



## Wedreglement

### 1. Prijzen

Alle prijzen zijn onderhevig aan wijzigingen en kunnen soms beperkt zijn tot bepaalde inzetniveaus. De prijzen die worden aangeboden via onze verschillende handelskanalen kunnen variëren. Prijzen op alle selecties veranderen regelmatig om fluctuaties in de markt of veranderingen in de gebeurtenissen zelf, zoals een gescoord doelpunt, weer te geven. Wijzigingen in de kansen hebben geen invloed op reeds geplaatste en bevestigde weddenschappen.

Prijzen aangeboden bij live weddenschappen zijn niet gegarandeerd beschikbaar bij een evenement en een gebruiker die een weddenschap plaatst op een in-play evenement accepteert dat verdere in-play weddenschappen op het evenement mogelijk niet beschikbaar zijn.

### 2. Maximale winst

Het maximumbedrag dat met een ticket kan worden gewonnen is € 100.000.

### 3. Geannuleerde/uitgestelde evenementen

Tenzij anders vermeld in de regels voor een specifieke sport, zijn alle weddenschappen op gestaakte of uitgestelde wedstrijden ongeldig, tenzij de wedstrijd opnieuw wordt gepland en binnen de volgende 24 uur wordt gespeeld. In dat geval blijven de weddenschappen staan. Alle markten die zijn beslist op het moment van onderbreking of stopzetting zullen worden afgewikkeld volgens het resultaat op het moment van onderbreking of stopzetting.

Onderbroken of uitgestelde wedstrijden, die wel binnen een toernooi plaatsvinden, blijven de weddenschappen staan, mits de wedstrijd voor het einde van de competitie is voltooid.

### 4. Wijzigingen in de locatie

Als een locatie wordt gewijzigd, blijven de weddenschappen op die wedstrijd staan, tenzij de wedstrijden worden omgedraaid, in welk geval de weddenschappen als ongeldig worden beschouwd.

Als een wedstrijd op een neutraal veld wordt gespeeld of als meerdere teams een ground share hebben, blijven de weddenschappen staan. Specifieke sportregels kunnen anders aangeven.

Ingeval van een afwijking tussen het Engels en het Nederlands/Frans reglement, primeert de Engelse versie.

## 5. Fouten

Magic Betting stelt alles in het werk om ervoor te zorgen dat weddenschappen zonder fouten worden geaccepteerd. Echter, als als gevolg van een menselijke fout of systeemproblemen een bet wordt geaccepteerd tegen een prijs (inclusief de odds, handicap bepalingen, en andere voorwaarden of details van de bet) die wezenlijk verschilt van die beschikbaar in de algemene markt op het moment dat de bet werd gemaakt dan behoudt Magic Betting zich het recht voor om alle betrokken selecties te annuleren. Weddenschappen die tijdig zijn geplaatst en geaccepteerd kunnen niet worden herroepen of gewijzigd. Het is daarom uitsluitend de verantwoordelijkheid van de gebruiker om ervoor te zorgen dat alle details van zijn/haar bets correct zijn.

## 6. Verwante onvoorziene uitgaven

Accumulator/Multiple bets worden niet geaccepteerd als het resultaat van een deel van de weddenschap bijdraagt aan het resultaat van een ander deel. Bij dergelijke weddenschappen die ten onrechte worden geaccepteerd, wordt de inzet gelijkelijk verdeeld over de selecties voor de afrekening.

Als de verwante selecties verschillende ontwikkelingsdata hebben, wordt de inzet opnieuw over de selecties verdeeld (bijv. coureur die de Britse Grand Prix wint en dezelfde coureur die het kampioenschap wint)."

## 7. Late weddenschappen

Weddenschappen kunnen alleen worden geplaatst op de uitkomst van toekomstige gebeurtenissen. Als een uitslag al bekend is en niet in de odds wordt weergegeven, zijn weddenschappen op deze markten ongeldig (bijv. een "First Goalscorer bet" wordt geaccepteerd nadat het eerste doelpunt is gescoord"). Als de weddenschap is geplaatst na het begin van het weddenschapsevenement of de inzet niet op tijd is betaald, is de weddenschap ongeldig (dit geldt niet voor in-play weddenschappen).

## 8. Afhandeling

Voor de afrekening wordt de eerste officiële uitslag, die onmiddellijk na afloop van de wedstrijd/het evenement door het officiële bestuursorgaan wordt gepubliceerd, als definitief beschouwd, nadat een evenement is afgesloten. Tenzij de regels van een specifieke sport anders bepalen, geldt deze regel voor alle evenementen.

- Alle latere wijzigingen van de resultaten, hetzij als gevolg van tuchtprocedures, hetzij anderszins, worden buiten beschouwing gelaten;
- Indien het officiële resultaat van een sportevenement niet beschikbaar is, zal het resultaat naar eigen goeddunken van Magic Betting worden vastgesteld aan de hand van alle toegankelijke bewijsstukken.

Magic Betting behoudt zich het recht voor om een dead heat reductie toe te passen op elk evenement waar meer winnaars worden aangegeven dan oorspronkelijk gespecificeerd. Dead heat regels zijn van toepassing op elke markt waar meer winnaars worden aangegeven dan oorspronkelijk gespecificeerd.

In het geval van terugtrekking van een genoemd team of deelnemer uit een competitie of evenement behouden wij ons het recht voor om een aftrek toe te passen gelijk aan Tattersalls Regel 4(C) op alle outright of groep weddenschappen waar die deelnemer was genoteerd.

## 9. Live Scoregegevens

Houd er rekening mee dat gegevens zoals huidige scores, wedstrijdduur en verstreken tijd die worden weergegeven op de terminals afkomstig zijn van een 'live feed' die wordt geleverd door een derde partij en onderhevig kunnen zijn aan vertraging en/of onnauwkeurigheid. Elke klant die vertrouwt op deze gegevens om weddenschappen te plaatsen, doet dit volledig op eigen risico en Magic Betting aanvaardt geen verantwoordelijkheid voor enig verlies (direct of indirect) als gevolg van live scoregegevens.

## 10. Collusie

Klanten moeten hun aanvragen voor weddenschappen individueel registreren. Herhaalde aanvragen met dezelfde selecties kunnen vervolgens als ongeldig worden beschouwd. Bet selecties kunnen als ongeldig worden beschouwd als Magic Betting van mening is dat klanten in collusie of als een syndicaat handelen of dat de bets in kwestie door een of meer klanten binnen een korte periode zijn geplaatst.

## 11. Tuigage

In het geval dat het bedrijf enige vorm van manipulatie vermoedt, behoudt het zich het recht voor, naar eigen goeddunken:

- het aanbod van een evenement of reeks evenementen op een van zijn markten opschorten ; en
- uitstel en/of inhouding van betalingen voor een evenement of een reeks evenementen op een van zijn markten, totdat de integriteit van dat evenement of die reeks evenementen door de betrokken sportfederatie is bevestigd.

Bovendien behoudt het bedrijf zich het recht voor om, in het geval dat actieve manipulatie van een evenement of reeks evenementen door de bevoegde sportinstanties wordt bevestigd, naar eigen

goeddunken alle weddenschappen op dergelijke evenementen op te schorten, hetzij door een persoon van wie is vastgesteld dat hij over voorkennis of informatie beschikt, hetzij door een andere persoon die naar het redelijke oordeel van het bedrijf verbonden is met, samenwerkt met of op enigerlei wijze betrokken is bij deze persoon.

## 12. Niet in aanmerking komende gokkers

Weddenschappen op evenementen waaraan de wedder deelneemt ("deelnemen" omvat personen die betrokken zijn als sporter, atleet, als eigenaar, trainer of functionaris van een deelnemende club) of die in opdracht van een deelnemende persoon worden geplaatst, zijn niet toegestaan. Bovendien mogen weddenschappen op competitie-, beker- of andere evenementen waaraan de desbetreffende club/organisatie deelneemt, niet worden geplaatst of opgedragen door personen die geacht worden deel te nemen aan het desbetreffende evenement. In geval van overtreding van dit reglement behoudt het bedrijf zich het recht voor de uitbetaling van eventuele winsten en geïnvesteerde inzetten te weigeren en alle weddenschappen te annuleren. Het bedrijf neemt geen verantwoordelijkheid om te weten of de gebruiker een deelnemer is zoals hierboven beschreven. Dienovereenkomstig heeft Magic Betting het recht om te allen tijde gelden terug te vorderen met behulp van alle noodzakelijke maatregelen nadat een niet in aanmerking komende gokker of verbonden partijen bekend zijn geworden bij Magic Betting en om dergelijke zaken te melden bij de relevante sportautoriteiten.

## 13. Each Way (E/W)

1. Alle weddenschappen worden afgesloten om te winnen, tenzij elke manier wordt vermeld.
2. Een "each way bet" is een weddenschap van tweemaal de geselecteerde inzet en bevat één weddenschap met de waarde van uw inzet op de selectie "te winnen" en één weddenschap met de waarde van uw inzet op de selectie "te plaatsen" volgens de voor het evenement geadverteerde voorwaarden.
3. Tenzij anders geadverteerd, wordt het "te plaatsen" gedeelte van weddenschappen op elke manier afgerekend volgens de vermelde plaatsvoorwaarden.

### 13.1. Afhandeling

Each-way accumulatieve weddenschappen worden afgerekend op winsten en plaatsen.

## 14. Bet Builder

Met Bet Builder kunnen spelers hun eigen persoonlijke weddenschappen creëren en plaatsen.

Deze functie is pre-event beschikbaar op geselecteerde grote evenementen en markten, die worden aangeduid met een pictogram.

Alle selecties mogen slechts van één evenement zijn en de Bet Builder weddenschap kan niet worden gecombineerd met andere Bet Builder weddenschappen of evenementen in veelvoud. Uw Bet Builder weddenschap wordt geplaatst als een enkele weddenschap.

Alle selecties binnen de Bet Builder weddenschap moeten winnen om winst te maken. Als één selectie binnen een Bet Builder weddenschap ongeldig is, dan wordt de gehele Bet Builder weddenschap als ongeldig beschouwd.

In geval van een duidelijke fout wordt de gehele inzet van Bet Builder als nietig beschouwd.

Uitbetaling is niet beschikbaar voor Bet Builder weddenschappen.

Alle andere gewone gokregels zijn van toepassing.

De exploitant is niet verantwoordelijk als de functie Bet Builder om technische redenen niet beschikbaar is.

De exploitant behoudt zich het recht voor om de Bet Builder-functie voor elke sport, competitie, evenement, markt of klant op elk moment te wijzigen, op te schorten of te verwijderen.

De exploitant behoudt zich het recht voor de inzet te allen tijde te beperken.

## 15. Early Cash out

Met de functie Early Cash Out is het mogelijk om te profiteren van de huidige stand van je weddenschappen voor de natuurlijke afloop van een weddenschapsevenement en kun je de uitbetalingsprijs innen als winst en voorkomen dat je de totale weddenschap verliest met de einduitslag. De prijs van de aangeboden vervroegde cash out hangt af van de prestatie van de door jou gekozen selectie op je ticket. Het kan lager of hoger zijn dan je oorspronkelijke inzet.

Om een weddenschap vroegtijdig te kunnen uitbetalen, moet de functie beschikbaar zijn en je weddenschap moet een daadwerkelijke uitbetalingsprijs hebben. De Uitbetalingsknop is te vinden onder het ticket in de sectie "je inzetten" op de webpagina, of als alternatief op het ticket in de terminal. Als je je inzet vroegtijdig wilt uitbetalen, moet je op de uitbetaalknop klikken en vervolgens je uitbetaling bevestigen. Er is een tijdsvertraging van kracht wanneer een vroege uitbetaling wordt aangevraagd. Wanneer prijzen veranderen of markten worden opgeschort tijdens deze tijdsvertraging, is het mogelijk dat je uitbetaling niet succesvol is en zal er een bijbehorend bericht worden weergegeven.

Early Cash Out is alleen beschikbaar voor aangewezen sporten, evenementen, wedstrijden of markten, aangegeven met een pictogram, en kan voor en tijdens de wedstrijd worden aangeboden.

We kunnen de beschikbaarheid van de uitbetalingsoptie op geen enkel moment garanderen, zelfs als deze al eerder is aangeboden voor dezelfde sport, evenement of markt.

Er zal een tijdsvertraging zijn tussen het Early Cash Out verzoek en de uitvoering van de Early Cash Out. Als tijdens deze vertraging de prijs van de Early Cash Out-aanbieding verandert of één of meer markten van uw ticket worden opgeschort, is het mogelijk dat de Early Cash Out-aanvraag niet succesvol is.

We behouden ons het recht voor om de Early Cash Out-functie op elk moment uit te schakelen voor elke sport/evenement/wedstrijd/markt of klant. Inzetten geplaatst op dergelijke evenementen zullen worden afgewikkeld op basis van het uiteindelijke resultaat.

Wij behouden ons het recht voor om de Early Cash Out-functie geheel of gedeeltelijk te verwijderen voor een klant wanneer wij redenen hebben om aan te nemen dat de klant de functie misbruikt om te

profiteren van prijsbewegingen voorafgaand aan de wedstrijd en om hun bets vroegtijdig uit te betalen voordat het evenement is begonnen.

