voor het thuis-/uitteam bij de 1ste inning. De over moet worden voltooid om weddenschappen te laten gelden, tenzij het resultaat al is bepaald.

Totaal aantal runs in over - thuis/uitteam 2de inning: voorspel hier of de runs meer of minder zullen zijn dan een bepaald aantal op een gespecificeerde over voor het thuis/uitteam bij de 2de inning. De over moet worden voltooid om weddenschappen te laten gelden, tenzij het resultaat al is bepaald.

Wicket in over - thuis-/uitteam: voorspel hierbij of er een wicket zal zijn of niet in een bepaalde over voor het thuis-/uitteam. Als een innings eindigt tijdens een over, dan wordt die over als voltooid beschouwd, tenzij de innings eindigt vanwege slecht weer, in welk geval alle onbesliste weddenschappen ongeldig zijn.

Runs in de Xe Delivery - Thuis-/uitteam: voorspel bij deze weddenschap of het aantal runs voor het thuis-/uitteam in vermelde delivery boven/onder een bepaald aantal zal zijn.

Wie wint de toss: Voorspel welk team de munt zal winnen om aan het begin van het spel als eerst te spelen.

Een vijftig te scoren in de wedstrijd: Voorspel of er ten minste één batsman zal zijn die 50 runs of meer scoort. Als een wedstrijd in overs wordt verminderd en er een officieel wedstrijdresultaat beschikbaar is, blijven alle weddenschappen geldig. Mocht de wedstrijd worden onderbroken en de wedstrijd niet binnen 48 uur wordt hervat, worden alle onbesliste weddenschappen ongeldig verklaard.

Wordt er een hundred gescoord in de wedstrijd: Voorspel of er ten minste één batsman 100 runs of meer zal scoren. Als een wedstrijd in overs wordt verminderd en er een officieel

wedstrijdresultaat beschikbaar is, blijven alle weddenschappen geldig. Mocht de wedstrijd worden onderbroken en de wedstrijd niet binnen 48 uur wordt hervat, worden alle onbesliste weddenschappen ongeldig verklaard.

Meeste run outs: voorspel hierbij welk team meer run outs zal hebben. Een run-out treedt meestal op wanneer de batslieden tussen de wickets proberen te rennen, en het veldteam erin slaagt de bal naar één wicket te krijgen voordat de batsman aan dat uiteinde zijn grond heeft bereikt. Als een wedstrijd om welke reden dan ook wordt gestaakt, worden alle onbesliste weddenschappen ongeldig verklaard, tenzij de afwikkeling al is bepaald. Als een wedstrijd wordt verminderd in overs en een wedstrijdresultaat wordt bereikt, dan is het team dat de meeste run-outs heeft behaald tijdens het fielden, de winnaars, ongeacht het aantal gebowlde overs.

Top batsman - thuis/uit team: voorspel de beste slagman voor het thuis/uit team. Degene die de meeste runs maakt voor het thuis-/uitteam, is de winnaar. Degenen die aan de wedstrijd begonnen maar niet batten, worden tot verliezers gerekend. Weddenschappen die zijn geplaatst op een speler die niet aan de wedstrijd deelneemt, zijn ongeldig. In het geval dat meer dan één speler hetzelfde aantal runs behaalt, zal degene met de beste score verhouding als winnaar worden beschouwd.

Top bowler - thuis/uit-team: voorspel bij deze weddenschap de Top Bowler voor het thuis/uit-team. Degene die meer wickets heeft, is de winnaar. Als twee of meer bowlers hetzelfde aantal wickets hebben, wordt degene met het laagste aantal runs als winnaar beschouwd. Als alle bowlers 0 wickets hebben, zijn alle weddenschappen ongeldig. Weddenschappen die zijn geplaatst op een speler die niet aan de wedstrijd deelneemt, zijn ongeldig.

Man Of The Match: je kunt hier voorspellen welke speler de beste speler van de wedstrijd wordt. Weddenschappen worden afgehandeld op basis van de officieel uitgeroepen speler van de wedstrijd.

Batsman die een vijftig scoort in de wedstrijd: Voorspel welke speler een vijftig zal scoren in de wedstrijd.

Hoogste score van 1ste 6 overs: voorspel welk team het meeste aantal runs heeft door de eerste zes (6) overs voor beide teams te vergelijken. In het geval van hetzelfde aantal runs voor beide teams, worden weddenschappen ongeldig verklaard.

Speler die de meeste zessen scoort: je kunt voorspellen welke speler de meeste zessen zal scoren in het spel. Mocht het zo zijn, dat meer dan één speler hetzelfde aantal zessen behaalt, dan wordt degene met de beste score als winnaar beschouwd.

Hoogste individuele score: voorspel of de hoogste individuele score in runs behaald door een speler boven/onder een bepaalde lijn zal zijn.

Totaal aantal wides (meer dan/minder dan): voorspel hierbij of het aantal wides dat in de wedstrijd wordt gegooid boven/onder een bepaalde lijn zal zijn.

Totaal aantal ducks (meer dan/minder dan): voorspel of het aantal ducks in de wedstrijd boven/onder een bepaalde lijn zal zijn.

Totaal aantal wickets (meer dan/minder dan): voorspel of het aantal wickets die in de wedstrijd wordt genomen boven/onder een bepaalde lijn zal zijn.

Totaal aantal extra's (meer dan/minder dan): voorspel hier of het aantal extra's in de wedstrijd boven/onder een bepaalde regel zal zijn.

Val van het 1ste wicket: voorspel hoeveel runs er worden gescoord bij het vallen van het 1ste wicket.

Val van het 1ste wicket - thuis-/uitteam: je kunt hier voorspellen hoeveel runs het thuis-/uitteam zal scoren bij het vallen van het 1se wicket.

Team van de beste slagman: voorspel in welk team de beste slagman van het spel zal zijn.

Team met top bowler: voorspel in welk team de beste bowler van het spel zal zijn.

Totaal aantal runs van de beste batsman (meer dan/minder dan): voorspel of de score in runs voor top batsman-score boven/onder een bepaalde lijn zal zijn.

1ste inning Xe over dismissal - thuis-/uitteam: voorspel of er een dismissal zal plaatsvinden in de Xe over van de 1ste inning voor het thuis-/uitteam.

Totale score in de over met de hoogste score (meer dan/minder dan): voorspel of de score in de hoogst scorende over boven/onder een bepaalde regel zal zijn.

Totaal aantal run-outs (meer dan/minder dan): voorspel of het aantal runs outs boven/onder een bepaalde regel zal zijn.

Match Handicap: Welk team wint de wedstrijd met wickets en runs handicap.

De toss en de wedstrijd winnen: voorspel welk team de toss en de wedstrijd wint.

Totaal (meer dan/minder dan) 1ste Over: voorspel of de score in runs in de 1ste Over boven/onder een specifieke regel is.

Zal de wedstrijd naar een Super Over gaan? voorspel hierbij of er een Super Over in het spel zal zijn.

Gelijkspel: Voorspel of een wedstrijd in de reguliere speeltijd gelijk zal eindigen. Een gelijkspel is wanneer beide teams aan het einde van het spel hun innings hebben voltooid en hun scores gelijk zijn.

Voltooide wedstrijd: voorspel of de wedstrijd zal worden voltooid. Een wedstrijd wordt als voltooid beschouwd als er een officieel resultaat is.

Wedmarkten op eindresultaten (outrights)

Winnaar: je moet de winnaar van het betreffende toernooi voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

Winnaar van de serie: je moet voorspellen welk team de Serie zal winnen (enkele wedstrijden)

E-SPORTS

Algemene Regels

Alle e-sports-wedmarkten zijn gebaseerd op in-game gebeurtenissen en resultaten aan het einde van de wedstrijd of map. De afhandeling gebeurt op basis van de officiële score en resultaten die

aan het einde van de officiële videostream of de in-game stream van de wedstrijd(en) in kwestie bekendgemaakt worden.

Alle aangegeven starttijden van e-sports-wedstrijden zijn louter indicatief, en zijn niet noodzakelijk precies of correct. Weddenschappen blijven geldig als de wedstrijd met een incorrecte starttijd aangeboden werd.

In het geval dat een wedstrijd onderbroken of uitgesteld wordt en niet binnen de 48 uur na de voorziene starttijd afgewerkt wordt, worden alle weddenschappen op deze wedstrijd als ongeldig verklaard.

Als de naam van een speler/wedstrijd/toernooi verkeerd gespeld wordt, blijven alle weddenschappen geldig tenzij het duidelijk is dat de verkeerde naam dezelfde is als een andere entiteit.

In het geval van een wijziging van een teamnaam omdat het team een bepaalde e-sports-organisatie verlaat en/of tot een andere organisatie toetreedt, of vanwege een officiële verandering van de teamnaam, blijven alle weddenschappen geldig.

Als de organisator van een evenement het gebruik van stand-ins toelaat en er een officieel resultaat is, worden alle weddenschappen normaal afgehandeld.

Indien een wedstrijdresultaat door de organisator wordt aangepast vanwege onvoorziene omstandigheden zoals valsspelen (cheating), worden alle weddenschappen op die wedstrijd als ongeldig verklaard.

Als een wedstrijd door de toernooiorganisator als een walkover-winst (forfait) wordt verklaard, worden alle inzetten ongeldig verklaard.

Als een team zich tijdens een wedstrijd terugtrekt, worden alleen weddenschappen op de voltooide individuele maps afgerekend. Wedmarkten op de winnaar van de wedstrijd, andere wedmarkten op het wedstrijdresultaat, en alle onbesliste wedmarkten op de maps worden als ongeldig verklaard.

Alle wedmarkten houden rekening met verlengingen/overtime, tenzij anders vermeld in de marktnaam.

Als het wedstrijdformaat wordt gewijzigd of afwijkt van het aangeboden formaat, behouden wij ons het recht voor om alle inzetten ongeldig te verklaren.

Als de naam van de wedstrijd onjuist is vermeld, behouden wij ons het recht voor om alle inzetten ongeldig te verklaren.

Als een wedstrijd wordt gespeeld vóór de geplande startdatum/-tijd, worden alle inzetten die na de daadwerkelijke start van de wedstrijd zijn geplaatst, terugbetaald. Alle inzetten die vóór de daadwerkelijke start van de wedstrijd zijn geplaatst, blijven geldig.

Als een wedstrijd of map opnieuw wordt gespeeld vanwege organisatorische of technische problemen, worden alle onbesliste wedmarkten ongeldig verklaard. Herspeelde wedstrijden of maps worden afzonderlijk behandeld als een nieuwe wedstrijd.

Als de uiteindelijke speelduur gelijk is aan een bepaalde drempel, wordt deze als OVER afgerekend.

In het geval dat dezelfde twee spelers of teams meerdere wedstrijden of maps spelen, zoals "best of three", en een of meer wedstrijden of maps worden niet gespeeld omdat de winnaar al bekend is, worden de inzetten op de niet gespeelde wedstrijden of maps ongeldig gemaakt en de inzet terugbetaald.