Eventuele bonussen die zijn toegewezen aan een ticket worden ongeldig en verwijderd van het ticket wanneer het wordt uitbetaald via de functie Early Cash Out.

In het geval van een serviceonderbreking of technische problemen kan onze uitbetalingsoptie worden beïnvloed en kunnen wij niet verantwoordelijk worden gehouden voor eventuele downtime of storingen.

## 16. Auto Cash Out

Je hebt nu de mogelijkheid om een automatische uitbetalingsaanvraag te maken nadat je inzet is geplaatst. Om een regel te creëren, moet je naar "je inzetten" of ticketcontrole gaan en klikken op de knop voor automatisch uitbetalen of op het tandwiel naast je Early Cash Out-aanbod. Daar kun je een regel instellen die de drempel definieert voor het automatisch activeren van de Early Cash Out. De waarde die u hebt ingevoerd, bepaalt de drempel. Wanneer de waarde van de Early Cash Out de drempel die je hebt ingevoerd bereikt of overschrijdt, wordt de inzet vereffend met de huidige Early Cash Out-prijs en wordt het geld toegevoegd aan je saldo. Op SSBT's wordt het ticket afgewikkeld als gewonnen (uitbetaald door de Auto Cash Out regel) en kun je je geld innen door de gebruikelijke stappen te volgen voor het uitbetalen van je ticket.

Een ticket met een actieve Auto Cash Out regel wordt gemarkeerd met een kleine stip op het tandwielpictogram, of als alternatief op SSBT's zie je de toegevoegde Auto Cash Out regel op de ticketcontrole. Deze actieve Auto Cash Out-regel kan worden verwijderd door te klikken op "Regel verwijderen" tot het punt van vereffening. Als je een regel verwijdert, kun je opnieuw een nieuwe regel configureren.

Als je handmatig een Early Cash Out activeert op je weddenschap, wordt de automatische uitbetalingsregel automatisch verwijderd van je ticket.

Automatisch uitbetalen is beschikbaar op sporten/evenementen/markten waarvoor Early Cash Out is ingeschakeld.

Auto Cash Out is beschikbaar op weddenschappen (enkelvoudige weddenschappen, accumulatorweddenschappen en andere meervoudige weddenschapsopties) waarvoor Early Cash Out is ingeschakeld.

De beschikbaarheid van een Auto Cash Out aanbieding kan niet worden gegarandeerd en wordt niet aangeboden op alle bets.

Er is een tijdsvertraging in het accepteren van een Auto Cash Out regelverzoek. Als een van de markten op het ticket de prijs opschort of wijzigt tijdens deze vertraging, is het mogelijk dat je Auto Cash Out regelverzoek niet succesvol is.

Als de Auto Cash Out regel succesvol is, ontvangt u een bevestigingsbericht zodra u klaar bent.

Het bedrag dat je kan kiezen voor je Auto Cash Out regel (drempel) is een bedrag tussen het, op dit moment gegeven, Early Cash Out bedrag en de potentiële winst van het ticket.

Als een Auto Cash Out verzoek is gedaan en uitbetaling niet beschikbaar is en niet beschikbaar zal zijn tot het evenement is afgelopen, zullen bets worden afgerekend op basis van het eindresultaat.

Een ingestelde Auto Cash Out regel garandeert niet dat de Early Cash Out zal worden uitgevoerd. Als de Early Cash Out om welke reden dan ook niet mogelijk is tijdens de levenscyclus van het ticket, blijft de bet zoals deze oorspronkelijk is geplaatst.

Als een geautomatiseerde vervroegde uitbetaling wordt gedaan vanwege een geconfigureerde regel voor automatische uitbetaling, wordt de bet onmiddellijk vereffend. Het werkelijke eindresultaat van de oorspronkelijke bet heeft dan geen invloed meer op het Early Cash Out bedrag.

Als een handmatige vervroegde uitbetaling wordt uitgevoerd op een bet waarvoor een automatische uitbetalingsregel is geconfigureerd, wordt de bet onmiddellijk vereffend en wordt het verzoek tot automatische uitbetaling met betrekking tot deze bet verwijderd en is niet langer van toepassing.

Bonussen toegekend aan een ticket worden ongeldig en verwijderd van het ticket wanneer het wordt uitbetaald via een Early Cash Out functie.

Wij behouden ons het recht voor om de automatische uitbetalingsfuncties voor sporten, evenementen, wedstrijden of markten op elk gewenst moment op te schorten of te verwijderen. Alle bets die zijn geplaatst op dergelijke evenementen, wedstrijden of markten voorafgaand aan een dergelijke opschorting of verwijdering van de automatische uitbetalingsfunctie blijven zoals ze oorspronkelijk zijn geplaatst.

De exploitant is niet aansprakelijk als de functie Automatisch uitbetalen om technische of andere redenen niet beschikbaar is, de bets blijven zoals ze oorspronkelijk zijn geplaatst en worden verrekend nadat de einduitslag is opgehelderd.

De exploitant behoudt zich het recht voor om de afwikkeling van een Early Cash Out ongedaan te maken als de bet of een markt foutief is afgewikkeld.

## Individuele sportregels

### 17. American Football

#### 17.1. Algemene regels

Alle sporten, ook die welke in Noord-Amerika worden gespeeld, worden vermeld als thuisploeg tegen uitploeg.

##### 17.1.1. Afhandeling

Tenzij anders vermeld, worden alle markten verrekend na Overtime.

Als een resultaat een gelijkspel is, maar er werden geen odds aangeboden voor dat resultaat, zijn alle weddenschappen op deze markt ongeldig. Als bijvoorbeeld een wedstrijd eindigt in een gelijkspel (na OT), zijn alle weddenschappen op de markt "Money Line" ongeldig.

### 17.1.2. Verlaten/uitgestelde informatie

Alle weddenschappen op verlaten of uitgestelde wedstrijden zijn ongeldig, tenzij de wedstrijd opnieuw wordt gepland en binnen de volgende 24 uur wordt gespeeld. In dat geval blijven de weddenschappen staan. Alle markten die op het moment van onderbreking of stopzetting zijn beslist, zullen worden afgewikkeld volgens het resultaat op het moment van onderbreking of stopzetting. Bijv. alle weddenschappen op Total Points waarvan de waarde (bijv. 34,5) al is bereikt, zullen worden afgewikkeld. Alle weddenschappen op markten met een onbesliste uitslag zijn ongeldig.

In het geval dat een wedstrijdlocatie wordt gewijzigd, blijven alle bets die voor dit moment zijn geplaatst staan als het thuisteam nog steeds als zodanig wordt aangeduid. Echter, als de thuis- en uitploeg zijn omgedraaid, dan zullen alle weddenschappen die zijn geplaatst op de oorspronkelijke wedstrijd ongeldig worden verklaard. Weddenschappen die zijn geplaatst op wedstrijden die oorspronkelijk op een neutrale locatie zouden worden gespeeld, worden niet beïnvloed door latere wijzigingen, ongeacht de vermelding van het thuisteam en het uitteam.

### 17.2. Money Line

Kies de winnaar van de wedstrijd. Als de uitslag aan het eind van de overtime gelijk is, zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

### 17.3. Fulltime Resultaat (excl. OT)

Kies het resultaat van de wedstrijd aan het einde van de reguliere tijd, exclusief overtime.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

### 17.4. Point Spread /Handicap

Selecteer de winnaar nadat de handicapsread is toegepast op het officiële eindresultaat. In 2way markten zijn weddenschappen ongeldig in het geval van een gelijkspel nadat de handicapsread is toegepast.

Mogelijke selecties voor 2way: x.x-spread voor thuisploeg, x.x-spread voor uitploeg.

Mogelijke selecties voor 3-Way: Home Team, Draw, Away Team.

### 17.5. Point Spreads & Totaal Punten/Handicap & Totaal Punten

Kies de winnaar nadat de handicapsread is toegepast en het totaal aantal punten dat in de hele wedstrijd is gescoord. Weddenschappen moeten beide aangeven.

Mogelijke selecties: Thuisploeg & Over, Thuisploeg & Onder, Uitploeg & Over, Uitploeg & Onder.

### 17.6. Dubbele kans (1X - 12 - X2)

Kies één van de drie opties, het thuisteam wint of speelt gelijk (Home Team/Draw), het uitteam wint of speelt gelijk (Away Team/Draw) of één van beide teams wint (Home Team/Away Team).

Mogelijke selecties: Home Team/Draw, Away Team/Draw, Home Team/Away Team.

### 17.7. Winstmarge

Selecteer de marge waarmee het opgegeven team de wedstrijd wint, inclusief overtime.

Mogelijke selecties: Home Team to win by 1-6 points, Home Team by 7-13 points, Home Team by 14+ points, Draw, Away Team to win by 1-6 points, Away Team by 7-13 points, Away Team by 14+ points.

#### **17.8. Halftijd/Fulltime**

Voorspel het resultaat in de rust en in de rust. Beide resultaten moeten juist zijn.

Overuren tellen **niet mee**.

Mogelijke selecties: Home Team / Home Team, Home Team / Draw, Home Team / Away Team, Draw / Home Team, Draw / Draw, Draw / Away Team, Away Team / Home Team, Away Team / Draw, Away Team / Away Team.

#### **17.9. Eerste team dat scoort**

Kies of het thuishteam of het uitteam 1<sup>st</sup> zal scoren in de wedstrijd. Er is geen score in de wedstrijd beschikbaar om op te wedden.

Selecties: Thuisploeg, Uitploeg, Geen score.

#### **17.10. Volgende punten (team)**

Kies welk team als volgende gaat scoren.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Geen, Uitploeg.

#### **17.11. Volgende punten (soort)**

Kies hoe de volgende punten worden gescoord door een team.

Mogelijke selecties: Touchdown, Field Goal, Safety, None.

#### **17.12. Race naar X punten**

Kies welk team als eerste een bepaald (X) aantal punten scoort.

Als geen van beide teams dit aantal (X) punten scoort, zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

#### **17.13. Totaal aantal punten (2way)**

Selecteer of het totaal aantal gescoorde punten in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de gespecificeerde puntenwaarde zal zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de gespecificeerde puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. Het resultaat wordt bepaald op basis van het totale aantal punten dat door beide teams is gescoord.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten. Over x.0 punten, Onder x.0 punten.

#### **17.14. Totaal aantal punten (3way)**

Kies of het totaal aantal gescoorde punten in de wedstrijd boven (meer dan), precies of onder (minder dan) de opgegeven puntenwaarde zal zijn. Het resultaat wordt bepaald op basis van het totale aantal punten gescoord door beide teams.

Mogelijke selecties: Onder x punten, Precies x punten, Over x punten.

#### **17.15. Totaal aantal punten - Thuisploeg (2way)**

Selecteer of het totale aantal punten gescoord in de wedstrijd door het thuisteam boven (meer dan) of onder (minder dan) de gespecificeerde puntenwaarde zal zijn. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gespecificeerde puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten. Over x.0 punten, Onder x.0 punten.

#### **17.16. Totaal aantal punten - Thuisploeg (3way)**

Selecteer of het totale aantal punten dat in de wedstrijd door het thuisteam wordt gescoord meer (meer dan), precies of minder (minder dan) dan de opgegeven puntenwaarde zal zijn.

Mogelijke selecties: Onder x punten, Precies x punten, Over x punten.

#### **17.17. Totaal aantal punten - Uitgaand team (2way)**

Selecteer of het totale aantal punten gescoord in de wedstrijd door het Uitteam boven (meer dan) of onder (minder dan) de gespecificeerde puntenwaarde zal zijn. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gespecificeerde puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten. Over x.0 punten, Onder x.0 punten.

#### **17.18. Totaal aantal punten - Uitgaand team (3way)**

Selecteer of het totale aantal punten dat in de wedstrijd door het uitteam wordt gescoord meer (meer dan), precies of minder (minder dan) dan de opgegeven puntenwaarde zal zijn.

Mogelijke selecties: Onder x punten, Precies x punten, Over x punten.

#### **17.19. Oneven/Even (incl. OT)**

Selecteer of het totale aantal punten dat beide teams in de wedstrijd hebben gescoord oneven of even is, inclusief Overtime.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

#### **17.20. Oneven/Even (excl. OT)**

Kies of het totaal aantal punten dat in de wedstrijd door beide teams na de reguliere tijd wordt gescoord oneven of even is.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

#### **17.21. Totaal aantal touchdowns**

Selecteer of het totaal aantal gescoorde touchdowns in de wedstrijd door beide teams boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven touchdowns waarde zal zijn.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 touchdowns, Onder x.5 touchdowns. Over x.0 touchdowns, Under x.0 touchdowns.

### **17.22. Total Touchdowns Thuisploeg**

Selecteer of het totaal aantal Touchdowns gescoord door het thuisteam in de wedstrijd meer (meer dan) of minder (minder dan) dan de opgegeven waarde voor Touchdowns zal zijn.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 touchdowns, Onder x.5 touchdowns. Over x.0 touchdowns, Under x.0 touchdowns.

### **17.23. Total Touchdowns Uitteam**

Selecteer of het totale aantal Touchdowns gescoord door het Uitteam in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven waarde voor Touchdowns zal liggen.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 touchdowns, Onder x.5 touchdowns. Over x.0 touchdowns, Under x.0 touchdowns.

### **17.24. Touchdown #X**

Kies wie de X<sup>th</sup> Touchdown scoort.

Mogelijke selecties: Home Team, No Xth Touchdown, Away Team.

### **17.25. Eerste touchdown scorer**

Selecteer een bepaalde speler van het thuisteam of het uitteam om de 1<sup>st</sup> Touchdown te scoren tijdens een wedstrijd. Er is geen touchdown in de wedstrijd beschikbaar om op te wedden.

Mogelijke selecties: Thuis speler, Uit speler, Geen touchdown.

### **17.26. Anytime Touchdown Scorer**

Selecteer een bepaalde speler van het thuisteam of het uitteam om op elk moment tijdens een wedstrijd een Touchdown te scoren.

Elke andere touchdown scorer is beschikbaar om op te wedden voor niet-genoteerde spelers.

Mogelijke selecties: Thuis speler, Uit speler, Elke andere touchdown scorer.

### **17.27. Totaal velddoelpunten**

Selecteer het totale aantal Field Goals in de wedstrijd.

Mogelijke selecties: Over x.5 Field Goals, Under x.5 Field Goals.

### **17.28. Field Goals Gemist**

Selecteer of er een Field Goal Miss in de wedstrijd zal zijn of niet.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

### **17.29. Field Goal #X**

Kies wie de X<sup>th</sup> Field Goal scoort.

Mogelijke selecties: Home Team, No Xth Field Goal, Away Team.

### **17.30. Zijn er overuren?**

Selecteer of er overuren zullen zijn in de wedstrijd.

Mogelijke selecties: Ja, Nee

### **17.31. 1e helft - Resultaat**

Kies het resultaat in de rust.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

### **17.32. 1e helft - gelijkspel geen inzet**

Kies welk team de eerste helft zal winnen. Als de score in de rust gelijk is, zijn alle weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

### **17.33. 1e helft - Point Spread/1e helft - Handicap**

Selecteer de winnaar van de eerste helft, nadat de handicapsread is toegepast op het resultaat van de eerste helft. In 2way markten zijn weddenschappen ongeldig in het geval van een gelijkspel nadat de handicapsread is toegepast.

Mogelijke selecties voor 2way: x.x-spread voor thuisploeg, x.x-spread voor uitploeg.

Mogelijke selecties voor 3-Way: Home Team, Draw, Away Team.

### **17.34. 1e helft - Volgende punten (team)**

Kies welk team als volgende zal scoren in de eerste helft.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Geen, Uitploeg.

### **17.35. 1<sup>st</sup> Helft - Totaal Punten**

Selecteer of het totaal aantal gescoorde punten in de 1<sup>st</sup> helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven puntenwaarde zal zijn. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gespecificeerde puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. Het resultaat wordt bepaald op basis van het totale aantal punten dat door beide teams is gescoord.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten. Over x.0 punten, Onder x.0 punten.

### **17.36. 1<sup>st</sup> Halve - Totaal punten (3way)**

Selecteer of het totale aantal punten gescoord in de 1<sup>st</sup> helft door beide teams boven (meer dan), precies of onder (minder dan) de opgegeven puntenwaarde zal zijn.

Mogelijke selecties: Onder x punten, Precies x punten, Over x punten.

### **17.37. 1<sup>st</sup> Helft - Totaal aantal punten - Thuisploeg**

Selecteer of het totaal aantal punten gescoord in de 1<sup>st</sup> helft door het thuisteam boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven puntenwaarde zal zijn. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gespecificeerde puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten. Over x.0 punten, Onder x.0 punten.

#### **17.38. 1<sup>st</sup> helft - totaal aantal punten - uitploeg**

Selecteer of het totale aantal punten gescoord in de 1<sup>st</sup> helft door het uitteam boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven puntenwaarde zal zijn. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gespecificeerde puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten. Over x.0 punten, Onder x.0 punten.

#### **17.39. 1e helft - Oneven/Even**

Kies of het totaal aantal punten gescoord in de 1<sup>st</sup> helft door beide teams oneven of even zal zijn.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

#### **17.40. 1e helft - Total Touchdowns**

Selecteer of het totaal aantal touchdowns gescoord door beide teams in de 1<sup>st</sup> helft meer (meer dan) of minder (minder dan) dan de opgegeven waarde voor touchdowns zal zijn.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 touchdowns, Onder x.5 touchdowns. Over x.0 touchdowns, Under x.0 touchdowns.

#### **17.41. 1e helft - Total Touchdowns Thuisploeg**

Selecteer of het totale aantal Touchdowns gescoord door het thuisteam in de 1<sup>st</sup> helft meer (meer dan) of minder (minder dan) dan de opgegeven waarde voor Touchdowns zal zijn.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 touchdowns, Onder x.5 touchdowns. Over x.0 touchdowns, Under x.0 touchdowns.

#### **17.42. 1e helft - Total Touchdowns Wegteam**

Selecteer of het totale aantal touchdowns gescoord door het uitteam in de 1<sup>st</sup> helft meer (meer dan) of minder (minder dan) dan de opgegeven waarde voor touchdowns zal zijn.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 touchdowns, Onder x.5 touchdowns. Over x.0 touchdowns, Under x.0 touchdowns.

#### **17.43. 2e helft - Point Spread/2e helft - Handicap**

Selecteer de winnaar van de 2<sup>nd</sup> Helft, nadat de handicapsread is toegepast op het resultaat van de 2<sup>nd</sup> Helft. In 2way markten zijn weddenschappen ongeldig in het geval van een gelijkspel nadat de handicapsread is toegepast.

Mogelijke selecties voor 2way: x.x-spread voor thuisploeg, x.x-spread voor uitploeg.

Mogelijke selecties voor 3-Way: Home Team, Draw, Away Team.

#### **17.44. 2<sup>nd</sup> Halve - Totaal punten**

Selecteer of het totaal aantal gescoorde punten in de 2<sup>nd</sup> helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven puntenwaarde zal zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de gespecificeerde

puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. Het resultaat wordt bepaald op basis van het totale aantal punten dat door beide teams is gescoord.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten. Over x.0 punten, Onder x.0 punten.

#### **17.45. 2<sup>nd</sup> Halve - Totaal punten (3way)**

Selecteer of het totale aantal punten gescoord in de 2<sup>nd</sup> helft door beide teams boven (meer dan), precies of onder (minder dan) de opgegeven puntenwaarde zal zijn.

Mogelijke selecties: Onder x punten, Precies x punten, Over x punten.

#### **17.46. 2<sup>nd</sup> Helft - Totaal aantal punten - Thuisploeg**

Selecteer of het totale aantal punten gescoord in de 2<sup>nd</sup> helft door het thuisteam boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven puntenwaarde zal zijn. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gespecificeerde puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten. Over x.0 punten, Onder x.0 punten.

#### **17.47. 2<sup>nd</sup> helft - totaal aantal punten - uitploeg**

Selecteer of het totale aantal punten gescoord in de 2<sup>nd</sup> helft door het uitteam boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven puntenwaarde zal zijn. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gespecificeerde puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten. Over x.0 punten, Onder x.0 punten.

#### **17.48. 2e helft - Oneven/Even**

Kies of het totaal aantal punten gescoord in de 2<sup>nd</sup> helft door beide teams oneven of even zal zijn.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

#### **17.49. 2e helft - Total Touchdowns**

Selecteer of het totale aantal Touchdowns gescoord door beide teams in de 2<sup>nd</sup> helft meer (meer dan) of minder (minder dan) dan de opgegeven waarde voor Touchdowns zal zijn.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 touchdowns, Onder x.5 touchdowns. Over x.0 touchdowns, Under x.0 touchdowns.

#### **17.50. 2e helft - Total Touchdowns Thuisploeg**

Selecteer of het totale aantal Touchdowns gescoord door het thuisteam in de 2<sup>nd</sup> helft meer (meer dan) of minder (minder dan) dan de opgegeven waarde voor Touchdowns zal zijn.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 touchdowns, Onder x.5 touchdowns. Over x.0 touchdowns, Under x.0 touchdowns.

#### **17.51. 2e helft - Total Touchdowns Wegteam**

Selecteer of het totale aantal Touchdowns gescoord door het Uit team in de 2<sup>nd</sup> helft meer (meer dan) of minder (minder dan) zal zijn dan de opgegeven waarde voor Touchdowns.

Mogelijke selecties: Over x.5 touchdowns, Under x.5 touchdowns. Meer dan x.0 touchdowns, Onder x.0 touchdowns.

#### 17.52. Hoogst scorende helft

Kies de helft met het hoogste aantal gescoorde punten. Overtime telt **niet mee**.

Mogelijke selecties: 1<sup>st</sup> Half, 2<sup>nd</sup> Half, Equals.

#### 17.53. X<sup>th</sup> Kwartaal - Winnaar

Selecteer het resultaat van het opgegeven kwartier. Een gelijkspel is mogelijk. Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op het 4<sup>th</sup> Kwartaal.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### 17.54. Xe Kwartaal - Puntenspreads/ Xe Kwartaal - Handicap

Selecteer de winnaar van het opgegeven kwartaal (X), nadat de handicapsread is toegepast op het kwartaalresultaat. In 2way markten zijn weddenschappen ongeldig in het geval van een gelijkspel nadat de handicapsread is toegepast.

Overtime telt niet mee voor weddenschappen op het 4e Kwartaal.

Mogelijke selecties voor 2way: x.x-spread voor thuisploeg, x.x-spread voor uitploeg.

Mogelijke selecties voor 3-Way: Home Team, Draw, Away Team.

#### 17.55. X<sup>th</sup> Kwartaal - Totaal punten (2way)

Selecteer of het totale aantal punten gescoord in het opgegeven Kwartaal (X) door beide teams boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven puntenwaarde zal zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de gespecificeerde puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten. Over x.0 punten, Onder x.0 punten.

#### 17.56. X<sup>th</sup> Kwartaal - Totaal punten (3way)

Kies of het totale aantal punten gescoord in het opgegeven Kwartaal (X) door beide teams meer (meer dan), precies of minder (minder dan) de opgegeven puntenwaarde zal zijn. Het resultaat wordt bepaald op basis van het totale aantal punten gescoord door beide teams.

Mogelijke selecties: Onder x punten, Precies x punten, Over x punten.

#### 17.57. X<sup>th</sup> Kwartaal - Totaal aantal punten - Thuisploeg (2way)

Selecteer of het totale aantal punten gescoord in het opgegeven Kwartaal (X) door het thuissteam boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven puntenwaarde zal zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de gespecificeerde puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten. Over x.0 punten, Onder x.0 punten.

### 17.58. X<sup>th</sup> Kwartaal - Totaal aantal punten - Uitgaande ploeg (2way)

Selecteer of het totale aantal punten gescoord in het opgegeven Kwartaal (X) door het Uitteam boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven puntenwaarde zal zijn. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gespecificeerde puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten. Over x.0 punten, Onder x.0 punten.

### 17.59. Xe kwartaal - Oneven/Even punten

Kies of het totale aantal punten gescoord in het opgegeven Kwartaal (X) door beide teams oneven of even zal zijn.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

### 17.60. X<sup>th</sup> Quarter - Field Goal

Selecteer of er een Field Goal zal zijn in het opgegeven Kwartaal (X) of niet.

Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op het 4<sup>th</sup> Kwartaal.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

### 17.61. X<sup>th</sup> Quarter - Touchdown

Selecteer of er een Touchdown zal zijn in het opgegeven Kwartaal (X) of niet.

Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op het 4<sup>th</sup> Kwartaal.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

### 17.62. X<sup>th</sup> Quarter - Total Touchdowns

Selecteer of het totale aantal Touchdowns gescoord door beide teams in het 1<sup>st</sup> Kwartaal meer (meer dan) of minder (minder dan) zal zijn dan de opgegeven waarde voor Touchdowns.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 touchdowns, Onder x.5 touchdowns. Over x.0 touchdowns, Under x.0 touchdowns.

### 17.63. X<sup>th</sup> Quarter - Total Touchdowns Home Team

Selecteer of het totale aantal door het thuishet team gescoorde touchdowns in het 1<sup>st</sup> Kwartaal meer (meer dan) of minder (minder dan) dan de opgegeven waarde voor touchdowns zal zijn.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 touchdowns, Onder x.5 touchdowns. Over x.0 touchdowns, Under x.0 touchdowns.

### 17.64. X<sup>th</sup> Quarter - Total Touchdowns Away Team

Selecteer of het totale aantal Touchdowns gescoord door het uitteam in het 1<sup>st</sup> Kwartaal meer (meer dan) of minder (minder dan) zal zijn dan de opgegeven waarde voor Touchdowns.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 touchdowns, Onder x.5 touchdowns. Over x.0 touchdowns, Under x.0 touchdowns.

### **17.65. Hoogst scorende kwartaal**

Kies het kwart met het hoogste aantal gescoorde punten. Overtime telt **niet mee** voor 4<sup>th</sup> Kwartaal.