Informatie over data en tijden wordt louter ter informatie verstrekt en is mogelijk niet nauwkeurig.

Weddenschappen op evenementen die geannuleerd, uitgesteld of onderbroken worden en niet binnen 48 uur na de oorspronkelijk geplande starttijd voltooid zijn, zijn ongeldig, en de inzet wordt terugbetaald. Als een wedstrijd of map binnen 48 uur voltooid is, worden weddenschappen als normaal afgehandeld, ongeacht of volgende wedstrijden of maps die deel uit hadden moeten maken van het evenement afgelast of verder uitgesteld worden.

Weddenschappen worden afgehandeld op basis van de officiële uitzending van de wedstrijd door de uitgever of organisator. Als de uitzending de statistieken toont omtrent gewonnen rondes, kills, draken, torens, enz., dan worden deze getoonde statistieken gebruikt voor de afhandeling van de relevante weddenschappen.. Als het resultaat van een weddenschap niet uit de uitzending kan worden opgemaakt of er geen uitzending is, dan worden de statistieken-API voor het spel gebruikt, indien beschikbaar.

De index bepaalt welk objectief telt voor geïndexeerde of genummerde markten (zoals de winnaar van een bepaalde ronde in Counter Strike: GO, of het team dat een bepaalde kill scoort in League of Legends of DOTA2). Het is mogelijk dat woorden als "volgende" in de marknaam niet nauwkeurig zijn, want uitzendingen kunnen uitgesteld zijn, en de index wordt niet altijd precies bijgewerkt als een doelpunt gescoord wordt of een ronde voltooid is. Dus, ongeacht andere details in de marknaam of de timing ervan ten opzichte van het tijdstip waarop de weddenschap werd geplaatst, zullen alle weddenschappen worden afgesloten op de bepaalde genummerde ronde of het aangegeven objectief.

Weddenschappen op de winnende marge (inclusief handicap), totaal aantal rondes / maps, correcte scores, enz. worden ongeldig gemaakt en de inzet wordt terugbetaald als het geplande aantal rondes of maps wordt gewijzigd, of als markten per vergissing worden aangeboden op basis van een ander aantal rondes of maps dan het werkelijk geplande aantal.

Weddenschappen op de wedstrijdwinnaar en de map-winnaar blijven geldig. Weddenschappen worden ongeldig verklaard als een map niet gespeeld wordt of aan een team of speler wordt toegekend door walkover (forfait) of default zonder dat het spel op die map begonnen is. Weddenschappen die enkel betrekking hebben op gespeelde maps blijven geldig. Maps worden geacht te zijn begonnen als de klok begint of een keuze, ban of wapenaankoop wordt gedaan op de map door een team of speler.

Deze regel is van toepassing op alle weddenschappen op wedstrijden waar zich een "disconnection" of een ander technisch probleem bij een deelnemer voordoet.

Als een deelnemer de verbinding verliest of wedstrijd verlaat na de 10e speelminuut na de start van een map, worden weddenschappen afgehandeld op basis van het officiële resultaat dat wordt bevestigd door meerdere bronnen zoals de Dotabuff-wedstrijdpagina en de relevante clips op Twitch.

Als een deelnemer in de eerste 10 minuten de verbinding verliest en hij in staat is om opnieuw verbinding te maken of vervangen te worden voor de rest van de map, blijven alle betrokken weddenschappen op die map en wedstrijd geldig.

Deze regel geldt voor alle e-sporten, behalve voor CS.

Bij CS 2, als een speler de verbinding verliest en niemand hem vervangt, maar ze besluiten om 4v5 te spelen en ze spelen TEN MINSTE 3 rondes na het moment van de verloren verbinding, dan worden alle onbesliste markten van de map, inclusief de winnaar van de wedstrijd + andee markten op het resultaat van de wedstrijd, geannuleerd.

Regels Counter Strike : GO

Een map weddenschap is gewoonlijk gebaseerd op het aantal geplande rondes (meestal het beste van 30) exclusief extra rondes als er een gelijkspel is. Een markt die een map winnaar biedt zonder een "gelijkspel" selectie rekent af in het voordeel van de totale winnaar van de map, inclusief extra tijd indien van toepassing.

Specifieke woordenschat:

- **T / CT (Terroristen / Counter-terroristen):** titel specifieke naam van Donker / Licht team
- **Ronde (Round):** Maps worden gewonnen door Rondes te winnen. Een team wint een ronde als het:
 - 1) de ander uitschakelt
 - 2) de bom met succes tot ontploffing brengt
 - 3) de terroristen verslaat als de bom niet ontploft binnen 120 seconden na het begin van de ronde.
Een map wordt gewonnen door het eerste team dat 16 rondes scoort.
- **Verlengingen (overtime):** Een gelijkspel (15:15) resulteert in de eerste verlenging (overtime) die in Bo6 formaat wordt gespeeld. Als de wedstrijd in gelijkspel eindigt (18:18), wordt de volgende overtime volgens dezelfde regels gespeeld. Dit proces wordt herhaald tot een team de overtime wint. Toernooiregels bepalen de overtime.
- **Pistoolronde (pistol round):** 1. en 16. ronde op een bepaalde Map.

Regels Dota2

Alle verwoeste torens tellen als verwoest door de tegenpartij, ook al kwam de laatste slag van een minion.

In weddenschappen waarbij barakken betrokken zijn, telt een verwoeste barak ook als de laatste slag van een minion is. Elk team heeft in totaal zes barakken, inclusief de ranged en meele barakken in elk paar.

Voor weddenschappen omtrent "kills" (met uitzondering van "First Blood"), wordt de officiële uitzending of spel-API gebruikt (indien beschikbaar) om te bepalen of de dood van een Kampioen als een kill telt. Bijvoorbeeld: Als een Kampioen gedood wordt door toren- of minionschade zonder dat er een andere Kampioen bij betrokken is, wordt dit niet genoteerd als kill op de uitzending, en zal dit bijgevolg ook niet als kill tellen bij de afhandeling van weddenschappen.

Bij weddenschappen op First Blood moet de uitzending of de officiële API-score de kill als First Blood noteren. Bijvoorbeeld: als een kill door een teamgenoot ontkend wordt, wordt de kill mogelijk niet genoteerd als First Blood (ongeacht of hij in de statistieken die tijdens de uitzending weergegeven worden als kill genoteerd staat). Bijgevoeg geldt deze kill dus niet als First Blood bij de afhandeling van weddenschappen. Ter verduidelijking: alle kill markten anders dan "First Blood" worden afgerekend op basis van de kill counter, maar een kill die op de kill counter geregistreerd wordt telt niet als First Blood, tenzij hij als zodanig aangekondigd wordt.

Weddenschappen op Roshans: Het team dat de laatste treffer op Roshan landt, zoals bepaald door de uitzending of spel-API indien beschikbaar, wordt beschouwd als degene die Roshan heeft verslagen, ongeacht wie de aegis of the immortal oppakt.

In alle wedmarkten waar een "geen van beide" of "gelijkspel"-voorspelling wordt aangeboden en dit uiteindelijk de correcte voorspelling is, zijn weddenschappen op beide teams verliezers. Alle weddenschappen op de markt zijn ongeldig en de inzet wordt terugbetaald als de "geen van beide" of "gelijkspel"-voorspelling niet wordt aangeboden en geen van beide teams wint.

In het geval van een overgave (surrender) worden weddenschappen als volgt afgehandeld: Voor weddenschappen omtrent de winnaar van een map, geldt als winnend team het team dat zich niet overgaf. Weddenschappen op Roshans, barakken, en kills worden afgehandeld op basis van de situatie op het moment van de overgave. Voor weddenschappen op torens wordt verondersteld dat het winnende team het minimum aantal extra torens heeft vernietigd dat het had moeten vernietigen vanaf de positie waar de overgave plaatsvond. Bijvoorbeeld, als een winnend team alle torens van niveau 1 en één toren van niveau 2 had vernietigd, wordt aangenomen dat het drie extra torens (zeven in totaal) heeft vernietigd, omdat het onder normale omstandigheden minstens één toren van niveau 3 en de twee oude torens had moeten vernietigen om te winnen.

Definities:

- **Ancient:** Het hoofdoel van de Map. Het winnende team is het team dat de Ancient van de tegenstander vernietigt.
- **GG:** Als het in de all chat wordt ingevoerd, kan het betreffende team hiermee de Map opgeven.
- **Dire / Radiant:** verwijst naar de tegengestelde teams in elke titel
- **Kill:** Het aantal keren dat leden van de tegenpartij gedood werden door ofwel het Lichte ofwel het Donkere team.
- **Aegis:** Het verschijnt nadat Roshan gedood is in het spel. Dit voorwerp kan door de speler worden opgepakt.
- **Tower:** Het is een doel van een spel, dat door de tegenstander vernietigd kan worden.
- **Barracks:** Het is een speldoel dat specifiek is voor elk team, en dat de tegenstander kan vernietigen.

Regels League of Legends (LoL)

Het maakt niet uit of de laatste treffer van een minion kwam of niet; voor weddenschappen met torens tellen alle vernietigde torens als door de tegenpartij vernietigd.

Als een minion de laatste inhibitor raakt, telt die als een vernietigde inhibitor voor weddenschappen waarbij inhibitors betrokken zijn. Er is geen vermenigvuldigingsfactor voor weddenschappen waarbij het aantal vernietigde inhibitors telt, ongeacht of een inhibitor respawnt en opnieuw wordt vernietigd. Zelfs als de inhibitor opnieuw verschijnt en voor de tweede of volgende keer wordt vernietigd, telt elke vernietiging van een inhibitor afzonderlijk voor weddenschappen waarbij de volgende inhibitor wordt vernietigd.

De officiële uitzending of de spel-API, indien beschikbaar, is definitief als het erom gaat te bepalen of de dood van een Kampioen telt als een kill bij weddenschappen met kills (inclusief "First Blood" dat in League of Legends synoniem is met de eerste kill op de map). Wanneer een Kampioen gedood wordt zonder dat er een vijandelijke Kampioen bij betrokken is, kan dit in de uitzending niet als een kill geregistreerd worden, en telt dus niet als een kill voor de afrekening.

In elk scenario waar een "geen van beide" of "gelijkspel" optie wordt aangeboden en het de winnende uitkomst is, zijn weddenschappen op beide teams verliezers. Alle weddenschappen op de markt zijn ongeldig en de inzet wordt terugbetaald als zo'n keuze niet wordt aangeboden en geen van beide teams wint.

In het geval van een overgave blijven de weddenschappen staan en worden ze als volgt afgehandeld. Het winnende team in een map winnaar weddenschap is het team dat zich niet overgaf. Weddenschappen op draken, baronnen, en doden worden afgerekend op basis van de situatie op het moment dat de overgave plaatsvindt. Bij weddenschappen op torens en inhibitors wordt het winnende team tot winnaar uitgeroepen als het een minimum aantal extra torens en/of inhibitors heeft vernietigd om het spel normaal te winnen vanaf de positie toen de overgave plaatsvond. Als bijvoorbeeld een inhibitor van het verliezende team neer is wanneer het team zich overgeeft, dan wordt geen extra inhibitor geacht te zijn vernietigd. Als geen enkele inhibitor van het verliezende team neer is, wordt het winnende team geacht één extra inhibitor te hebben vernietigd, waarbij voorrang wordt gegeven aan een inhibitor die al vernietigd is en weer tot leven is gekomen. Een team dat uiteindelijk een spel wint door al zijn torens van niveau 1 en een van zijn torens van niveau 2 te vernietigen, wordt in feite geacht zeven torens te hebben vernietigd, want het moest minstens een toren van niveau 3 en twee Nexus torens vernietigen om normaal te winnen.

Woordenschat:

- **Nexus:** Dit is het hoofddoel van de Map. Maps worden gewonnen door het eerste team dat de Nexus van de vijand vernietigt.
- **Kill:** Score van het Blauw/Rode team, die weergeeft hoe vaak leden van de tegenpartij gedood werden.
- **Turret:** Het doel van een team-specifiek spel dat door het andere team vernietigd kan worden.
- **Inhibitor:** Het doel van een team-specifiek spel dat door het andere team vernietigd kan worden.
- **Dragon:** Een doel in een spel, kan door spelers gedood worden.
- **Baron:** Een doel in een spel, kan door spelers gedood worden.

Algemene wedmarkten*

*Je vindt een of meer markten uit de speciale afdeling op ons Sportsbook platform voor verschillende E-sport titels. Enkele van die titels zijn: Rocket League, Starcraft, WoW (World of Warcraft), GoW (God of War), Rainbow Six, HALO, KoG (Kings of Glory), VALORANT, HOTS (Heroes of the Storm), SMITE.

Winnaar (1,2): Bepaal op basis van het aantal aangeboden maps de winnaar van het spel (x maps).

Winnaar (1X2): Bepaal een winnaar van de wedstrijd op basis van het aantal maps dat in het evenement beschikbaar zijn, of bepaal of de wedstrijd in gelijkspel zal eindigen.

Map Handicap: De winnaar van de wedstrijd wordt bepaald door de map marge. Na het optellen of aftrekken van de correcte score van de in de handicap gepresenteerde maps, wordt bepaald wie wint: de thuisploeg of de uit spelende ploeg.

Voorbeeld wedstrijd NomGaming vs Team Spotnet:

Nom-Gaming (-1,5) → Met een handicap van 1,5 op de Nom win (X) maps zou hij de inzetlijn winnen als het evenement met 3-0 in zijn voordeel eindigt. Omdat de handicap 1,5 is, blijft Nom bovenaan het scorebord staan met 1,5 - 0.

Team Spotnet (+1.5) → De bedoeling van deze markt is Team Spotnet een voordeel van 1.5 te geven in alle maps in het spel, dus als het evenement in een gelijkspel eindigt, zou Team Spotnet winnen omdat het voordeel van 1.5 hem een score in zijn voordeel heeft van 2.5, dus de eindstand zou 2 - 2.5 zijn.

Totaal aantal maps: Het totaal aantal maps die afgewerkt zullen worden in de wedstrijd.

Exacte score (op maps): Deze markt geeft de precieze en uiteindelijke uitslag van de wedstrijd weer.

0:2 - 1:2

2:0 - 2:1

Eerste Map - winnaar (incl. verlengingen) - Tweede Map - winnaar (incl. verlengingen): Deze markten bepalen alleen de winnaar, ongeacht of het de eerste map of de tweede map inclusief overtime is.

Eerste map - winnaar 1x2: Dit zijn de 3 gewone opties (Thuis - Uit - Gelijkspel) en worden bepaald op basis van de map die in het spel is.

CS:GO-wedmarkten

Winnaar: Kies op basis van het aantal aangeboden maps in het evenement de winnaar van het spel (x maps).

Eerste map - totaal aantal rondes (incl. overtime): Deze inzet markt bepaalt of de beschikbare map ook overtime omvat die in het evenement voorkomen.

Eerste map - ronde handicap (incl. OT): Je kunt X team een voordeel of nadeel geven naar gelang het totaal aantal rondes op de gekozen map.

Voorbeeld Wedstrijd Ffamix vs Exdt:

Ffamix (-2.5) → Zelfs met een nadeel van -2.5 punten geeft deze markt aan dat Ffamix de eerste ronde map zal winnen (als de map eindigt op 20-10 met Ffamix aan de leiding, gaat de wed lijn nog steeds zijn kant op, want hij zou eindigen met een score van 17.5-8).

Exdt (+2.5) → Volgens deze markt zal Exdt de rondes winnen met een +2.5 punt voorsprong. De winnaar van deze rondes zou Exdt zijn met 17.5 punten, als de eindstand 15-15 was.

Xde Map Verlengingen (ja/nee): Bepaal of er een overtime wordt gehouden op de Xde map.

Xde Map - winnaar van de 1e pistool ronde: Voorspel de winnaar van de 1e pistool ronde op de Xde map.

Xde map - winnaar van de 2e pistool ronde: Voorspel de winnaar van de tweede pistool ronde op de Xde map.

Xde Map - Team dat de Nde ronde wint: Voorspel de winnaar van de Nde ronde van de Xde map.

Xde Map - race naar 3/6/9/12 rondes: Voorspel het eerste team dat 3/6/9/12 rondes haalt op de Xde Map.

Extra CS:GO-wedmarkten

Team wint minstens 1 map ja/nee: bepaalt of een team minstens één Map wint in een wedstrijd.

Verlengingen ja/nee: spelen van overtijd ja of nee.

Winnaar pistoolronde (eerste, tweede pistool ronde): wie wint met de pistool (1./16.) ronde (terrorist/tegen-terrorist).

Winnaar van de eerste helft: Na 15 rondes, welk team (Terrorist / Tegen Terrorist) de meeste rondes gewonnen heeft.

Winnaar van de tweede helft: Wie wint de meeste rondes na de eerste 15 rondes en voordat de map als gelijkspel wordt afgesloten of door één team wordt gewonnen.

Dota2-wedmarkten:

Winnaar: Tel het aantal maps dat tijdens het evenement wordt aangeboden om de winnaar van het spel te bepalen (x maps)

Xde Map - 1e aegis: Het winnende team is het team dat de Onsterfelijke Aegis ophaalt, niet het team dat Roshan doodt.

Xde Map - 1e toren: Hier kun je kiezen welk van de twee teams de eerste toren zal vernietigen

Xde map - 1e barracks: Met deze inzet markt kun je voorspellen welk van de twee teams de eerste barak zal vernietigen.

Eerste map - winnaar: Alleen de reguliere tijd wordt gebruikt om de winnaar van de eerste map in deze markt te bepalen.

Tweede map - winnaar: Deze markt bepaalt de winnaar van de tweede map uitsluitend op basis van de reguliere tijd.

Eerste map - kills, draw no bet: Deze markt bepaalt de winnaar van de eerste map in behaalde kills, waarin verduidelijkt wordt dat in geval van gelijkspel dit ongeldig is.

Eerste map - kill handicap: Deze markt maakt het mogelijk voordeel of nadeel te geven aan het team X dat meer kills op de eerste map zal hebben.

Totaal aantal maps: Deze markt heeft betrekking op het aantal maps dat het spel zal hebben.

Map Handicap: In deze weddenschap wordt de winnaar van de wedstrijd beslist volgens de map marge. Er wordt bepaald wie wint, door de correcte score op te tellen bij of af te trekken van de voorgestelde maps in de handicap.

Xde Map - Team dat de volgende toren vernietigt: Kies het team dat de volgende toren op de specifieke map zal vernietigen.

Xde Map - Team dat First Blood zal scoren: Voorspel welk team als eerste zal doden op de specifieke map.

Xde Map - Team dat de meeste kills scoort: Kies welk team de meeste kills zal maken op een specifieke map (of een gelijkspel).

Xde Map - Team dat de volgende Kill scoort: Voorspel welk team de volgende kill zal scoren (nummer).

Xde Map - Team dat de volgende Roshan verslaat: Voorspel welk team de volgende Roshan zal vinden en doden (#).

Xde Map - Totaal aantal kills oneven/oneven: Je moet voorspellen of het totaal aantal Kills op de Xde map oneven of even is.

Xde Map - Total Kills Scored meer dan/minder dan: Deze markt geeft aan hoeveel kills een bepaalde map zal hebben.

Xde Map – Totaal aantal verslagen Roshans: Deze markt geeft aan hoeveel Roshan slains deze bepaalde map zal hebben.

Xde Map – Totaal verslagen Roshans meer dan/minder dan: Deze markt duidt op het aantal Roshan slaven dat de bepaalde map zal hebben (over/under).

Xde map - Totaal Vernietigde Torens: Deze markt toont het aantal torens dat op een bepaalde map vernietigd werd.

Xde Map - Totaal Vernietigde Torens meer dan/minder dan: Deze markt meet het aantal torens dat in een bepaalde map vernietigd werd (over/under).

Team om een Rampage te scoren: Het is aan jou om te raden of een team gaat Rampagen of niet. Als er op een map een Rampage Kill plaatsvindt, wordt de weddenschap als verloren beschouwd als Speler A of Speler B niet snel achter elkaar 5 vijandelijke kampioenen doden.

Team dat een Ultra Kill scoort: Het doel is te voorspellen welk team (of geen team) een Ultra Kill zal scoren. Op een map zonder Ultra Kill wordt de weddenschap als verloren beschouwd. Een Ultra Kill is een onderscheiden prestatie door vier vijandelijke kampioenen in te doden - Team A/Team B.

Xde Map totale speelduur (onder of boven): Schat het aantal minuten dat de Xde Map zal duren.

Xde Map - Team dat de meeste kills scoort met Handicap: Bij deze weddenschap moet de winnaar bepaald worden op basis van een marge aan kills. Van de in de handicap voorgestelde kills wordt de correcte score opgeteld of afgetrokken, en daarna wordt het winnende team bepaald: thuis of uit.

Xde Map - Race naar 5/10/15/20 Kills: Je opdracht is te voorspellen welk team als eerste 5/10/15/20 kills zal bereiken in de Xde Map.

Extra Dota2-wedmarkten

Team X wint minstens 1 map ja/nee: bepaalt of een team minstens 1 map wint in een wedstrijd.

Speelduur op map: De uiteindelijke speelduur/duur van een map is over of onder een bepaald getal. Bijgevolg wordt een duur gelijk aan de drempel als OVER beschouwd. Als de map afgelopen is, wordt de duur berekend op basis van het eindscherm, dat via de steam API toegankelijk is.