Mogelijke selecties: 1e Kwartaal, 2e Kwartaal, 3e Kwartaal, 4e Kwartaal, Equals.

Kwartalen zijn gelijk, als minstens twee kwartalen sha re het hoogste aantal punten.

### **17.66. Overtime 3way**

Kies de winnaar van de overuren.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

### **17.67. Speler X - Minst aantal Passing Yards**

Selecteer het minimum aantal passing yards dat een speler scoort.

Mogelijke selecties: x+ passing yards.

#### *17.67.1. Afhandeling*

Weddenschappen zijn alleen geldig als de spelers deelnemen aan de wedstrijd, alleen de daadwerkelijke spelactie telt.

### **17.68. Speler X - Minst aantal Pass Completions**

Selecteer het minimum aantal pass completions dat een speler scoort.

Mogelijke selecties: x+ pass completions.

#### *17.68.1. Afhandeling*

Weddenschappen zijn alleen geldig als de spelers deelnemen aan de wedstrijd, alleen de daadwerkelijke spelactie telt.

### **17.69. Speler X - Minst aantal Passing Touchdowns**

Kies het minimum aantal passing touchdowns dat een speler scoort.

Mogelijke selecties: x+ passing touchdowns.

#### *17.69.1. Afhandeling*

Weddenschappen zijn alleen geldig als de spelers deelnemen aan de wedstrijd, alleen de daadwerkelijke spelactie telt.

### **17.70. Speler X - Minst aantal carries**

Selecteer het minimum aantal carries dat een speler scoort.

Mogelijke selecties: x+ draagt.

#### *17.70.1. Afhandeling*

Weddenschappen zijn alleen geldig als de spelers deelnemen aan de wedstrijd, alleen de daadwerkelijke spelactie telt.

### **17.71. Speler X - Minst aantal Rushing Touchdowns**

Selecteer het minimum aantal rushing touchdowns dat een speler scoort.

Mogelijke selecties: x+ rushing touchdowns.

#### *17.71.1. Afhandeling*

Weddenschappen zijn alleen geldig als de spelers deelnemen aan de wedstrijd, alleen de daadwerkelijke spelactie telt.

### **17.72. Speler X - Minst aantal Rushing Yards**

Selecteer het minimum aantal rushing yards dat een speler scoort.

Mogelijke selecties: x+ rushing yards.

#### *17.72.1. Afhandeling*

Weddenschappen zijn alleen geldig als de spelers deelnemen aan de wedstrijd, alleen de daadwerkelijke spelactie telt.

### **17.73. Speler X - Minst aantal ontvangende yards**

Selecteer het minimum aantal ontvangen yards dat een speler scoort.

Mogelijke selecties: x+ receiving yards.

#### *17.73.1. Afhandeling*

Weddenschappen zijn alleen geldig als de spelers deelnemen aan de wedstrijd, alleen de daadwerkelijke spelactie telt.

### **17.74. Speler X - Minst aantal ontvangende touchdowns**

Selecteer het minimum aantal ontvangen touchdowns dat een speler scoort.

Mogelijke selecties: x+ receiving touchdowns.

#### *17.74.1. Afhandeling*

Weddenschappen zijn alleen geldig als de spelers deelnemen aan de wedstrijd, alleen de daadwerkelijke spelactie telt.

### **17.75. Speler X - Minst aantal ontvangsten**

Selecteer het minimum aantal ontvangsten dat een speler scoort.

Mogelijke selecties: x+ ontvangsten.

#### *17.75.1. Afhandeling*

Weddenschappen zijn alleen geldig als de spelers deelnemen aan de wedstrijd, alleen de daadwerkelijke spelactie telt.

## 17.76. Outrights

Kies welk team een kampioenschap/competitie/beker gaat winnen.

Mogelijke selecties: Alle teams die kans maken op het kampioenschap / competitie / beker.

### 17.76.1. Afhandeling

Alle weddenschappen worden afgewikkeld volgens het officiële resultaat na de laatste wedstrijd van het kampioenschap/de competitie/de beker. Latere wijzigingen op welke manier dan ook zullen geen invloed hebben op de afrekening.

Als een team niet deelneemt aan het toernooi, zijn alle outright weddenschappen op dit team ongeldig.

De op de terminals aangegeven tijd kan afwijken van het geplande einde van de wedstrijd.

## 18. Atletiek

### 18.1. Algemene regels

#### 18.1.1. *Verlaten/uitgestelde informatie*

Als een evenement wordt uitgesteld en verschoven binnen 24 uur na de oorspronkelijke aanvangstijd, blijven alle weddenschappen staan. Als het evenement meer dan 24 uur later plaatsvindt, zijn de weddenschappen ongeldig.

#### 18.1.2. *Afhandeling*

Voor alle atletiekwedstrijden wordt het resultaat aangegeven op het moment van de podiumuitreiking (of het officiële IAAF resultaat bij de afsluiting van het evenement wanneer er geen medailleceremonie is). Eventuele latere diskwalificaties of wijzigingen, om welke reden dan ook, worden buiten beschouwing gelaten.

Inzetten op atletiekweddenschappen zijn all in, meedoen of niet, tenzij anders vermeld. Wij behouden ons het recht voor een Regel 4 (Aftrek) toe te passen in het geval van een teruggetrokken deelnemer voor de start van een evenement.

#### Head-to-Head / Wedstrijd / Groep weddenschappen

Wanneer een beperkt deelnemersveld van 2-4 deelnemers beschikbaar is voor weddenschappen, moeten alle vermelde deelnemers starten om de weddenschappen te laten gelden; als een vermelde deelnemer niet start, zijn alle weddenschappen nietig.

In een wedstrijd met meerdere rondes is de winnende atleet degene die het verst komt, of die het beste cijfer haalt als hij in dezelfde ronde wordt uitgeschakeld.

Weddenschappen op de medailletabel van het kampioenschap worden afgesloten na het laatste evenement en volgens de gepubliceerde lijst. Latere diskwalificaties of wijzigingen worden niet meegerekend.

## 19. Aussie Rules

### 19.1. Algemene regels

#### 19.1.1. Verlaten/uitgestelde informatie

Alle weddenschappen op verlaten of uitgestelde wedstrijden zijn ongeldig, tenzij de wedstrijd opnieuw wordt gepland en binnen de volgende 24 uur wordt gespeeld. In dat geval blijven de weddenschappen staan.

Onderbroken of uitgestelde wedstrijden, die wel plaatsvinden binnen een toernooi, blijven de weddenschappen staan op voorwaarde dat de wedstrijd voor het einde van de competitie wordt voltooid.

#### 19.1.2. Afhandeling

Alle wedstrijdmarkten worden verrekend inclusief overtime indien gespeeld, tenzij anders vermeld. Reglementaire tijd moet voltooid zijn om weddenschappen te laten gelden, tenzij anders vermeld.

### 19.2. Weddenschappen

Kies welk team de wedstrijd zal winnen. Als een wedstrijd eindigt in een gelijkspel, inclusief overtime indien gespeeld, dan wordt de inzet terugbetaald, tenzij een prijs wordt geboden voor het gelijkspel.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

### 19.3. Halve winnaar

Kies welk team de specifieke helft wint (eerste helft of tweede helft).

Een eventuele Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op de 2<sup>nd</sup> helft.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

### 19.4. Kwart winnaar

Kies welk team het specifieke kwartier gaat winnen.

Een eventuele Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op het 4<sup>th</sup> Kwartaal.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg

### 19.5. Totale score (2 weg)

Selecteer of het totale aantal punten gescoord in de wedstrijd door beide teams boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven puntenwaarde zal zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de opgegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

De markt dekt elke score, bijv. doelpunt/achterstand.

Mogelijke selecties: Over, onder

### 19.6. Race naar (X) punten

Kies welk team als eerste het opgegeven aantal punten haalt.

De markt dekt elke score, bijv. doelpunt/achterstand.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg

#### **19.7. Eerste scoringsmethode**

Kies de methode om het eerste punt in de wedstrijd te scoren.

Mogelijke selecties: Goal, Behind.

#### **19.8. Eerste score**

Kies welk team als eerste zal scoren en wat de wijze van scoren zal zijn.

Mogelijke selecties: Home Goal, Away Goal. Thuis Achter, Uit Achter.

#### **19.9. Totale score Thuisploeg**

Selecteer of het totale aantal punten gescoord in de wedstrijd door het thuisteam boven (meer dan) of onder (minder dan) de gespecificeerde puntenwaarde zal zijn. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gespecificeerde puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

De markt dekt elke score, bijv. doelpunt/achterstand.

Mogelijke selecties: Over, onder

#### **19.10. Totale score Uitteam**

Selecteer of het totale aantal punten gescoord in de wedstrijd door het Uitteam boven (meer dan) of onder (minder dan) de gespecificeerde puntenwaarde zal zijn. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gespecificeerde puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

De markt dekt elke score, bijv. doelpunt/achterstand.

Mogelijke selecties: Over, onder

#### **19.11. Totaal doelpunten**

Selecteer of het totale aantal gescoorde doelpunten in de wedstrijd door beide teams boven (meer dan) of onder (minder dan) de gespecificeerde puntenwaarde zal zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de gespecificeerde doelpuntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over, onder

#### **19.12. Eerste team dat een doelpunt maakt**

Kies welk team als eerste een doelpunt maakt in de wedstrijd.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

#### **19.13. Laatste team dat een doelpunt maakt**

Kies welk team als laatste een doelpunt maakt in de wedstrijd.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

#### **19.14. Totaal doelpunten Thuisploeg**

Selecteer of het totaal aantal punten gescoord in de wedstrijd door het thuisteam boven (meer dan) of onder (minder dan) de gespecificeerde doelwaarde zal zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de gespecificeerde doelpuntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over, onder

#### **19.15. Totaal aantal doelpunten Uitteam**

Selecteer of het totale aantal punten gescoord in de wedstrijd door het Uitteam boven (meer dan) of onder (minder dan) de gespecificeerde doelwaarde zal zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de gespecificeerde doelwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over, onder

#### **19.16. Totaal Behinds**

Selecteer of het totale aantal behinds gescoord in de wedstrijd door beide teams boven (meer dan) of onder (minder dan) de gespecificeerde behinds waarde zal zijn. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gespecificeerde behinds waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over, onder

#### **19.17. Total Behinds Home Team**

Selecteer of het totale aantal gescoorde behinds in de wedstrijd door het thuisteam boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven behinds-waarde zal zijn. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gespecificeerde behinds waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over, onder

#### **19.18. Totaal aantal uitwedstrijden**

Selecteer het totale aantal door het uitteam in de wedstrijd gescoorde behinds boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven behinds-waarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven behinds waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over, onder

#### **19.19. Handicap**

Kies de winnaar, nadat de gegeven handicap is toegepast op het officiële eindresultaat. In 2 Way markten zijn weddenschappen ongeldig in het geval van een gelijkspel nadat de handicap spread is toegepast.

Mogelijke selecties voor 2way: Thuisploeg, Uitploeg.

Mogelijke selecties voor 3-Way: Home Team, Draw, Away Team.

#### **19.20. Winstmarge**

Selecteer de marge waarmee het opgegeven team de wedstrijd wint, inclusief overtime indien aangeboden. Er zijn vier verschillende marges mogelijk.

1. Mogelijke selecties (15 punten): Thuisploeg Meer dan x.5 punten, Uitploeg Meer dan x.5 punten, Ofwel Minder dan x.5 punten.
2. Mogelijke selecties (25 punten): Thuisploeg met 1-24 punten, Thuisploeg met 25+ punten, Uitploeg met 1-24 punten, Uitploeg met 25+ punten. Gelijkspel
3. Mogelijke selecties (40 punten): Thuisploeg met 1-39 punten, Thuisploeg met 40+ punten, Uitploeg met 1-39 punten, Uitploeg met 40+ punten. Gelijkspel
4. Mogelijke selecties: Thuisploeg met 1-12 punten, Thuisploeg met 13-24 punten, Thuisploeg met 25-36 punten, Thuisploeg met 37-48 punten, Thuisploeg met 49-60 punten, Thuisploeg met 61-72 punten, Thuisploeg met 73+ punten, Uitploeg met 1-12 punten, Uitploeg met 13-24 punten, Uitploeg met 25-36 punten, Uitploeg met 37-48 punten, Uitploeg met 49-60 punten, Uitploeg met 61-72 punten, Uitploeg met 73+ punten, Gelijkspel

#### **19.21. Team om te scoren Punt X**

Selecteer welk team een specifiek (X) punt zal scoren. (bijv. Team dat punt 3 moet scoren)

De markt dekt elke score, bijv. doelpunt/achterstand.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg

#### **19.22. Team om doelpunt te maken X**

Selecteer welk team een specifiek (X) doelpunt zal scoren. (bijv. Team om doelpunt 3 te scoren)

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg

#### **19.23. Team om te scoren achter X**

Selecteer welk team een specifieke (X) achterstand zal scoren. (b.v. Team om achter te scoren 3)

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg

#### **19.24. 1<sup>st</sup> Totale score**

Selecteer het totale aantal punten dat in de eerste helft wordt gescoord om over (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven puntenwaarde te zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De score van beide teams wordt gecombineerd.