Map Xde Kill: In deze markt is het winnende team het team dat een kill maakt die de som van alle kills voor beide teams gelijk maakt aan N.

Map Rampage: wanneer een speler van ofwel het Donkere ofwel het Lichte team in korte tijd 5 of meer kills scoort.

Map Ultrakill: Wanneer ten minste één speler uit de Donkere of Lichte teams in korte tijd vier of meer kills scoort en dit in het spel wordt aangekondigd.

Map Beyond Godlike: Als ten minste een speler uit de Donkere en Lichte teams 10 of meer kills heeft behaald zonder te sterven, en die gebeurtenis wordt in het spel aangekondigd.

Map Megacreeps: Deze gebeurtenis wordt alleen in het spel aangekondigd als alle donkere en lichte barakken vernietigd zijn.

Type van geactiveerde rune die op een bepaald map-tijdstip wordt gespawnd: Een rune die op een bepaalde speeltijd (drempels) verschijnt en door een speler wordt geactiveerd (Of gebotteld en later geactiveerd).

League of Legends wedmarkten

Winnaar: Tel het aantal beschikbare maps tijdens het hele evenement om de winnaar te bepalen.

Map handicap: De winnaar van de wedstrijd wordt bepaald door de map handicap. Bij de handicap wordt de correcte score bij de maps opgeteld of afgetrokken, en daarna wordt beslist welk team wint: het thuisteam of het uit spelende team.

Totaal aantal maps: Deze markt verwijst naar het aantal maps dat het spel zal tellen.

Exacte score (op maps): Deze markt geeft de precieze en uiteindelijke uitslag van de wedstrijd weer.

0: 2 - 1: 2

2: 0 - 2: 1

Eerste map - eerste inhibitor: Je kunt in deze wedmarkt kiezen welk team als eerste een inhibitor vernietigt in de eerste map.

Eerste map - eerste toren: Je kunt wedden op welk team de eerste toren in de eerste map zal vernietigen.

Eerste map - eerste draak: De winnaar van deze markt is het team dat de eerste draak in de eerste map doodt.

Eerste map - eerste baron: In deze markt kun je kiezen welk van de twee teams als eerste een baron gaat doden.

Eerste map - eerste kill: Met deze markt kun je kiezen welk van de twee teams als eerste gaat scoren op de eerste map.

Xde map - team dat de volgende toren vernietigt: Kies het team waarvan je denkt dat het de volgende toren zal vernietigen.

Xde map - Team dat first blood behaalt: Voorspel welk team de eerste kill van de specifieke map zal maken.

Xde map - Team dat de meeste kills scoort: Kies het team dat de meeste kills zal maken op de specifieke map (of gelijkspel).

Xde map - Team dat de volgende Kill scoort: Bepaal welk team de volgende kill(#) zal maken.

Xde map - Totaal aantal kills oneven/oneven: Je moet voorspellen of het totaal aantal kills op de Xde map oneven of even is.

Xde Map – Total aantal gescoorde Kills meer dan/minder dan: Dit slaat op hoeveel kills de map naar verwachting zal hebben.

Xde map - Totaal Vernietigde Torens meer dan/minder dan: Dit slaat op het aantal torens dat in die specifieke map vernietigd is.

Xde map - speelduur meer dan/minder dan: Schatting van het aantal minuten dat de Xde map zal duren.

Xde Map - Team dat de meeste Kills scoort Handicap: Bij deze weddenschap moet de winnaar bepaald worden op basis van een marge aan kills. Van de in de handicap voorgestelde kills wordt de correcte score opgeteld of afgetrokken, en daarna wordt het winnende team bepaald: thuis of uit.

Xde map - Race naar 5/10/15/20 kills: Je opdracht is te voorspellen welk team als eerste 5/10/15/20 kills zal bereiken in de Xth Map.

Xde map - Beide Teams vernietigen een inhibitor: Bepaal of beide teams al dan niet een inhibitor zullen vernietigen op de specifieke map.

Xde Map – Beide teams verslaan een baron: Kies of beide teams een baron zullen doden op de specifieke map of niet.

Xde Map – Beide teams verslaan een draak: Raad of beide teams een draak gaan doden op de specifieke map.

Xde map - Team dat de volgende Inhibitor vernietigt: Bepaal welk team de volgende inhibitor zal vernietigen.

Xde Map - Team dat de volgende baron verslaat: Kies welk team de volgende baron op de gegeven map zal verslaan.

Xde Map - Team dat de volgende draak verslaat: Kies het team waarvan je denkt dat het de volgende draak zal verslaan.

Xde map - Totaal verslagen Baronnen: Deze markt geeft het precieze aantal Baronnen weer dat elke map gedood zal hebben.

Xde map - Totaal verslagen Baronnen meer dan/minder dan: Geef aan hoeveel Baronnen er gedood zullen worden (over/under).

Xde map - Totaal Verslagen Draken: Dit is het precieze aantal Draken dat op de gegeven map gedood zal worden.

Xde map - Totaal Verslagen Draken meer dan/minder dan: Deze markt geeft het aantal Draken aan dat op een bepaalde map gedood zal worden (over/under).

Xde map - Totaal Vernietigde Inhibitors: Deze markt geeft het aantal Inhibitors aan dat op de overeenkomstige map vernietigd zal worden.

Xde map - Totaal Vernietigde Inhibitors meer dan/minder dan: Deze markt geeft het aantal inhibitors weer dat op een bepaalde map vernietigd wordt (over/under).

Team dat een Pentakill scoort: Op deze markt moet je voorspellen welk team (of geen team) een pentakill zal scoren. Als er geen pentakill op de map is, dan wordt de weddenschap als verloren beschouwd. Penta kills krijg je door vijf vijandelijke kampioenen tegelijk te doden.

Team dat een quadrakill scoort: Het doel is te voorspellen of een team een quadra kill zal scoren. Als er in geen enkele map een quadra kill wordt gescoord, wordt de weddenschap als verloren beschouwd. Een quadra kill is het doden van vier vijandelijke kampioenen kort na elkaar - hetzij Team A, hetzij Team B.

Xde map - Team dat de Rift Herald verslaat: Kies het team dat de Rift Herald zal doden op de specifieke map.

Extra League of Legends-wedmarkten

Team dat minstens 1 map wint ja/nee: Wint het gekozen team minstens één map in een bepaalde wedstrijd?

Speelduur van de map: Als de uiteindelijke speelduur van een map onder een bepaald getal valt of er overheen gaat. Bij het evenaren van de limiet wordt een OVER selectie gemaakt. Na afloop van de map is het eindscore scherm beschikbaar via de steam API, en dat bepaalt de duur.

Map Xde Kill: Het winnende team op deze markt is het team dat genoeg kills maakt om de som van de kills van beide teams gelijk te maken aan N.

Map Totaal Torens: Toont hoeveel torens er op een bepaalde map vernietigd zijn (gebaseerd op de zichtbare score in het spel, die de combinatie is van Rood + Blauw vernietigde torens).

Map QuadraKill: Elke speler van het Rode of Blauwe team scoort vier of meer kills in een kort tijdsbestek, en deze gebeurtenis wordt in het spel aangekondigd.

Map PentaKill: Een speler uit het Rode of het Blauwe team heeft in korte tijd 5 of meer kills gescoord, en deze gebeurtenis wordt in het spel aangekondigd.

Map type Xde draak: Type van de eerste of tweede draak die op de map spawnde.

Map Drakenziel type: Derde draak die sinds het begin van de map spawnnt.

Map type verslagen draak: Of een bepaald type draak minstens eenmaal op de map gedood wordt.

Call of Duty-wedmarkten

Winnaar: Zoals bepaald door het aantal aangeboden maps in het evenement, bepaal je de winnaar van de wedstrijd (x maps).

Map Handicap: De wedstrijdwinnaar wordt bepaald door de map handicap. Bij de handicap wordt de correcte score bij de maps opgeteld of afgetrokken, en daarna wordt beslist welk team wint: het thuishet team of het uitspelende team.

Totaal aantal maps: Deze markt verwijst naar het aantal maps dat het spel zal tellen.

Exacte score (op maps): Deze markt heeft betrekking op de exacte en eindscore van de wedstrijd en biedt de mogelijkheden

0: 2 - 1: 2

2: 0 - 2: 1

Xde map - Team dat de Nde ronde wint: Raad welk team de Nde ronde van de Xde map zal winnen.

Xde map - race naar 3/6/9/12 rondes: Raad welk team het eerst de 3/6/9/12 rondes op de Xde map haalt.

Xde map - totaal aantal rondes (incl. OT): De map die beschikbaar is heeft meer dan 26,5 rondes of minder dan 26,5 rondes, inclusief overtime dat tijdens het evenement gebeurt.

Xde map - ronde handicap (incl. OT): Met deze markt kun je X team een voordeel geven over het totaal aantal rondes in de gekozen map.

Voorbeeld Wedstrijd Ffamix vs Exdt:

Ffamix (-2.5) → In deze markt wint Ffamix de eerste ronde ondanks het nadeel van -2.5 punten (als Ffamix 20-10 wint, zou hij toch de weddenschap winnen, want hij zou (17.5-10) in zijn voordeel hebben).

Exdt (+2.5) → Volgens deze markt zal Exdt de rondes winnen met een voordeel van +2.5 punten. De winnaar van deze rondes zou Exdt zijn met 17.5 punten, als de eindstand 15-15 was.

Xde map overtime (ja/nee): Voorspel of de Xde map een verlenging (overtime) zal hebben.

Xde Map Totaal gescoorde punten meer dan/minder dan: Deze markt geeft het aantal punten aan dat op deze specifieke map gescoord zal worden.

Overwatch-wedmarkten

Winnaar: Bereken de winnaar van het spel (x maps) op basis van het aantal beschikbare maps.

Map handicap: Een weddenschap waarbij de winnaar van de wedstrijd bepaald wordt door een map marge. Na het optellen of aftrekken van de correcte score van de in de handicap voorgestelde maps, wordt de winnaar bepaald: thuisploeg of uitspelende ploeg.

Totaal aantal maps: Deze markt verwijst naar het aantal maps dat de wedstrijd zal tellen.

Exacte score (op maps): Deze markt geeft de exacte en uiteindelijke uitslag van de wedstrijd weer.

0: 2 - 1: 2

2: 0 - 2: 1

Xde map - Team dat de Nde ronde wint: Raad welk team de Nde ronde van de Xde map zal winnen.

Xde map - race naar 3/6/9/12 rondes: Voorspel welk team als eerste 3/6/9/12 rondes zal bereiken op de Xde map.

Xde map - totaal aantal rondes (incl. OT): Deze voorspelt of de map die beschikbaar komt meer dan 26,5 rondes of minder dan 26,5 rondes zal hebben, inclusief overtime dat kan voorkomen.

Xde map - ronde handicap (incl. OT): In deze wedmarkt kun je een voordeel of nadeel geven aan X team, gebaseerd op het totaal aantal rondes dat de gekozen map heeft.

Voorbeeld Wedstrijd Ffamix vs Exdt:

Ffamix (-2.5) → Ffamix zal de eerste ronde map winnen, zelfs als hij een nadeel van -2.5 punten krijgt. Bijvoorbeeld, als de map eindigt op 20-10 en Ffamix heeft het voordeel, dan wint hij toch de weddenschap omdat hij een score zou hebben van (17,5-10.)

Exdt (+2.5) → Deze markt betekent dat de Exdt speler de rondes wint met een voordeel van +2.5 punten. De winnaar van deze rondes is Exdt met een score van 17,5 punten, als de eindstand 15-15 was.

Xde map overtime (ja/nee): Voorspel of de Xde map overtime zal zijn.

Xde Map Totaal aantal gescoorde punten meer/minder: Deze markt geeft aan hoeveel punten er op deze bepaalde map gescoord zullen worden.

FIFA-wedmarkten

1X2: Je dient de uitslag van de gehele wedstrijd te voorspellen. Er zijn drie verschillende uitslagen mogelijk: 1 (het thuisteam wint), X (er is een gelijkspel), 2 (het bezoekende team wint).

Draw no bet (DNB): Deze weddenschap behelst het volgende: om een weddenschap als een winner te kunnen bestempelen, moet er een winnend team zijn. Dit betekent dat indien een wedstrijd in een gelijkspel eindigt, het geld wordt teruggestort. Mocht bijvoorbeeld een eindstand uitkomen op een gelijkspel, dan wordt de weddenschap ongeldig verklaard.

Totaal aantal doelpunten (Meer dan/Minder dan): Je dient te voorspellen of het totaal aantal gescoorde doelpunten tijdens de hele wedstrijd meer of minder dan het aangegeven aantal zal zijn.

NBA 2K-wedmarkten

1X2: Voorspel of het thuisteam of het bezoekende team als winnaar uit de bus zal komen. Geef ook de mogelijkheid om een gelijkspel te voorspellen.

Winnaar (verlenging inbegrepen): Voorspel de winnaar, ongeacht of het het thuisteam of bezoekende team is. De ET valt binnen deze wedmarkt.

Totaal aantal punten (verlenging inbegrepen): Dit bestaat uit het voorspellen of het totaal aantal gescoorde punten van beide teams meer of minder zal zijn dan de gegeven lijn in deze wedmarkt. Bijvoorbeeld: Boven 215.5 - Onder 215.5. Verlengingen vallen binnen deze wedmarkt.

Handicap (verlenging inbegrepen): Je moet de winnaar van de hele wedstrijd voorspellen door de aangegeven spread op te tellen bij of af te trekken van het wedstrijdresultaat. Verlengingen vallen binnen deze wedmarkt.

STRANDVOETBAL

Populaire wedmarkten

1X2: Je dient de uitslag van de hele wedstrijd te voorspellen (drie periodes van 12 minuten). Er zijn drie uitslagen mogelijk: 1 (thuis team wint), X (gelijkspel), 2 (bezoekend team wint).

Wedmarkten op eindresultaten (outrights)

Winnaar: Je moet de winnaar van een bepaald toernooi te voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

Groepswinnaar: Je gokt op het team dat met het hoogste puntentotaal van zijn groep eindigt.

BADMINTON

Als een wedstrijd niet wordt uitgespeeld dan worden alle onbesliste weddenschappen ongeldig verklaard. Als een speler/team zich terugtrekt dan worden alle onbesliste weddenschappen ongeldig verklaard.

Populaire wedmarkten

Winnaar: Weddenschap waarbij je de winnaar voorspelt zonder rekening te houden met de puntenmarge.

Correcte score: Je dient de correcte score van de wedstrijd te voorspellen, v.w.b. de sets die door iedere speler is gewonnen. Wanneer een speler zich terugtrekt, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig bestempeld.

Punten-Handicap: Je moet de winnaar van de hele wedstrijd (v.w.b. gewonnen punten) voorspellen door de handicap op te tellen bij of af te trekken van het wedstrijdresultaat (in punten).

Totaal aantal punten: Voorspel of het totaal aantal gescoorde punten van beide teams hoger of lager zal zijn dan het aangegeven getal.

Set X - Winnaar: Voorspel de winnaar van Set X.

Set X - Totaal aantal punten: Voorspel of het totaal vergaarde puntenaantal van beide teams in Set X boven of onder een bepaald getal zal zijn in de weddenschap.

Set X – Punten-Handicap: Je moet de winnaar voorspellen van Set X (v.w.b. gewonnen punten) door de aangegeven spread op te tellen bij of af te trekken van het wedstrijdresultaat (in punten).

Set X - oneven/even: Voorspel of het totaal vergaarde aantal punten van de beide teams in Set X een oneven of even getal zal zijn.

Set X- race naar X punten : Je dient te voorspellen welk team het eerst X punten zal behalen in Set X.

Set X - N-ste punt : Je moet voorspellen welk team het N-ste punt wint in Set X.

Wedmarkten op eindresultaten (outrights)

Winnaar: Je dient de winnaar van een bepaald toernooi te voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

BIATHLON / ATLETIEK

Wedmarkten op eindresultaten (outrights)

Winnaar : Je voorspelt dat de gekozen speler de winnaar zal zijn van het toernooi/evenement.

H2H: Je dient te voorspellen wie van de twee spelers, gespecificeerd in de weddenschap, de beste positie zal bereiken in het toernooi/evenement. Als beide spelers zich terugtrekken of worden gediskwalificeerd gedurende dezelfde fase van de competitie, wordt deze weddenschap als ongeldig bestempeld.

PESAPALLO

Populaire wedmarkten

1X2: Je dient de uitkomst van de hele wedstrijd te voorspellen. Er zijn drie verschillende uitslagen mogelijk: 1 (het thuis team wint), X (er is een gelijkspel), 2 (het bezoekende team wint).

Wedmarkten op eindresultaten (outrights)

Winnaar: Je dient de winnaar van een bepaald toernooi te voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

SQUASH

Als een speler zich terugtrekt, forfait geeft of wordt gediskwalificeerd, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig aangemerkt. Als de scheidsrechter een strafpunt(en) toekent, blijven alle weddenschappen op de desbetreffende wedstrijd geldig.

Populaire wedmarkten

Winnaar (1,2): Betting market that consists of predicting the winner of the match regardless of the point margin. Correcte Score: Je dient de correcte score van de wedstrijd te voorspellen v.w.b. de door iedere speler gewonnen sets. Indien een speler zich tijdens de wedstrijd zich terugtrekt zullen alle onbesliste weddenschappen als ongeldig worden bestempeld.

Set X - Winnaar: Voorspel de winnaar in Set X.

Set X - Totaal Punten: Voorspel of het totaal vergaarde puntenaantal van beide teams in Set X boven of onder een bepaald getal zal zijn in de weddenschap.

Set X - Point Handicap: Je moet de winnaar voorspellen van Set X (v.w.b. gewonnen punten) door de aangegeven spread op te tellen bij of af te trekken van het wedstrijdresultaat (in punten).

Set X - oneven/even: Voorspel of het totaal vergaarde aantal punten van de beide teams in Set X een oneven of even getal zal zijn.

Set X- race tot X punten : Je dient te voorspellen welk team het eerst X punten zal behalen in Set X.

Set X - N-ste punt : Je moet voorspellen welk team het N-ste punt wint in Set X.

Wedmarkten op eindresultaten (outrights)

Winnaar: Je dient de winnaar van een bepaald toernooi te voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

SCHANSSPRINGEN

Winnaar: Je dient te voorspellen wie de winnaar van het toernooi zal zijn.

Top 3: Je moet voorspellen of je gekozen speler in de top 3 van het toernooi zal eindigen.

H2H: Je dient te voorspellen wie van de twee spelers, gespecificeerd in de weddenschap, de beste positie zal bereiken in het toernooi/evenement. Als beide spelers zich terugtrekken of worden gediskwalificeerd gedurende dezelfde fase van de competitie, wordt deze weddenschap als ongeldig bestempeld.

GAELIC HURLING

Populaire wedmarkten

1X2: Je dient de uitkomst van de hele wedstrijd te voorspellen. Er zijn drie verschillende uitslagen mogelijk: 1 (het thuis team wint), X (er is een gelijkspel), 2 (het bezoekende team wint).

Wedmarkten op eindresultaten (outrights)

Winnaar: Je dient de winnaar van een bepaald toernooi te voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

AUSSIE RULES

Alle weddenschappen sluiten verlengingen uit, tenzij anders gemeld. Weddenschappen worden afgehandeld op basis van het resultaat na de reguliere speltijd van 80 minuten 80 minuten spel tenzij anders vermeld. Dit is inclusief toegevoegde tijd, maar exclusief verlengingen.

Populaire wedmarkten

1X2: Je dient de uitkomst van de hele wedstrijd te voorspellen. Er zijn drie verschillende uitslagen mogelijk: 1 (het thuis team wint), X (er is een gelijkspel), 2 (het bezoekende team wint).

Draw No Bet (DNB): Deze weddenschap behelst het volgende: om een weddenschap als een winner te kunnen bestempelen, moet er een winnend team zijn. Dit betekent dat indien een wedstrijd in een gelijkspel eindigt, het geld wordt teruggestort. Mocht bijvoorbeeld een eindstand uitkomen op een gelijkspel, dan wordt de weddenschap ongeldig verklaard.

Handicap: Je moet de winnaar van de hele wedstrijd voorspellen door de spread op te tellen bij of af te trekken van het wedstrijdresultaat.

Totaal aantal doelpunten (meer dan/minder dan): Je dient te voorspellen of het totaal aantal gescoorde doelpunten tijdens de hele wedstrijd meer of minder dan het aangegeven aantal zal zijn.

Totaal Thuissteam: Je dient te voorspellen of het totaal aantal gescoorde doelpunten (door het thuissteam) gedurende de hele wedstrijd boven of onder de aangegeven spread zal zijn.

Totaal Bezoekende Team: Je dient te voorspellen of het totaal aantal gescoorde doelpunten (door het bezoekende team) gedurende de hele wedstrijd boven of onder de aangegeven spread zal zijn.

Oneven/Even: Je dient te voorspellen of het wedstrijdresultaat een oneven of even getal zal zijn. Als het wedstrijdresultaat "0:0" is, wordt dit als 'even' aangemerkt.

Oneven/Even Thuis: Je dient te voorspellen of het aantal doelpunten dat gescoord wordt door het thuissteam, gedurende de hele wedstrijd, een oneven of even aantal zal zijn. Mocht het thuissteam niet scoren dan wordt dit aangemerkt als 'even'.

Oneven/Even Bezoekend: Je dient te voorspellen of het aantal doelpunten dat gescoord wordt door het bezoekende team, gedurende de hele wedstrijd, een oneven of even aantal zal zijn. Mocht het bezoekende team niet scoren dan wordt dit aangemerkt als 'even'.