De markt dekt elke score, bijv. doelpunt/achterstand.

Mogelijke selecties: Over, onder

### **19.25. 1<sup>st</sup> Totale score Thuisploeg**

Selecteer het totale aantal punten gescoord door de thuisploeg in de eerste helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven puntenwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

De markt dekt elke score van de thuisploeg, bijv. doelpunt/achterstand.

Mogelijke selecties: Over, onder

### **19.26. 1<sup>st</sup> Helft Totale score Uitgaande ploeg**

Selecteer het totale aantal punten gescoord door de uitploeg in de eerste helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven puntenwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

De markt dekt elke score van het uitteam, bijv. doelpunt/achterstand.

Mogelijke selecties: Over, onder

### **19.27. 1<sup>st</sup> Totaal doelpunten**

Selecteer het totale aantal gescoorde doelpunten in de eerste helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven doelwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven doelpuntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, zullen de weddenschappen worden geannuleerd. De doelpunten van beide teams worden gecombineerd.

Mogelijke selecties: Over, onder

### **19.28. 1<sup>st</sup> Helft Totaal Doelpunten Thuisploeg**

Selecteer het totale aantal doelpunten gescoord door de thuisploeg in de eerste helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven doelwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven doelpuntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over, onder

### **19.29. 1<sup>st</sup> Helft Totaal doelpunten uitploeg**

Selecteer het totale aantal doelpunten gescoord door de uitploeg in de eerste helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven doelwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven doelpuntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over, onder

### **19.30. 1<sup>st</sup> Helft Totaal Behinds**

Selecteer het totale aantal gescoorde behinds in de eerste helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven behinds waarde. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gegeven behinds waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, zullen de weddenschappen ongeldig zijn. De behinds van beide teams worden gecombineerd.

Mogelijke selecties: Over, onder

### 19.31. 1<sup>st</sup> Helft Totaal Helft Thuisploeg

Selecteer het totale aantal door de thuisploeg in de eerste helft gescoorde blinds boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven blinds-waarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven behinds waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, zullen de weddenschappen ongeldig zijn.

Mogelijke selecties: Over, onder

### 19.32. 1<sup>st</sup> Helft Totaal voor Away Team

Selecteer het totale aantal door de uitploeg gescoorde blinds in de eerste helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven blinds waarde. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gegeven behinds waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, zullen weddenschappen ongeldig zijn.

Mogelijke selecties: Over, onder

### 19.33. 1<sup>st</sup> Halve Handicap

Kies de winnaar van de 1<sup>st</sup> helft nadat de gegeven handicap is toegepast op het officiële half time resultaat. In 2 Way markten zijn weddenschappen ongeldig in het geval van een gelijkspel nadat de handicap spread is toegepast.

Mogelijke selecties voor 2way: Thuisploeg, Uitploeg

Mogelijke selecties voor 3-Way: Thuisploeg, Gelijkspel, Uitploeg

### 19.34. 1<sup>st</sup> Halve winstmarge

Selecteer de marge waarmee het opgegeven team de 1<sup>st</sup> helft wint.

Mogelijke selecties: Thuisploeg met 1-6 punten, Thuisploeg met 7-12 punten, Thuisploeg met 13-18 punten, Thuisploeg met 19-24 punten, Thuisploeg met 25-30 punten, Thuisploeg met 31+ punten, Uitploeg met 1-6 punten, Uitploeg met 7-12 punten, Uitploeg met 13-18 punten, Uitploeg met 19-24 punten, Uitploeg met 25-30 punten, Uitploeg met 31+ punten, Gelijkspel

### 19.35. 2<sup>nd</sup> Totale score

Selecteer het totale aantal punten dat in de tweede helft wordt gescoord boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven puntenwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De score van beide teams wordt gecombineerd. Een eventuele Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op de 2<sup>nd</sup> helft.

De markt dekt elke score, bijv. doelpunt/achterstand.

Mogelijke selecties: Over, onder

### 19.36. 2<sup>nd</sup> Totale score Thuisploeg

Selecteer het totale aantal punten gescoord door de thuisploeg in de tweede helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven puntenwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, zullen de weddenschappen worden geannuleerd. Een eventuele Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op de 2<sup>nd</sup> helft.

De markt dekt elke score van de thuisploeg, bijv. doelpunt/achterstand.

Mogelijke selecties: Over, onder

#### 19.37. 2<sup>nd</sup> Helft Totale score Uitgaande ploeg

Selecteer het totale aantal punten gescoord door de uitploeg in de tweede helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven puntenwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. Een eventuele Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op de 2<sup>nd</sup> helft.

De markt dekt elke score van het uitteam, bijv. doelpunt/achterstand.

Mogelijke selecties: Over, onder

#### 19.38. 2<sup>nd</sup> Helft Totaal doelpunten

Selecteer het totale aantal gescoorde doelpunten in de tweede helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven doelwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven doelpuntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, zullen de weddenschappen ongeldig zijn. De score van beide teams wordt gecombineerd. Een eventuele Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op de 2<sup>nd</sup> helft.

Mogelijke selecties: Over, onder

#### 19.39. 2<sup>nd</sup> Helft Totaal Doelpunten Thuisploeg

Selecteer het totale aantal doelpunten gescoord door de thuisploeg in de tweede helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven doelwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven doelpuntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, zullen de weddenschappen worden geannuleerd. Een eventuele Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op de 2<sup>nd</sup> helft.

Mogelijke selecties: Over, onder

#### 19.40. 2<sup>nd</sup> Helft Totaal Doelpunten Wegteam

Selecteer het totale aantal doelpunten gescoord door de uitploeg in de tweede helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven doelwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven doelpuntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. Een eventuele Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op de 2<sup>nd</sup> helft.

Mogelijke selecties: Over, onder

#### 19.41. 2<sup>nd</sup> Halve Totaal Behinds

Selecteer het totale aantal behinds gescoord in de tweede helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven behinds waarde. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gegeven behinds waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, zullen de weddenschappen ongeldig zijn. De score van beide teams wordt gecombineerd. Een eventuele Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op de 2<sup>nd</sup> helft.

Mogelijke selecties: Over, onder

#### 19.42. 2<sup>nd</sup> Helft Totaal Helft Thuisploeg

Selecteer het totale aantal door de thuisploeg gescoorde blinds in de tweede helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven blinds-waarde. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gegeven behinds waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, zullen weddenschappen ongeldig zijn.

Mogelijke selecties: Over, onder

#### 19.43. 2<sup>nd</sup> Helft Totaal voor Away Team

Selecteer het totale aantal door de uitploeg gescoorde blinds in de tweede helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven blinds waarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven behinds waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, zullen weddenschappen ongeldig zijn.

Mogelijke selecties: Over, onder

#### 19.44. 2<sup>nd</sup> Halve Handicap

Kies de winnaar van de 2<sup>nd</sup> helft nadat de gegeven handicap is toegepast op het officiële resultaat van de tweede helft. In 2 Way markten zijn weddenschappen ongeldig in het geval van een gelijkspel nadat handicap spread is toegepast. Een eventuele Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op de 2<sup>nd</sup> helft.

Mogelijke selecties voor 2way: Thuisploeg, Uitploeg.

Mogelijke selecties voor 3-Way: Home Team, Draw, Away Team.

#### 19.45. 2<sup>nd</sup> Halve winstmarge

Selecteer de marge waarmee het opgegeven team de 2<sup>nd</sup> helft wint.

Mogelijke selecties: Thuisploeg met 1-6 punten, Thuisploeg met 7-12 punten, Thuisploeg met 13-18 punten, Thuisploeg met 19-24 punten, Thuisploeg met 25-30 punten, Thuisploeg met 31+ punten, Uitploeg met 1-6 punten, Uitploeg met 7-12 punten, Uitploeg met 13-18 punten, Uitploeg met 19-24 punten, Uitploeg met 25-30 punten, Uitploeg met 31+ punten, Gelijkspel

#### 19.46. Kwartaal X Totale score

Selecteer het totale aantal gescoorde punten in het specifieke (X) kwartaal dat boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven puntenwaarde moet liggen. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De score van beide teams wordt gecombineerd. Een eventuele Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op de 4<sup>th</sup> Quarter.

Mogelijke selecties: Over, onder

#### 19.47. Kwart X Totale score Thuisploeg

Selecteer het totale aantal punten gescoord door de thuisploeg in het specifieke (X) kwartaal om over (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven puntenwaarde te zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. Een eventuele Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op het 4<sup>th</sup> Kwartaal.

Mogelijke selecties: Over, onder

#### 19.48. Kwart X Totale score Uitgaande ploeg

Selecteer het totale aantal punten gescoord door het uitteam in het specifieke (X) kwartier dat boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven puntenwaarde moet liggen. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. Een eventuele Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op het 4<sup>th</sup> Kwartaal.

Mogelijke selecties: Over, onder

#### 19.49. Kwartaal X Totaal Doelen

Selecteer het totale aantal gescoorde doelpunten in het specifieke (X) kwartaal dat boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven doelwaarde moet liggen. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven doelpuntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De score van beide teams wordt gecombineerd. Een eventuele Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op het 4<sup>th</sup> kwart.

Mogelijke selecties: Over, onder

#### 19.50. Kwartaal X Totaal Doelpunten Thuisploeg

Selecteer het totale aantal doelpunten gescoord door de thuisploeg in het specifieke (X) kwartaal om over (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven doelwaarde te zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven doelpuntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. Een eventuele Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op het 4<sup>th</sup> kwart.

Mogelijke selecties: Over, onder

#### 19.51. Kwartaal X Totaal Doelpunten Uitteam

Selecteer het totale aantal doelpunten gescoord door de uitploeg in het specifieke (X) kwartaal boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven doelwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven doelpuntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. Een eventuele Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op het 4<sup>th</sup> kwart.

Mogelijke selecties: Over, onder

#### 19.52. Kwartaal X Totaal Behinds

Selecteer het totale aantal gescoorde behinds in het specifieke (X) kwart boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven behinds-waarde. Indien een geheel getal wordt aangeboden als de gegeven behinds waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, zullen weddenschappen ongeldig zijn. De score van beide teams wordt gecombineerd. Een eventuele Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op het 4<sup>th</sup> kwart.

Mogelijke selecties: Over, onder

### 19.53. Kwartaal X Totaal Horen Thuisploeg

Selecteer het totale aantal door de thuisploeg gescoorde behinds in het specifieke (X) kwart boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven behinds-waarde. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gegeven behinds waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, zullen weddenschappen ongeldig zijn. Een eventuele Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op het 4<sup>th</sup> kwart.

Mogelijke selecties: Over, onder

### 19.54. Kwartaal X Totaal Uitgaande ploeg

Selecteer het totale aantal door het uitteam gescoorde behinds in het specifieke (X) kwart boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven behinds-waarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven behinds waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, zullen weddenschappen ongeldig zijn. Een eventuele Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op het 4<sup>th</sup> kwart.

Mogelijke selecties: Over, onder

### 19.55. Kwart X Handicap

Kies de winnaar van het specifieke (X) kwartaal nadat de gegeven handicap is toegepast op het officiële (X) kwartaalresultaat. In 2 Way markten zijn weddenschappen ongeldig in het geval van een gelijkspel nadat de handicap spread is toegepast. Een eventuele Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op het 4<sup>th</sup> kwart.

Mogelijke selecties voor 2way: Thuisploeg, Uitploeg.

### 19.56. Kwartaal X Winstmarge

Selecteer de marge waarmee het opgegeven team het specifieke (X) kwartier wint.

Mogelijke selecties: Thuisploeg met 1-6 punten, Thuisploeg met 7-12 punten, Thuisploeg met 13-18 punten, Thuisploeg met 19-24 punten, Thuisploeg met 25-30 punten, Thuisploeg met 31+ punten, Uitploeg met 1-6 punten, Uitploeg met 7-12 punten, Uitploeg met 13-18 punten, Uitploeg met 19-24 punten, Uitploeg met 25-30 punten, Uitploeg met 31+ punten, Gelijkspel

### 19.57. Outrights

Selecteer welk team een competitie/prijskampioenschap zal winnen

Mogelijke selecties: Alle teams die kans maken om de competitie/ Premier League te winnen.

#### 19.57.1. Afhandeling

Alle weddenschappen worden afgewikkeld volgens het officiële resultaat na de laatste wedstrijd van de competitie/ Premier League. Latere wijzigingen op welke manier dan ook zullen geen invloed hebben op de afrekening.

Als een team niet deelneemt aan het toernooi, zijn alle outright weddenschappen op dit team ongeldig.

De op de terminals aangegeven tijd kan afwijken van het geplande einde van de wedstrijd.

## 20. Badminton

### 20.1. Algemene regels

#### 20.1.1. Afhandeling

Alle markten worden verrekend op basis van het uiteindelijke officiële resultaat van de wedstrijd. De wedstrijd moet voltooid zijn voor weddenschappen. Weddenschappen worden geannuleerd in geval van diskwalificatie, uitsluiting of een andere vorm van niet voltooiing. Als een markt al is vastgesteld voordat een wedstrijd is gestaakt (bijv. Winnaar van de 1e set), blijven alle weddenschappen op deze markten staan.