1X2 & Totaal: Je dient het resultaat van de wedstrijd te voorspellen in combinatie met de hoeveelheid doelpunten en rekening houdend met de aangegeven spread. Er zijn zes uitkomsten mogelijk: 1&Boven "X", X&Boven "X", 2&Boven "X", 1&Onder "X", X&Onder "X", 2&Onder "X"

Kwart-wedmarkten

Kwart 1x2: Je dient de uitkomst van het specifieke kwart te voorspellen. Er zijn drie verschillende uitslagen mogelijk: 1 (het thuis team wint), X (er is een gelijkspel), 2 (het bezoekende team wint). Als het kwart niet wordt beëindigd, dan wordt de weddenschap als ongeldig bestempeld.

Kwart Draw No bet: Je dient de winnaar van het specifieke kwart te voorspellen. Als het kwart in een gelijkspel eindigt, worden alle weddenschappen als ongeldig bestempeld. Als het kwart niet wordt uitgespeeld dan wordt de weddenschap als ongeldig bestempeld.

Kwart Handicap: Je dient de winnaar te voorspellen van een bepaald kwart door de aangegeven handicap op te tellen bij of af te trekken van de uitslag van het kwart. Als het kwart niet is uitgespeeld, wordt deze weddenschap als ongeldig aangemerkt.

Kwart Totaal: Je dient te voorspellen of het aantal doelpunten dat gescoord is tijdens een bepaald spel boven of onder een aangegeven lijn zal uitkomen. Als het kwart niet wordt uitgespeeld dan wordt deze weddenschap als ongeldig bestempeld.

Kwart Totaal Thuis/Bezoekend: Je dient te voorspellen of het totaal aantal doelpunten bij het desbetreffende team (Thuis of Bezoekend) boven of onder een aangegeven lijn zal uitkomen. Als het kwart niet wordt uitgespeeld dan zal deze weddenschap als ongeldig worden aangemerkt.

Kwart Winstmarge: Goksite dat het verschil voorspelt tussen een team en diens tegenstander tijdens een kwart.

Kwart Oneven/Even: Je dient te voorspellen of het resultaat van het kwart een oneven of even getal zal zijn. Indien het kwart eindigt in "0": "0" dan geldt dit als een even getal.

Wedmarkten op eindresultaten (outrights)

Winnaar: Je dient de winnaar van een bepaald toernooi te voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

Top4, Top8: Je dient te voorspellen of het geselecteerde team in de respectievelijke top positie zal eindigen aan het einde van de competitie.

Behalen van de finale: Je moet voorspellen of het geselecteerde team de finale van de competitie zal halen.

Regulier seizoen Meest Gewonnen/Verloren : Je dient te voorspellen welk team het meest aantal wedstrijden wal winnen/verliezen tijdens het specifieke toernooi, volgens de officiële ranglijst van de competitie.

TAFELTENNIS

Populaire wedmarkten*

* Sommige van de onderstaande markten worden ook aangeboden op e-table tennis. Daar gelden dezelfde regels.

In het geval van opgave van een speler worden alle reeds besliste weddenweddenschappen als dusdanig afgehandeld, en worden alle andere weddenschappen als ongeldig verklaard. Ter verduidelijking: als een speler zich terugtrekt voordat het laatste punt is gespeeld, wordt de markt op de winnaar van de wedstrijd ongeldig verklaard, maar alle markten die betrekking hebben op specifieke games of punten die al zijn beslist, worden dienovereenkomstig afgehandeld.

Winnaar: Weddenschappen waarbij de winnaar wordt voorspeld, ongeacht de puntenmarge.

Handicap Games: Je dient de winnaar van een wedstrijd te voorspellen door een aangegeven spreiding op te tellen of af te trekken van het wedstrijdresultaat.

Totaal Aantal Games (Meer/Minder): Je dient te voorspellen of het totaal aantal gespeelde spellen in een wedstrijd onder of boven de spreiding zal uitkomen.

Correcte score: Je dient de correcte score te voorspellen v.w.b. de gewonnen games door elke speler. Als een speler zich tijdens de wedstrijd terugtrekt dan zullen alle onbesliste weddenschappen als ongeldig worden aangemerkt.

Punten-Handicap: Je dient de winnaar van de hele wedstrijd (v.w.b. gewonnen punten) te voorspellen door de aangegeven spreiding op te tellen of af te trekken van het wedstrijdresultaat (in punten).

Totaal Punten: Dit bestaat uit het voorspellen of het totaal aantal gescoorde punten van beide teams meer of minder zal zijn dan het gegeven getal in de gekozen wedmarkt.

Hoeveel games zullen worden beslist door bijkomende punten ?: Voorspel hoeveel games extra punten zullen behalen (winnaar van een set heeft meer dan 11 punten).

Exact aantal Games : Je dient het exacte aantal games tijdens de wedstrijd te voorspellen.

Games-wedmarkten

Xe Game - Winnaar: Voorspel of de winnaar van een bepaald spel het thuisteam (1) of het bezoekende team (2) zal zijn.

Xe Game - Totaal Punten: Voorspel of het totaal aantal vergaarde punten door beide teams boven of onder een gegeven aantal zal komen.

Xe Game – Punten-Handicap: Je dient de winnaar van Game X (v.w.b. gewonnen punten) te voorspellen door de aangegeven spreiding op te tellen of af te trekken van het wedstrijdresultaat (in punten).

Xe Game - oneven/even: Voorspel of het totaal behaalde punten door beide teams in het desbetreffende spel een oneven of even getal zal zijn.

Xe Game - race tot X punten : Je moet voorspellen welk team het eerst X punten zal halen in het desbetreffende spel.

BASKETBAL 3x3

Populaire wedmarkten

Winnaar (verlengingen inbegrepen): Voorspel de wedstrijd winnaar, ongeacht de puntenmarge. Bij deze weddenschap worden verlengingen meegerekend.

Totaal aantal punten (meer dan/minder dan/Onder) (verlengingen inbegrepen): Dit bestaat uit het voorspellen of de totale score van beide teams meer of minder zal zijn dan in de gekozen wedmarkt. Bijvoorbeeld: Boven 215.5 - Onder 215.5. Deze weddenschap houdt rekening met verlengingen.

Handicap (verlengingen inbegrepen): Je dient te voorspellen wie de winnaar zal zijn van de gehele wedstrijd door de aangegeven puntenhandicap bij het wedstrijdtotaal op te tellen of af te trekken. Deze weddenschap houdt rekening met verlengingen.

1X2: Voorspel of het thuisteam (1) of het bezoekende team (2) de winnaar zal zijn, met de mogelijkheid om een gelijkspel (X) te kiezen. Er wordt geen rekening gehouden met verlengingen.

Even/Oneven (verlengingen inbegrepen): Hier voorspel je of het resultaat van de wedstrijd een oneven of even getal zal zijn. Verlengingen worden hierbij meegerekend.

Totaal punten per team (thuis - bezoekend) (verlengingen inbegrepen): Dit bestaat uit het voorspellen of het totaal aantal gescoorde punten van beide teams meer of minder zal zijn dan de gegeven lijn in deze wedmarkt. Bijvoorbeeld: Boven 215.5 - Onder 215.5. De verlengingen vallen binnen deze wedmarkt.

BANDY

Populaire wedmarkten

1X2: Je dient de uitkomst van de hele wedstrijd te voorspellen. Er zijn drie verschillende uitslagen mogelijk: 1 (het thuis team wint), X (er is een gelijkspel), 2 (het bezoekende team wint).

Totaal (Meer/Minder): Je dient te voorspellen of het totaal aantal doelpunten boven of onder de aangegeven lijn zal uitkomen.

Wedmarkten op eindresultaten (outrights)

Winnaar: Je dient de winnaar van een bepaald toernooi te voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

FLOORBALL

Populaire wedmarkten

1X2: Je dient de uitkomst van de hele wedstrijd te voorspellen. Er zijn drie verschillende uitslagen mogelijk: 1 (het thuis team wint), X (er is een gelijkspel), 2 (het bezoekende team wint).

Handicap: Je dient de winnaar van de gehele wedstrijd te voorspellen door de spreiding bij het eindresultaat van de wedstrijd op te tellen of die ervan af te trekken.

Totaal (Meer/Minder): Je dient te voorspellen of het totaal aantal doelpunten boven of onder de aangegeven lijn zal uitkomen.

Wedmarkten op eindresultaten (outrights)

Winnaar: Je dient de winnaar van een bepaald toernooi te voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

WATERPOLO

Populaire wedmarkten

1X2: Je dient de uitkomst van de hele wedstrijd te voorspellen. Er zijn drie verschillende uitslagen mogelijk: 1 (het thuis team wint), X (er is een gelijkspel), 2 (het bezoekende team wint).

Totaal (Meer/Minder): Je dient te voorspellen of het aantal doelpunten dat tijdens de wedstrijd is gescoord boven of onder de aangegeven lijn zal komen.

Wedmarkten op eindresultaten (outrights)

Winnaar: Je dient de winnaar van een bepaald toernooi te voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

KABADDI

Populaire wedmarkten

1X2: Je dient de uitkomst van de hele wedstrijd te voorspellen. Er zijn drie verschillende uitslagen mogelijk: 1 (het thuis team wint), X (er is een gelijkspel), 2 (het bezoekende team wint).

Totaal (Meer/Minder): Je dient te voorspellen of het totaal aantal gescoorde punten gedurende de wedstrijd boven of onder de aangegeven lijn zal komen.

Dubbele Kans: Je dient de uitkomst van de hele wedstrijd te voorspellen. Er zijn drie uitkomsten mogelijk: 1x (aan het eind van de wedstrijd wint het thuisteam of er is een gelijkspel), X2 (aan het eind van de wedstrijd wint het bezoekende team of is er een gelijkspel, 12 (aan het eind van de wedstrijd wint het thuisteam of het bezoekende team).

Gelijkspel no bet (DNB): Deze weddenschap behelst het volgende: om een weddenschap als een winner te kunnen bestempelen, moet er een winnend team zijn. Dit betekent dat indien een wedstrijd in een gelijkspel eindigt, het geld wordt teruggestort. Mocht bijvoorbeeld een eindstand uitkomen op een gelijkspel, dan wordt de weddenschap ongeldig verklaard.

Handicap: Je moet voorspellen wie de winnaar zal zijn van de hele wedstrijd door de spreiding op te tellen bij het wedstrijdresultaat of die ervan af te trekken.

Winnende marge: Weddenschap die voorspelt wat het verschil zal zijn dat een team zal hebben met zijn tegenstander aan het eind van de wedstrijd, bijvoorbeeld thuisteam met 1-5 punten.

Eerste helft / Hele wedstrijd: Je dient de uitkomst van de eerste helft en die van de hele wedstrijd te voorspellen. De mogelijke uitkomsten zijn: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X and 2/2).

Totaal Thuisteam: Je dient te voorspellen of het totaal aantal, door het thuisteam, gescoorde punten gedurende de hele wedstrijd boven of onder de aangegeven lijn zal uitkomen.

Totaal Bezoekend Team: Je dient te voorspellen of het totaal aantal, door het bezoekende team, gescoorde punten gedurende de hele wedstrijd boven of onder de aangegeven lijn zal uitkomen.

Hoogst scorende Helft: Je moet voorspellen tijdens welke wedstrijd helft de meeste punten zullen worden gescoord.

Oneven/Even: Je dient te voorspellen of het wedstrijdresultaat een oneven of even getal zal zijn. Als het resultaat "0": "0" is, geldt dit als een even uitkomst.

1e helft-wedmarkten

Eerste helft - Draw no Bet: Je dient de winnaar van de eerste helft te voorspellen. Indien de eerste helft in een gelijkspel eindigt worden alle weddenschappen als ongeldig aangemerkt. Indien de eerste helft niet wordt uitgespeeld dan wordt de weddenschap als niet geldig bestempeld.

Eerste helft - dubbele kans: Je moet de uitkomst van de eerste helft voorspellen. Er zijn drie uitkomsten mogelijk: 1x (aan het eind van de eerste helft wint het thuisteam of is er een gelijkspel), X2 (aan het eind van de eerste helft wint het bezoekende team of is er een gelijkspel), 12 (aan het eind van de eerste helft wint het thuisteam of het bezoekende team).

Eerste helft - Handicap: Je dient de winnaar van de eerste helft te voorspellen door de aangegeven spreiding bij het resultaat van de eerste helft op te tellen of die ervan af te trekken. Als de eerste helft niet wordt uitgespeeld dan wordt de weddenschap als ongeldig bestempeld.

Eerste helft - Totaal (Meer/Minder): Je moet voorspellen of het totaal aantal gescoorde punten in de eerste helft boven of onder een bepaalde lijn zullen uitkomen. Als de eerste helft niet wordt uitgespeeld dan zal de weddenschap als ongeldig worden beschouwd.

Eerste helft - Thuis/Bezoekend Totaal (Meer/Minder): Je dient te voorspellen of het totaal gescoorde punten totaal door het thuisteam of bezoekend team, tijdens de eerste helft, boven of onder de gegeven lijn uit zal komen. Als de eerste helft niet wordt uitgespeeld dan zal de weddenschap ongeldig worden verklaard.

Eerste helft - Oneven/Even: Je moet voorspellen of het totaal aantal gescoorde punten in de eerste helft oneven of even zal zijn. Indien de eerste helft niet wordt uitgespeeld dan zal de weddenschap als ongeldig worden aangemerkt.

BOWLS

Populaire wedmarkten

Winnaar (1,2): Weddenschap waar de winnaar van de wedstrijd wordt voorspeld ongeacht de punten marge.

Handicap Sets: Je dient de gewonnen sets van iedere speler te voorspellen door de aangegeven spreiding op te tellen bij of af te trekken van het eindresultaat.

Correcte score: Je moet de juiste hoeveelheid tijdens de wedstrijd gewonnen sets van iedere speler te voorspellen. Als een speler zich terugtrekt tijdens de wedstrijd dan zullen alle onbesliste weddenschappen als ongeldig worden bestempeld.

Totaal Sets (Meer/Minder): Je dient te voorspellen of het totaal aantal gespeelde sets gespeeld tijdens de match boven of onder de aangegeven spreiding zal uitkomen.

Set X - 1X2: Je moet de uitkomst van set X voorspellen. Er zijn drie uitkomsten mogelijk: 1 (speler 1 wint), X (er is een gelijkspel), 2 (speler 2 wint).

Xe set - Draw no Bet: Je moet de winnaar van de 1e helft voorspellen, als de helft eindigt als een gelijkspel, worden alle weddenschappen ongeldig verklaard, als de helft niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig gemaakt.

Set X - Handicap: Je dient de winnaar van de genoemde set te voorspellen (v.w.b. gewonnen punten) door de aangegeven spreiding op te tellen of af te trekken bij het resultaat (in punten) van de set.

Set X - Totaal: Voorspel of het totaalaantal vergaarde punten door beide spelers in de aangegeven set boven of onder de lijn uit zal komen.

Set X - Speler 1/2 totaal: Je moet voorspellen of het totaal aantal gescoorde punten door de specifiek genoemde speler, tijdens de aangegeven set boven of onder de bepaalde lijn zal uitkomen. Indien de set niet wordt uitgespeeld dan zal de weddenschap als ongeldig worden aangemerkt.

Wedmarkten op eindresultaten (outrights)

Winnaar: Je dient de winnaar van een bepaald toernooi te voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

PADEL

Populaire wedmarkten

Winnaar (1,2): Dit is een wedmarkt die ongeacht de puntenmarge de winnaar van de wedstrijd voorspelt.

Games Handicap: Voorspel de winnaar van de wedstrijd door de aangegeven waarde bij het resultaat van de wedstrijd op te tellen of af te trekken.

Sets Handicap: Voorspel het resultaat in aantal gewonnen sets van elke speler door de waarde die in de weddenschap is opgegeven toe te voegen of af te trekken van het eindresultaat.

Correcte score: Voorspel de juiste score van de wedstrijd in sets gewonnen door elke speler. Indien een speler zich tijdens de wedstrijd terugtrekt, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Totaal aantal games (meer dan / minder dan): Voorspel of het totaal aantal gespeelde wedstrijden in de wedstrijd boven of onder de aangegeven waarde zal liggen.

Oneven/even aantal games: Je moet aan het einde van de wedstrijd voorspellen of het totaal aantal games even of oneven is.

Totaal aantal games (meer dan/minder dan) Speler X: Voorspel of het totaal aantal games voor de genoemde Speler meer of minder is dan de aangegeven waarde. Hierbij wordt een tiebreak als een game beschouwd. Bij de afrekening van de weddenschap wordt het aantal gespeelde games aangegeven door het tweede getal tussen haakjes. Als de wedstrijd niet is voltooid, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Winnaar en totaal: Voorspel de winnaar van de wedstrijd en voorspel of het aantal gespeelde wedstrijden boven of onder de aangegeven waarde ligt.

Tiebreak (ja of nee): Voorspel of er een tiebreak komt in de wedstrijd.

Deuce in het spel (Ja/Nee): Deuce in een game betekent dat de score van het spel zal oplopen tot 40-40 punten.

Winnaar 1e set: Voorspel de winnaar van de eerste set. Als de eerste set niet wordt voltooid, wordt de weddenschap als ongeldig beschouwd.

Winnaar 2e set: Voorspel de winnaar van de tweede set. Als deze set niet wordt voltooid, wordt de weddenschap als ongeldig beschouwd.

Set X winnaar: Voorspel de winnaar van Set X. Als deze set niet wordt voltooid, wordt de weddenschap als ongeldig beschouwd.

Dubbel resultaat (eerste set/wedstrijd): Je moet de winnaar van de eerste set voorspellen en de winnaar aan het einde van de wedstrijd in één enkele weddenschap.

Speler X wint precies 1 set: je moet voorspellen of de genoemde speler precies 1 set zal winnen tijdens de wedstrijd.

Exact aantal sets: Voorspel het exacte aantal sets tijdens de wedstrijd.

Totaal aantal sets: Voorspel of het totaal aantal gespeelde sets in de wedstrijd boven of onder de aangegeven waarde zal liggen.

Een set met nul punten: Je moet voorspellen of ten minste één van de sets van de wedstrijd zal eindigen met een exacte score van 6-0 / 0-6.

Set X handicap games: Voorspel de winnaar van Set X door de aangegeven waarde toe te voegen aan of af te trekken van het resultaat van de gewonnen games. Als de wedstrijd niet wordt voltooid, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Set X totaal aantal games: Voorspel of het totaal aantal gespeelde games in set X tijdens de wedstrijd boven of onder de aangegeven waarde ligt.

Set X juiste score: Voorspel de exacte juiste score van set X. Alle weddenschappen zijn ongeldig als de betreffende set niet voltooid is.

Speler X wint een set: Voorspel of de genoemde speler minstens één set in de wedstrijd zal winnen of niet. Er zijn twee mogelijke uitkomsten: JA en NEE.

Set X even of oneven: Voorspel of het totale aantal gespeelde games in Set X tijdens de wedstrijd even of oneven zal zijn.

Komt er een tiebreak in set X: Voorspel of er in set X een tiebreak komt.

Om het eerst X games in set N: Voorspel welke speler als eerste X spellen bereikt in een bepaalde set.

Wie zal spel (X en Y) van set N winnen: Deze Wedmarkt bestaat uit het voorspellen welke speler de games X en Y voor set N zal winnen. Bijvoorbeeld:

- 1 (games 6 en 7) 2e set (waar je inzet op de thuiswerker)
- X (game 6 en 7) 2e set (waar je inzet op het gelijkspel)
- 2 (game 6 en 7) 2e set (waar je inzet op de uitwerker).

Wie zal punt X winnen in game Y in set N? (Inclusief live weddenschappen op games): Je moet voorspellen welke speler punt X zal winnen in game Y van set N. Bijvoorbeeld: de speler Wawrinka zal een overwinning hebben in het 1e punt in game 10 van de 3e set van de wedstrijd.

Wie wint game X van de set (1, 2, 3, 4 en 5)? (Inclusief live weddenschappen): Je moet de speler voorspellen die game X van de gespecificeerde set in de weddenschap zal winnen. Bijvoorbeeld: 1 (game 10) 2e set - 2 (game 10) 2e set.

Exact aantal punten in game X (1e set) (Inclusief live weddenschappen): Je moet het exacte aantal punten voorspellen in de gekozen game tijdens de eerste set.

Deuce in het spel ja of nee (inclusief live weddenschappen): Deuce in de game betekent dat de score van het spel 40-40 zal bereiken.

Resultaat van spel X (set N) Speler 1 of 2 (0-15-30-40): Het gaat om het voorspellen van de winnaar van een game en hoeveel punten de tegenspeler zal maken (0-15-30-40). Dat wil zeggen, als je voor speler 1-30 kiest, dit betekent dat de game wordt gewonnen door speler 2, maar dat speler 1 wel 30 punten scoort.

Set N spel X - oneven of even punten: Voorspel of het aantal gespeelde punten in een bepaalde game van een set oneven of even is.

Set N game X - juiste score of break: Voorspel de winnaar van een bepaalde game. Voorspel ook hoeveel punten de tegenstander zal maken (0-15-30-40), of dat er een break of serve zal zijn in de vermelde game.

Om het eerst X punten in set N spel Y: Je moet voorspellen welke speler als eerste X punten haalt in het specifieke spel: Voorspel de speler die als eerste X punten zal halen in de specifieke game van set N.

De eerste punten in set N game X: Je moet voorspellen welke speler de eerste punten wint in game X van set N.