Als het totale aantal te spelen sets wordt gewijzigd, blijven de weddenschappen op de wedstrijd staan, maar de weddenschappen op Correct Score, Totaal Sets en Totaal Punten vervallen.

#### 20.1.2. Verlaten/uitgestelde informatie

Als een wedstrijd wordt uitgesteld of verschoven, blijven de weddenschappen staan, mits de wedstrijd voor het einde van de competitie is voltooid.

Onderbroken of uitgestelde wedstrijden, die niet binnen een toernooi plaatsvinden (bijv. oefenwedstrijden), worden ongeldig verklaard als ze niet binnen 24 uur worden hervat en afgerond.

### 20.2. Weddenschappen

Kies welke speler de wedstrijd zal winnen.

Mogelijke selecties: Speler 1, Speler 2.

### 20.3. Set Weddenschappen

Selecteer het eindresultaat van de wedstrijd in sets.

Mogelijke selecties: 2:0, 2:1, 1:2, 0:2.

In zeldzame gevallen kunnen bepaalde toernooien en competities extra sets spelen.

Mogelijke selecties: 3:0, 2:0, 2:1, 1:2, 0:2, 0:3.

### 20.4. Totaal aantal punten

Selecteer of het totale aantal gescoorde punten in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de genoemde puntenwaarde zal liggen.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten. Over x.0 punten, Onder x.0 punten.

### 20.5. Totaal aantal punten Thuisploeg

Selecteer of het totale aantal punten van Speler 1/Home Team gescoord in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de genoemde puntenwaarde zal zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de genoemde puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten. Over x.0 punten, Onder x.0 punten.

### **20.6. Totaal aantal punten Uitteam**

Selecteer of het totale aantal punten voor de speler 2/Away Team gescoord in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de genoemde puntenwaarde zal zijn. Als een geheel getal wordt aangeboden als de genoemde puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten. Over x.0 punten, Onder x.0 punten.

### **20.7. Oneven/Even punten**

Selecteer of het totaal aantal gescoorde punten in de wedstrijd oneven of even zal zijn. Het resultaat wordt bepaald op basis van het totale aantal punten dat door beide spelers/teams is gescoord.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

### **20.8. Punt Handicap**

Kies welke speler meer punten heeft gewonnen in de wedstrijd nadat de handicapspreiding is toegepast op de officiële wedstrijd puntenscore van een speler.

Mogelijke selecties: x.x Handicap voor Speler of Team A, x.x Handicap voor Speler of Team B

### **20.9. Totaal aantal sets**

Selecteer hoeveel sets er in de wedstrijd worden gespeeld.

Mogelijke keuzes: 2, 3.

### **20.10. Set X Winnaar**

Selecteer welke speler/team de opgegeven set (X) zal winnen.

Mogelijke selecties: Speler 1, Speler 2, Thuisploeg, Uitploeg.

### **20.11. Set X - Juiste Score**

Selecteer het resultaat van de opgegeven set.

Mogelijke selecties: Speler 1 21-14, Speler 1 21-5, Speler 1 21-16, Speler 1 21-17, Speler 1 21-18, Speler 1 21-19, Speler 1 Wint na Extra Punten, Speler 1 Elke Andere Winst, Speler 2 21-14, Speler 2 21-15, Speler 2 21-16, Speler 2 21-17, Speler 2 21-18, Speler 2 21-19, Speler 2 Wint na Extra Punten, Speler 2 Elke Andere Winst.

### **20.12. X<sup>th</sup> Set - Race naar Y-punten**

Selecteer welke speler/team als eerste een bepaald (Y) aantal punten heeft gescoord in een bepaalde reeks (X).

Als geen van beide spelers/teams dit aantal (Y) punten scoort, zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Speler 1, Speler 2, Thuisploeg, Uitploeg.

### **20.13. X<sup>th</sup> Set - Voorsprong na Y-punten**

Kies welke speler/team na het opgegeven punt (Y) in de opgegeven set (X) aan de leiding gaat.

Mogelijke selecties: Speler 1, Speler 2. Thuisploeg, Uitploeg.

#### **20.14. Set X - Totaal aantal punten**

Selecteer of het totale aantal gescoorde punten in de opgegeven set (X) boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven puntenwaarde zal liggen. Het resultaat wordt bepaald op basis van het totale aantal punten gescoord door beide spelers/teams.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten. Over x.0 punten, Onder x.0 punten.

#### **20.15. X<sup>th</sup> Set - Oneven/Even punten**

Kies of het totaal aantal gescoorde punten in de opgegeven set (X) oneven of even zal zijn. Het resultaat wordt bepaald op basis van het totaal aantal punten gescoord door beide spelers/teams.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

#### **20.16. Set X - Handicap**

Selecteer de winnaar van de opgegeven set (X) nadat de handicapspreiding is toegepast op de officiële puntenscore van de opgegeven set (X).

Mogelijke selecties: x.x Handicap voor Speler of Team A, x.x Handicap voor Speler of Team B

#### **20.17. Set X - Winstmarge**

Selecteer de marge waarmee de opgegeven speler (of team) de set wint.

Mogelijke selecties: Speler 1 op 1-2, Speler 1 op 3-5, Speler 1 op 6-8, Speler 1 op 9+, Speler 2 op 1-2, Speler 2 op 3-5, Speler 2 op 6-8, Speler 1 op 9+.

#### **20.18. X<sup>th</sup> Set - Punt Y Winnaar**

Selecteer welke speler/team het opgegeven punt (Y) in set (X) zal winnen.

Mogelijke selecties: Speler 1, Speler 2. Thuisploeg, Uitploeg.

## **21. Bandy**

### **21.1. Algemene regels**

#### *21.1.1. Afhandeling*

Alle markten worden verrekend volgens het officiële resultaat na reguliere wedstrijdtijd, tenzij anders vermeld in de marktbeschrijving.

#### *21.1.2. Verlaten/uitgestelde informatie*

Alle weddenschappen op verlaten of uitgestelde wedstrijden zijn ongeldig, tenzij de wedstrijd opnieuw wordt gepland en binnen de volgende 24 uur wordt gespeeld. In dat geval blijven de weddenschappen staan.

Onderbroken of uitgestelde wedstrijden, die wel plaatsvinden binnen een toernooi, blijven de weddenschappen staan op voorwaarde dat de wedstrijd voor het einde van de competitie wordt voltooid.

### **21.2. Fulltime Resultaat**

Kies welk team de wedstrijd gaat winnen.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

### **21.3. Totaal doelpunten**

Selecteer het totaal aantal gescoorde doelpunten in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven doelpuntenwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De score van beide teams wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 doelpunten, Onder x.5 doelpunten.

## 22. Honkbal

### 22.1. Algemene regels

Alle sporten, ook die welke in Noord-Amerika worden gespeeld, worden vermeld als thuisploeg tegen uitploeg.

Alle wedstrijden moeten op de geplande datum beginnen (altijd op de lokale tijd) om de weddenschappen geldig te laten zijn. Als een wedstrijd voor de geplande aanvangstijd wordt geschorst of verplaatst, zijn alle weddenschappen ongeldig.

Honkbal anders dan MLB (inclusief minor baseball leagues): Alle weddenschappen (inclusief specifieke werper) zullen geldig zijn, ongeacht wie de werper van elk team is. De regel van 8½ innings zal van toepassing zijn, hoewel in het geval van de beslissing om de "Mercy rule" toe te passen, alle weddenschappen zullen worden afgewikkeld op basis van de score op dat moment. De 6½ innings regel zal gelden voor alle gespeelde 7 innings wedstrijden.

Op de "2-way" markten zijn de Push regels van toepassing, tenzij anders aangegeven. Het ingezette bedrag bij enkele weddenschappen zal worden teruggegeven, terwijl bij meervoudige / gecombineerde weddenschappen (parlays) de selectie als "ongeldig" zal worden beschouwd.

#### 22.1.1. MLB Weddenschappen

Het is de verantwoordelijkheid van de klant om op de hoogte te zijn van wijzigingen in de standplaats.

Money Line (Actie): Team tegen team, ongeacht de werper die de wedstrijd begint. Voor de weddenschappen wordt de werper die de eerste worp doet beschouwd als de startende werper. Bij het plaatsen van weddenschappen kunnen werpers worden opgegeven.

Een aangewezen werper: Er wordt gewed op of tegen een opgegeven werper als startende werper van één van de teams, ongeacht wie de startende werper van de tegenpartij is. De opgegeven werper moet de wedstrijd beginnen, anders is de weddenschap ongeldig.

Beide genoemde werpers moeten starten: Een weddenschap waarbij beide werpers moeten starten. Bij een wijziging is de weddenschap ongeldig.

In geval van wijziging van een van de oorspronkelijke werpers voor aanvang van de wedstrijd kunnen de weddenschappen worden aangepast aan de totalen en de handicap.

Dubbele wisseling van werpers: Wanneer een werper die op de lijst staat wordt gewisseld en teruggezet voor de bepaling van de inzet, zullen deze worden beschouwd als een normale wisseling van de werper. Voor MLB-evenementen aangeboden met "Onbekende werper" zijn alle weddenschappen actie, tegen vastgestelde prijzen, ongeacht wie werpt voor elk team.

Voor weddenschappen wordt de 1e helft van een honkbalwedstrijd geteld vanaf het begin van de wedstrijd tot het einde van de 5e inning (5 volledige innings).

#### 22.1.2. Manier om met werpsterwisselingen om te gaan

Wanneer de weddenschappen zijn geplaatst in Money Line Action, 5 Innings Money Line en er is een verandering van startende werper, zullen de weddenschappen actief blijven en zullen

weddenschappen voor totaalweddenschappen (over / onder), Team totalen (over / onder), run line (handicap) en alternatieve run line (alternatieve handicap) als nietig worden beschouwd.

Een werper wordt als officieel beschouwd nadat hij de eerste worp heeft gedaan.

Voor elk MLB play-off opgeschort evenement, dat binnen 72 uur wordt voltooid, blijven alle weddenschappen staan en wordt de uitslag bepaald nadat de wedstrijd is voltooid. Als de wedstrijd niet binnen 72 uur na de schorsing is voltooid, vervallen alle weddenschappen, tenzij het resultaat al is vastgesteld.

Als de wedstrijdlocatie verandert, blijven de weddenschappen geldig omdat de thuisploeg als gastheer optreedt. Als het thuis- of uitteam verandert, zijn weddenschappen op basis van het oorspronkelijke evenement ongeldig.

#### *22.1.3. Regel van de vier en een halve innings (4½ innings regel)*

Geldlijn - Er moeten minstens 5 volledige innings gespeeld zijn, tenzij het team dat als tweede aan slag is na 4½ innings leidt, om weddenschappen te laten gelden. Als de wedstrijd wordt afgeblazen, of opgeschort, nadat dit punt van de wedstrijd is bereikt, dan wordt de winnaar bepaald door de score na de laatste volledige inning (tenzij het team dat als tweede slaat scoort om gelijk te komen, of de leiding neemt in de onderste helft van de inning, in welk geval de winnaar wordt bepaald door de score op het moment dat de wedstrijd wordt afgeblazen). Merk op dat opgeschorte wedstrijden niet worden overgedragen (met uitzondering van MLB play-off wedstrijden - zie specifieke regel). Echter, in het geval dat een Mercy Rule wordt afgeroepen, blijven alle weddenschappen staan op de score op dat moment.

#### *22.1.4. Regel van zes en een halve innings (6½ innings regel)*

Total en Run Line betting (voor 7 innings games) - De wedstrijd moet minstens 7 volle innings duren (of 6½ innings als het team dat als tweede aan slag is voor staat) om geldig te zijn. Echter, in het geval dat een Mercy Rule wordt afgeroepen, blijven alle weddenschappen staan op de stand van dat moment. Opgeschorte wedstrijden worden niet overgedragen.

#### *22.1.5. Regel van acht en een halve innings (8½ innings regel)*

Total en Run Line betting - De wedstrijd moet minstens 9 volle innings duren (of 8½ innings als het team dat als tweede aan slag is voorstaat) om weddenschappen geldig te maken. Echter, in het geval van een Mercy Rule, blijven alle weddenschappen staan op de stand van dat moment. Merk op dat opgeschorte wedstrijden niet worden overgedragen (met uitzondering van MLB play-off wedstrijden - zie specifieke regel).

#### *22.1.6. Weddenschappen voor aanvang van de wedstrijd*

Alle weddenschappen op de wedstrijd zijn inclusief extra innings, tenzij anders vermeld.

Als de "Mercy rule" wordt toegepast, worden alle weddenschappen bepaald op basis van de huidige score.

Zet in op 'Money line': Het zal afhangen van de regel van de 4½ innings.

"Handicap", "Handicap - 3 Opties" en "Handicap - Alternatief": Zal afhangen van de regel van 8½ innings.

Game Totaal, Team Totalen, 3way Totalen en Alternatieve Game Totalen - Onderworpen aan 8 ½ innings regel, behalve wanneer het totaal al over is gegaan, (als het totaal al over het genoemde totaal is gegaan, dan worden weddenschappen op de over als winnaars verrekend, en weddenschappen op de onder als verliezers) of wanneer de natuurlijke afsluiting van de wedstrijd zou betekenen dat de uitkomst van het genoemde totaal zou worden bepaald, bijv. bijv. MLB wedstrijd wordt afgeroepen, of opgeschort bij 5-5, worden weddenschappen op Game Totals van Over 10 of 10.5 als winnaars verrekend, waarbij weddenschappen op Under 10 of 10.5 als verliezers worden verrekend, omdat elke natuurlijke afsluiting van de wedstrijd ten minste 11 runs zou hebben opgeleverd. Specifiek voor MLB Spring Training wedstrijden zal de afrekening alleen gebaseerd zijn op 9 innings, in gevallen waar de natuurlijke conclusie regel van toepassing zou kunnen zijn.

Meeste hits (Thuisploeg, Uitploeg, Gelijkspel), Totaal aantal hits (Over/Under), Team totaal aantal hits (Over/Under): De regel van 8½ innings zal van toepassing zijn. Als het totaal echter al Over is gegaan, wordt het verrekend als een winnende weddenschap, terwijl een weddenschap op de Under wordt beschouwd als een verliezende weddenschap.

5 Full Innings Winner - Kies welk team aan de leiding gaat na de eerste vijf innings. In 2-way markten zullen weddenschappen nietig zijn in het geval van een gelijkspel. Mogelijke selecties 3-Opties: Thuisploeg, Gelijkspel, Uitploeg. Mogelijke selecties 2-Opties: Thuisploeg, Uitploeg.

5 Full Innings Handicap/Run Line - Selecteer de winnaar nadat de handicap is toegepast op het resultaat van de eerste 5 innings. In 2-way markten zullen weddenschappen ongeldig zijn in het geval van een gelijkspel nadat de handicap is toegepast. Mogelijke selecties voor 2 opties: XX -spread voor thuisploeg, XX -spread voor uitploeg. Mogelijke selecties voor 3way: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

5 Full Innings Total Runs - Selecteer het totale aantal runs gescoord in de eerste 5 innings boven of onder de gegeven runwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven runwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De scores van beide teams worden gecombineerd. Mogelijke selecties: Meer dan x.5 runs, Minder dan x.5 runs.

3/5/7 Innings Totals - Weddenschappen worden beslecht op basis van de score na 3/5/7 volledige innings, tenzij het opgegeven Totaal al over het opgegeven aantal heen is gegaan. In dergelijke gevallen worden alle weddenschappen als volgt afgewikkeld: weddenschappen op het vermelde totaal worden als "winnaars" afgewikkeld, en weddenschappen op het vermelde totaal die minder zijn worden als "verliezers" afgewikkeld.

Innings Line - Weddenschappen zullen worden beslecht op het resultaat nadat de eerste 3/5/7 innings van een wedstrijd zijn voltooid, tenzij het team dat als tweede slaat al voorstaat (met toepassing van een runlijn) in het midden van de betreffende inning, of scoort om voor te gaan (met toepassing van een runlijn) in die inning, in welk geval het team dat als tweede slaat als winnaar zal worden beslecht.

#### *22.1.7. Geavanceerde voorstellen, inclusief spelersposten*

Wanneer Mercy Rule wordt toegepast, blijven alle weddenschappen staan op de stand van dat moment.

Genoemde werpers moeten starten om in actie te komen. Extra innings tellen tenzij anders vermeld.

Alle 1e Innings Props - 1e inning moet voltooid zijn voor weddenschappen om actie te hebben, tenzij de afwikkeling van weddenschappen al vaststaat.

Dubbel resultaat: resultaat na 4½ innings, naast het resultaat van de gehele wedstrijd.

Odd/Even Match total runs: als het gecombineerde eindresultaat van de wedstrijd nul is (score 0), zijn de weddenschappen ongeldig.

Periode met de hoogste score: de regel van 8½ innings.

Odd/Even Team total runs: als het gecombineerde eindresultaat van de wedstrijd nul is (score 0), zijn de weddenschappen ongeldig. Extra innings (Overtime) inbegrepen.

Winstmarge: onderworpen aan de regel van 8½ innings. De bepaling omvat extra innings in de MLB. In het geval van niet-MLB wedstrijden, als de wedstrijd kan eindigen in een gelijkspel, zal die optie beschikbaar zijn. Als een MLB-wedstrijd bij afgelasting/opschorting in een gelijkspel eindigt, vervallen de weddenschappen.

Leider na X innings (Thuisploeg, Uitploeg, Gelijkspel): Het team dat leidt na de opgegeven inning wordt als winnaar aangewezen.

First to Score/Race to x Runs - Het eerste team dat het vereiste aantal runs bereikt, wordt als winnaar beslecht. Weddenschappen op Noch de 8½ innings regel is van toepassing om als winnaar uit de bus te komen.

Het team dat als eerste scoort, wint de wedstrijd - de 8½ innings regel is van toepassing.

Last to Score - 8½ innings regel is van toepassing.

Team met Hoogst Scorende Inning - Team met de hoogste score: het resultaat wordt bepaald op basis van de hoogste score van een halve wedstrijdinning. Als beide teams dezelfde hoge score hadden, wordt de optie "gelijkspel" als winnaar beschouwd (ook al heeft het ene team dit resultaat vaker behaald dan het andere). De regel van 8½ innings is van toepassing.

Extra innings - Ja / Nee: worden bepaald als "Ja" in geval van een gelijkspel na 9 innings (of het opgegeven aantal innings indien het geen 9 was), zelfs indien de volgende innings om welke reden dan ook niet doorgaan.

Wanneer worden er meer runs gescoord? De 8½ innings regel zal van toepassing zijn.

Moment van de eerste homerun: deze wordt bepaald op basis van de eerste homerun in de wedstrijd. Alle markten die verband houden met de optie "zonder homerun", zullen volgens de 8½ innings regel als winnend worden afgerekend.

Speler - Prestatie: (Totaal honken / Totaal hits / Totaal strikeouts / Scoor een homerun / Scoor een honk per bal / Scoor een RBI / Scoor een run). De speler moet aan het begin van de wedstrijd op de officiële lijst van het team staan, en de geselecteerde werper van de tegenstander (op het moment van het plaatsen van de weddenschap) moet de wedstrijd beginnen, zodat de weddenschappen geldig zijn. De regel van 8½ innings is van toepassing, tenzij de weddenschappen al zijn vastgesteld, hetzij door de speler die de betreffende lijn heeft bereikt, hetzij door de speler die in de wedstrijd is gewisseld zonder de genoemde score te behalen.

Het totaal aantal honken wordt berekend door alle slagen die een speler maakt op te tellen volgens Single = 1 honk, Dubbel = 2, Tripel = 3, Homerun = 4. Alleen deze tellen mee.

Startende werper - voltooide innings: de werper moet starten voor geldige weddenschappen. Inzetten zullen worden afgerekend op basis van het aantal voltooide innings. Inzetten zijn ongeldig als de wedstrijd wordt onderbroken terwijl de startende werper nog in de wedstrijd aanwezig is en het vereiste aantal innings niet heeft bereikt.

#### *22.1.8. Dagelijkse rekwisieten*

Deze markten hebben betrekking op een groep wedstrijden die op een bepaalde datum worden gespeeld. Als er geen pitchers op de lijst staan, blijven de weddenschappen staan, ongeacht de wijzigingen in de pitchers.

Grand Salami is het totaal van alle gescoorde punten in de betreffende wedstrijden. Alle wedstrijden moeten worden gespeeld en ten minste 8½ innings duren om geldig te zijn, zelfs als het totaal overschreden wordt door enkele uitgestelde of afgeroepen wedstrijden.

Thuis vs Uit - Alle wedstrijden moeten worden gespeeld en ten minste 8½ innings duren voor actie.

Hoogst scorende team - Alle wedstrijden moeten worden gespeeld en ten minste 8½ innings duren om geldig te zijn.

#### *22.1.9. Live weddenschappen*

Als de "Mercy rule" wordt toegepast, worden alle weddenschappen bepaald op basis van de huidige score.

Alle weddenschappen blijven geldig, ongeacht wisselingen van werper. Extra innings tellen mee.

Wedden op de 'Money line': Het zal afhangen van de regel van de 4½ innings.

Run Line/Alternatieve Handicap - Onderworpen aan de 8½ innings regel.

Speltotalen/Alternatieve Totalen - Onderworpen aan de 8 ½ innings regel, behalve als het speltotaal al is overschreden, (als het speltotaal al over het genoemde totaal is gegaan, worden weddenschappen op de over als winnaars verrekend, en weddenschappen op de onder als verliezers) of als de natuurlijke afloop van het spel zou betekenen dat de uitkomst van het genoemde totaal zou worden bepaald, bijv. bijv. MLB-wedstrijd wordt afgeroepen, of opgeschort bij 5-5, worden weddenschappen op Over 10 of 10,5 als winnaars verrekend, en weddenschappen op Under 10 of 10,5 als verliezers, omdat elke natuurlijke afloop van de wedstrijd ten minste 11 runs zou hebben opgeleverd. Specifiek voor MLB Spring Training wedstrijden zal de afrekening alleen gebaseerd zijn op 9 innings, in gevallen waar de natuurlijke conclusie regel van toepassing zou kunnen zijn.

Teamtotaal - Onderworpen aan de 8 ½ innings regel, behalve als het teamtotaal al is overschreden, (als het teamtotaal al over het genoemde totaal is gegaan, worden weddenschappen op de over als winnaars verrekend, en weddenschappen op de onder als verliezers).

3-Way Handicap - Inclusief Handicap gelijkspel prijs. Extra innings tellen mee. Onderworpen aan de 8½ innings regel.

To Go To Extra Innings - Het einde van de 9e inning moet voltooid zijn voor weddenschappen. Als de stand na 9 innings gelijk is, wordt deze markt als ja beschouwd, zelfs als de extra innings niet worden gespeeld omdat de wedstrijd wordt uitgesteld.

To Win Inning (Current/Next) - Boven- en onderkant van de opgegeven inning moeten worden voltooid, tenzij het team dat in de opgegeven inning als tweede aan slag is, aan de winnende hand is wanneer de wedstrijd wordt afgeroepen/geschorst.

Inning Run Line (Inclusief Alternatieven) - De boven- en onderkant van de opgegeven innings moeten voltooid zijn om inzet te hebben, tenzij het team dat in de opgegeven inning als tweede aan slag is, de run line al heeft afgelegd en niet meer ingehaald kan worden.

Inningstotaal (Inclusief Alternatieven) - De boven- en onderkant van de opgegeven innings moeten zijn voltooid om inzetten te kunnen plaatsen, tenzij het opgegeven totaal al is overschreden op het moment dat de wedstrijd wordt afgeblazen/geschorst.

Een score in de inning (huidige/volgende) - Boven- en onderkant van de opgegeven inning moeten worden afgewerkt, tenzij de afwikkeling van de weddenschappen al vaststaat.

Score in halve inning/Hit in halve inning (huidige/volgende) - Gespecificeerde halve inning (boven of onder) moet worden voltooid, tenzij er al een punt is gescoord/hit heeft plaatsgevonden op het moment dat de wedstrijd wordt afgeroepen/geschorst.

Leider na 'X' innings - De boven- en onderkant van de opgegeven inning moeten voltooid zijn om inzet te hebben, tenzij het team dat als tweede aan slag is, leidt en niet kan worden ingehaald op het moment dat de wedstrijd wordt afgeroepen/geschorst. In het geval dat een mercy rule wordt toegepast, zullen alle niet voltooide innings leader markten, geacht worden te zijn gewonnen door de winnaar van de wedstrijd.

Race to Markets/Team Totals/Total Hits - 8½ innings regel geldt tenzij de afwikkeling van weddenschappen al vaststaat, of als de natuurlijke afloop van de wedstrijd zou betekenen dat de uitslag van weddenschappen vaststaat. Specifiek voor MLB Spring Training wedstrijden zal de afrekening alleen gebaseerd zijn op 9 innings, in gevallen waarin de natuurlijke conclusie regel van toepassing zou kunnen zijn.

Als een gelijkspel wordt uitgeroepen of opgeschort en de natuurlijke afloop van een wedstrijd een winnaar vereist, worden weddenschappen op de betreffende Race To quote ongeldig gemaakt. Bijv. MLB wedstrijd wordt afgeroepen, of opgeschort bij 3-3 na 10 innings, zullen alle weddenschappen op Race To 4 ongeldig zijn. Weddenschappen op Race to 5/6/7 zullen worden afgewikkeld als beide.

Volgende team dat scoort: Als het spel wordt gestaakt blijven alle markten op reeds gescoorde runs staan. Inzetten op het volgende punt op het moment dat het spel wordt afgeblazen/opgeschort zullen geen actie zijn.

Winstmarge - Onderworpen aan 8½ innings regel. Afrekening omvat extra innings voor MLB; voor niet-MOLB waar een wedstrijd kan eindigen in een Tie, is die optie beschikbaar. Als een MLB-wedstrijd eindigt in een gelijkspel wanneer een wedstrijd wordt afgeblazen/opgeschort, zijn weddenschappen ongeldig.