PAARDENRENNEN

Winnaar- (en Winst/Plaats-)wedmarkten

De weddenschappen worden geplaatst op de winnaar van de ren, tenzij “Winst/Plaats” geselecteerd werd.

Een “Winst/Plaats”-weddenschap (ook gekend als een “Each Way”-weddenschap) is een combinatie van 2 weddenschappen: één weddenschap op je geselecteerde paard om de race te winnen en één weddenschap op je paard om zich te “plaatsen”, dat wil zeggen om in de topposities van de race te eindigen. De voorwaarden voor de Winst/Plaats-weddenschap (d.w.z. aantal plaatsen en de notering voor het Plaats-gedeelte) worden zowel op de wedmarkt als op het spelformulier vermeld, en kunnen ook hieronder geraadpleegd worden:

Aantal deelnemers	Type ren	W/P-voorwaarden
16+	Handicap	4 plaatsen, 1/4
12-15	Handicap	3 plaatsen, 1//3
8+	Alle rennen (8-11 indien handicap)	3 plaatsen, 1/5
5-7	Alle rennen	2 plaatsen, 1/4
2-4	Alle rennen	1 plaats, 1/1 (Plaats-gedeelte wordt geplaatst op de winnaar)

In alle rennen geldt als aantal deelnemers het aantal paarden dat aan de startlijn staan.

Weddenschappen op niet-vertrekkers (ook gekend als “non-runners”) worden ongeldig verklaard. De “dead heat”-regels zijn van toepassing.

Wanneer bij weddenschappen aan vaste noteringen een ander paard initieel was ingeschreven voor een ren, maar zich voor de start terugtrekt en dus als niet-vertrekker wordt verklaard, worden de onderstaande deducties toegepast op de nettowinsten van winnende weddenschappen.

Bijgevolg wordt ook de winst van het plaats-gedeelte van winst/plaats-weddenschappen berekend op basis van deze deducties.

Notering van de niet-vertrekker op het moment van de terugtrekking	Deductie op de nettowinst
Notering ≤ 1.1112	90%
1.1112 < notering ≤ 1.1819	85%
1.1819 < notering ≤ 1.25	80%
1.25 < notering ≤ 1.30	75%
1.30 < notering ≤ 1.40	70%
1.40 < notering ≤ 1.5334	65%
1.5334 < notering ≤ 1.6154	60%
1.6154 < notering ≤ 1.80	55%
1.80 < notering ≤ 1.9524	50%
1.9524 < notering ≤ 2.20	45%
2.20 < notering ≤ 2.50	40%
2.50 < notering ≤ 2.75	35%
2.75 < notering ≤ 3.25	30%
3.25 < notering ≤ 4	25%
4 < notering ≤ 5	20%
5 < notering ≤ 6.5	15%
6.5 < notering ≤ 10	10%
10 < notering ≤ 15	5%
notering > 15	Geen deductie

In het geval van meerdere niet-vertrekkers zal de totale deductie nooit meer dan 90% bedragen.

Weddenschappen geplaatst aan de startprijs (ook gekend als Starting Price, of SP) worden afgehandeld aan de laatste bepaalde notering voor de start van de ren.

Geplaatst-wedmarkten

Een “Geplaatst”-weddenschap geldt als gewonnen als het geselecteerde paard op een van de toposities (top 2, top 3 of top 4, afhankelijk van de gekozen wedmarkt) eindigt.

Weddenschappen op niet-vertrekkers (ook gekend als “non-runners”) worden ongeldig verklaard. De “dead heat”-regels zijn van toepassing.

Wanneer een ander paard initieel was ingeschreven voor een ren, maar zich voor de start terugtrekt en dus als niet-vertrekker wordt verklaard, worden de onderstaande deducties toegepast op de nettowinsten van winnende weddenschappen.

Notering van de niet-vertrekker op het moment van de terugtrekking	Deductie op de nettowinst		
	Top 2	Top 3	Top 4

Notering ≤ 1.1112	45%	30%	20%
$1.1112 < \text{notering} \leq 1.1819$	40%	30%	20%
$1.1819 < \text{notering} \leq 1.25$	40%	25%	20%
$1.25 < \text{notering} \leq 1.30$	35%	25%	20%
$1.30 < \text{notering} \leq 1.40$	35%	25%	15%
$1.40 < \text{notering} \leq 1.5334$	30%	20%	15%
$1.5334 < \text{notering} \leq 1.6154$	30%	20%	15%
$1.6154 < \text{notering} \leq 1.80$	25%	20%	15%
$1.80 < \text{notering} \leq 1.9524$	25%	15%	10%
$1.9524 < \text{notering} \leq 2.20$	20%	15%	10%
$2.20 < \text{notering} \leq 2.50$	20%	15%	10%
$2.50 < \text{notering} \leq 2.75$	15%	10%	10%
$2.75 < \text{notering} \leq 3.25$	15%	10%	Geen deductie
$3.25 < \text{notering} \leq 4$	10%	10%	Geen deductie
$4 < \text{notering} \leq 5$	10%	Geen deductie	Geen deductie
notering > 5	Geen deductie	Geen deductie	Geen deductie

In het geval van meerdere niet-vertrekkers zal de totale deductie nooit meer dan 90% bedragen.

In sommige gevallen wordt de “Top 3” en “Top 4”-wedmarkten niet langer aangeboden na bekendmaking van een niet-vertrekker. Bijvoorbeeld: de weddenschap werd geplaatst op de Top 3-wedmarkt, maar na bekendmaking van een niet-vertrekker wordt enkel nog de Top 2-wedmarkt aangeboden. In dit geval is de nettowinst van de geplaatste weddenschap onderhevig aan een deductie berekend volgens de “Top 2”-kolom in de bovenstaande tabel.

De “Top 4”-wedmarkt wordt ongeldig verklaard als er slechts 5 of minder overblijvende deelnemers zijn.

De “Top 3”-wedmarkt en de “Top 2”-wedmarkt worden ongeldig verklaard als er slechts 4 of minder overblijvende deelnemers zijn.

Koppel-wedmarkten

Koppel-weddenschappen (weddenschappen op welke 2 paarden de top 2 van de ren zullen vormen) worden aangenomen op alle rennen met 3 of meer actieve deelnemers, en worden afgehandeld als “koppel winnend orde”-weddenschappen (voorspelling van de eerste 2 paarden in de juiste volgorde). Als er minder dan 4 actieve deelnemers zijn, dan worden alle Koppel-weddenschappen op de ren ongeldig verklaard.

Wanneer de klant een systeem-koppel speelt op paarden A, B en C, dan genereert dit de 6 onderstaande weddenschappen, die elk als een koppel winnend orde-wedenschap zullen worden afgehandeld:

AB, BA, AC, CA, BC, CB

Koppel-weddenschappen op een niet-vertrekker worden ongeldig verklaard.

In rennen waar een paard alleen over de streep komt, wordt geen koppel-winst uitgekeerd.

Als 2 of meer paarden gelijk op de 1^e of 2^e plaats eindigen, dan worden er afzonderlijke winstbedragen vastgesteld en uitbetaald voor iedere gewonnen koppel-weddenschap. Als er geen afzonderlijke winstbedragen worden vastgesteld, dan gelden de “dead heat”-regels.

Trio-wedmarkten

Trio-weddenschappen (weddenschappen op welke 3 paarden de top 3 van de ren zullen vormen) worden aangenomen op alle rennen met 3 of meer actieve deelnemers, en worden afgehandeld als “trio orde”-weddenschappen (voorspelling van de eerste 3 paarden in de juiste volgorde). Als er minder dan 4 actieve deelnemers zijn, dan worden alle trio-weddenschappen op de ren ongeldig verklaard.

Trio-weddenschappen op een niet-vertrekker worden ongeldig verklaard.

Als 2 of meer paarden gelijk op de 1^e, 2^e of 3^e plaats eindigen, dan worden er afzonderlijke winstbedragen vastgesteld en uitbetaald voor iedere gewonnen trio-weddenschap. Als er geen afzonderlijke winstbedragen worden vastgesteld, dan gelden de “dead heat”-regels.

“Dead Heat”-regels

In het geval van een dead heat (wanneer 2 of meer paarden gelijk over de streep komen), wordt de notering van elk van de betrokken paarden gedeeld door het aantal paarden betrokken in de dead heat.

Voorbeeld 1

Weddenschap op de “Winnaar”-wedmarkt: Stel dat een weddenschap wordt geplaatst met een inzet van € 30 aan een notering van 6.00 om € 180 te winnen.

Bij een dead heat van 2 paarden op de eerste plaats zouden de uitslagen zijn: 1-2, 1-2, 3e, 4e, enz. In dat geval zou de uitbetaling $180/2 = € 90$ zijn.

Bij een dead heat van 3 paarden op de eerste plaats zouden de uitslagen zijn: 1-3, 1-3, 1-3, 4e, enz. In dat geval zou de uitbetaling $180/3 = € 60$ zijn.

Voorbeeld 2

Weddenschap op de “Geplaatst (3 plaatsen)”-wedmarkt. Stel dat een weddenschap wordt geplaatst met een inzet van € 30 aan een notering van 3.00 om € 90 te winnen.

Bij een dead heat van 2 paarden op de eerste plaats zouden de uitslagen zijn: 1-2, 1-2, 3e, 4e, enz. In dat geval zou het volledige bedrag uitgekeerd worden.

Bij een dead heat van 2 paarden op de derde plaats zouden de uitslagen zijn: 1e, 2e, 3-4, 3-4, 5e, enz. In dat geval zou de uitbetaling $90/2 = € 45$ zijn.

Bij een dead heat van 3 paarden op de tweede plaats zouden de uitslagen zijn: 1e, 2-4, 2-4, 2-4, 5e, enz. In dat geval zou de uitbetaling $90 * (\frac{2}{3}) = \text{€ } 60$ zijn.

Uitgestelde / Verplaatste rennen

Als een ren wordt uitgesteld of verplaatst naar een later tijdstip op dezelfde dag (op basis van de datum en tijd van de locatie) en de deelnemerslijst ongewijzigd blijft, dan blijven de weddenschappen geldig. Echter, weddenschappen op de ren worden ongeldig verklaard indien:

- De ren wordt afgelast
- De ren officieel ongeldig verklaard wordt
- De onstandigheden van de ren worden gewijzigd nadat weddenschappen werden geaccepteerd
- De renbaan verandert
- De ondergrond verandert (bijv. van gras naar zand of omgekeerd)
- De ren verplaatst wordt naar een andere dag (op basis van de datum en tijd van de locatie)

Herstart

In het geval van een herstart van een ren (vanwege bijv. een ongeldige of valse start) worden weddenschappen terugbetaald op paarden die niet deelnemen aan de herstart. Winstbedragen op de overblijvende deelnemers zijn onderhevig aan deducties zoals hierboven beschreven. Het aantal deelnemers aan de herstart geldt als het uiteindelijke aantal vertrekkers.