Eerste team dat X runs scoort - Als het team dat u selecteert niet het aangegeven aantal runs scoort, wordt de weddenschap als verloren beschouwd, ongeacht of het andere team ook niet het aangegeven aantal runs heeft gescoord.

#### *22.1.10. Toekomstige weddenschappen - Algemene regels*

Reguliere seizoenoverwinningen - Het team moet ten minste 160 reguliere seizoenswedstrijden spelen om geldig te zijn, tenzij de resterende wedstrijden in de loop van het seizoen geen invloed hebben op het resultaat.

Regular Season Specials - Alle markten verwijzen naar seizoenstatistieken opgebouwd in MLB en zijn overdraagbaar tussen American League en National League. Statistieken opgebouwd in een andere competitie tellen niet mee.

Player to Hit the Most Home Runs - Heeft betrekking op het aantal Home Runs dat door de officiële scorers van de MLB is geregistreerd.

#### *22.1.11. Wedden op de serie*

Weddenschappen zijn ongeldig als het wettelijk aantal wedstrijden (volgens de respectieve bestuurlijke organisaties) niet wordt voltooid of wordt gewijzigd.

Statistieken verstrekt door de officiële score(s) provider of de officiële website van de relevante competitie of wedstrijd zullen worden gebruikt om weddenschappen af te wikkelen. Wanneer statistieken van een officiële score(s) aanbieder of officiële website niet beschikbaar zijn of wanneer er significant bewijs is dat de officiële score(s) aanbieder of officiële website onjuist is, zullen wij onafhankelijk bewijs gebruiken om de afwikkeling van weddenschappen te ondersteunen.

Bij gebrek aan consistent, onafhankelijk bewijs of in aanwezigheid van belangrijk tegenstrijdig bewijs, zullen weddenschappen worden beslecht op basis van onze eigen statistieken.

### **22.2. Money Line**

Selecteer welk team de wedstrijd zal winnen. Als een wedstrijd eindigt in een gelijkspel, inclusief overtime indien gespeeld, zijn weddenschappen op de Money Line markt ongeldig.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

### **22.3. Money Line (Genoteerde werper moet starten)**

Kies welk team de wedstrijd zal winnen. Als één van de opgegeven werpers niet start, is de weddenschap ongeldig.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

### **22.4. Geldlijn (Thuiswerper moet starten)**

Kies welk team de wedstrijd zal winnen. Als de opgegeven Home Pitcher niet start, is de weddenschap ongeldig.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

### **22.5. Money Line (De werper van de lijst moet starten)**

Kies welk team de wedstrijd zal winnen. Als de aangegeven Away Pitcher niet start, is de weddenschap ongeldig.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

### **22.6. Run Spread/Handicap/Runline**

Selecteer de winnaar nadat de handicapsread is toegepast op het officiële eindresultaat. In 2way markten zijn weddenschappen ongeldig in geval van een gelijkspel nadat de handicapsread is toegepast.

Mogelijke selecties voor 2way: x.x-spread voor thuisploeg, x.x-spread voor uitploeg.

Mogelijke selecties voor 3-Way: Home Team, Draw, Away Team.

### **22.7. Totaal aantal runs**

Selecteer het totale aantal gescoorde runs in de wedstrijd dat boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven runwaarde moet zijn. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gegeven runwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De score van beide teams wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 runs, Onder x.5 runs.

### **22.8. Totaal aantal runs (3way)**

Selecteer het totaal aantal gescoorde runs in de wedstrijd. De score van beide teams wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: Over X, Precies X, Onder X.

### **22.9. Totaal aantal runs (banden)**

Selecteer het totaal aantal gescoorde runs in de wedstrijd. De score van beide teams wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: 0-5, 6-7, 8-9, 10-11, 12 of meer punten.

### **22.10. Totaal aantal punten - Thuisploeg**

Selecteer het totale aantal runs gescoord in de wedstrijd door het thuisteam boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven runwaarde. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gegeven runwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 runs, Onder x.5 runs.

### **22.11. Totaal aantal runs - Uit team**

Selecteer het totale aantal runs gescoord in de wedstrijd door het Uitteam om over (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven runwaarde te zijn. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gegeven runwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 runs, Onder x.5 runs.

### 22.12. Oneven/Even Runs

Kies of het totaal aantal runs inclusief extra innings oneven of even zal zijn. De score van beide teams wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

### 22.13. Oneven/oneven Runs Home Team

Kies of het totaal aantal punten van de thuisploeg oneven of even is, inclusief extra innings.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

### 22.14. Odd/Even Runs Home Team (exclusief extra innings)

Kies of het totaal aantal punten van de thuisploeg oneven of even is, extra innings niet meegerekend.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

### 22.15. Odd/Even Runs Away Team

Kies of het totaal aantal runs van de uitploeg oneven of even is, inclusief extra innings.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

### 22.16. Odd/Even Runs Away Team (exclusief extra innings)

Kies of het totaal aantal punten van de uitploeg oneven of even is, extra innings niet meegerekend.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

### 22.17. Winnende marge

Selecteer de marge waarmee het opgegeven team de wedstrijd wint. Er kunnen verschillende bereiken beschikbaar zijn.

Mogelijke selecties (1): Home Team > 4, Home Team 3-4, Home Team 1-2, Away Team 1-2, Away Team 3-4, Away Team > 4.

Mogelijke selecties (2): Home Team 1, Home Team 2, Home Team 3 of meer, Away Team 1, Away Team 2, Away Team 3 of meer, Draw.

### 22.18. Fulltime Resultaat (excl. Extra Innings)

Kies de winnaar van de wedstrijd na de reguliere innings.

Extra innings tellen **niet mee**.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

### 22.19. Om de rest van de wedstrijd te winnen

Kies de winnaar van de periode vanaf het moment dat de weddenschap werd geplaatst tot het einde van de wedstrijd. Voor deze markt beginnen de teams met de virtuele score 0:0. De score tussen haakjes, bijvoorbeeld (score 3:2) is de huidige wedstrijdscore. Alleen runs gescoord na het plaatsen van de weddenschap tellen mee. Alle runs die vóór het plaatsen van de weddenschap zijn gescoord, tellen niet mee voor deze weddenschap.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

### **22.20. Race naar X loopt**

Kies welk team als eerste een bepaald (X) aantal punten zal scoren.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg, Geen van beide.

### **22.21. Xe innings Resultaat**

Selecteer het resultaat van de X<sup>th</sup> Inning.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

### **22.22. Inning X - Handicap**

Selecteer de winnaar nadat de handicapsread is toegepast op het officiële eindresultaat. In 2way markten zijn weddenschappen ongeldig in geval van een gelijkspel nadat de handicapsread is toegepast.

Mogelijke selecties voor 2way: x.x-spread voor thuisploeg, x.x-spread voor uitploeg.

Mogelijke selecties voor 3-Way: Home Team, Draw, Away Team.

### **22.23. 1e Innings - Handicap**

Kies de winnaar nadat de handicapsread is toegepast op de eerste innings score. Weddenschappen zijn ongeldig in het geval van een gelijkspel nadat de handicapsread is toegepast.

Mogelijke selecties voor 2way: x.x-spread voor thuisploeg, x.x-spread voor uitploeg.

### **22.24. Innings X - Totaal aantal runs**

Selecteer het totale aantal gescoorde runs in de opgegeven inning (X) om over (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven runwaarde te zijn. Als een geheel getal wordt aangeboden als de opgegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De score van beide teams voor deze inning wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: meer dan x.5 runs, onder x.5 runs.

### **22.25. Innings X - Total Runs Home Team**

Selecteer het totale aantal runs gescoord door de thuisploeg in de eerste innings boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven runwaarde. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gegeven runwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: meer dan x.5 runs, onder x.5 runs.

### **22.26. Innings X - Total Runs Away Team**

Selecteer het totale aantal runs gescoord door het uitteam in de eerste innings boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven runwaarde. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gegeven runwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: meer dan x.5 runs, onder x.5 runs.

### **22.27. Runs Inning X**

Selecteer het exacte aantal gescoorde punten in de opgegeven inning (X).

Mogelijke selecties: 0, 1, 2, 3+.

#### **22.28. Run in Inning X**

Kies of er een run komt in de opgegeven Inning of niet.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **22.29. Hoogst scorende innings**

Selecteer de Inning met de hoogste score in de wedstrijd.

Mogelijke selecties: 1<sup>st</sup> Inning, 2<sup>nd</sup> Inning, 3<sup>rd</sup> Inning, 4<sup>th</sup> Inning, 5<sup>th</sup> Inning, 6<sup>th</sup> Inning, 7<sup>th</sup> Inning, 8<sup>th</sup> Inning, 9<sup>th</sup> Inning, Equal.

#### **22.30. Hoogste inning totaal aantal punten**

Kies het totaal aantal punten van de hoogst scorende inning. De score van beide teams wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: 1, 2, 3, 4 en 5+.

#### **22.31. Leidende ploeg na X innings**

Kies het team dat na de opgegeven innings aan de leiding gaat.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### **22.32. Run X Scorer**

Kies welk team zal scoren bij de aangegeven run.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg, Geen van beide.

#### **22.33. Eerste team dat scoort**

Kies welk team het eerste punt scoort.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

#### **22.34. Laatste team dat scoort**

Kies welk team het laatste punt scoort.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

#### **22.35. 1e 3 innings winnaar**

Kies welk team aan de leiding gaat na de eerste drie innings. In het geval van een gelijkspel zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

#### **22.36. 1e 3 innings - Handicap**

Kies de winnaar nadat de handicapsread is toegepast op het resultaat van de eerste drie innings. Weddenschappen zijn ongeldig in het geval van een gelijkspel nadat de handicapsread is toegepast.

Mogelijke selecties: x.x-spread voor thuisploeg, x.x-spread voor uitploeg.

#### **22.37. 1e 3 innings - Totaal aantal runs**

Selecteer het totale aantal gescoorde runs in de eerste drie innings boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven runwaarde. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gegeven runwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De score van beide teams wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 runs, Onder x.5 runs.

#### **22.38. 1e 5 Innings Winnaar**

Kies welk team aan de leiding gaat na de eerste vijf innings. Bij 2way markten zijn weddenschappen ongeldig bij een gelijkspel.

Mogelijke selecties 3way: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

Mogelijke selecties 2way: Thuisploeg, Uitploeg.

#### **22.39. 1e 5 Innings Handicap**

Selecteer de winnaar nadat de handicapsread is toegepast op het resultaat van de eerste 5 innings. In 2way markten zijn weddenschappen ongeldig in het geval van een gelijkspel nadat de handicapsread is toegepast.

Mogelijke selecties voor 2way: x.x-spread voor thuisploeg, x.x-spread voor uitploeg.

Mogelijke selecties voor 3-Way: Home Team, Draw, Away Team.

#### **22.40. 1e 5 innings - Totaal aantal runs**

Selecteer het totale aantal gescoorde runs in de eerste vijf innings boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven runwaarde. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gegeven runwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De score van beide teams wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 runs, Onder x.5 runs.

#### **22.41. 1e 5 innings - Totaal aantal runs (3way)**

Kies het totaal aantal gescoorde punten in de eerste vijf innings. De score van beide teams wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: Over X, Precies X, Onder X.

#### **22.42. 1e 5 Innings - Totaal aantal punten Thuisploeg**

Selecteer het totale aantal runs gescoord door het thuisteam in de eerste vijf innings boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven runwaarde. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gegeven runwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 runs, Onder x.5 runs.

#### **22.43. 1e 5 innings - Totaal aantal punten weg team**

Selecteer het totale aantal runs gescoord door het uitteam in de eerste vijf innings om boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven runwaarde te zijn. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gegeven runwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 runs, Onder x.5 runs.

#### **22.44. 1e 5 innings - Winnende marge**

Selecteer de marge waarmee het opgegeven team leidt na de eerste vijf innings.

Mogelijke selecties: Home Team met 1, Home Team met 2, Home Team met 3 of meer, Away Team met 1, Away Team met 2, Away Team met 3 of meer, Draw.

#### **22.45. 1e 7 Innings Winnaar**

Kies welk team aan de leiding gaat na de eerste zeven innings. Bij 2way markten zijn weddenschappen ongeldig bij een gelijkspel.

Mogelijke selecties 3way: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

Mogelijke selecties 2way: Thuisploeg, Uitploeg.

#### **22.46. 1e 7 Innings Handicap**

Kies de winnaar nadat de handicapsread is toegepast op het resultaat van de eerste 7 innings. In 2way markten zijn weddenschappen ongeldig in het geval van een gelijkspel nadat de handicapsread is toegepast.

Mogelijke selecties voor 2way: x.x-spread voor thuisploeg, x.x-spread voor uitploeg.

Mogelijke selecties voor 3-Way: Home Team, Draw, Away Team.

#### **22.47. 1e 7 innings - Totaal aantal runs**

Selecteer het totale aantal gescoorde runs in de eerste zeven innings boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven runwaarde. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gegeven runwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De score van beide teams wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 runs, Onder x.5 runs.

#### **22.48. Money Line & Totaal aantal runs**

Selecteer het fulltime resultaat en het totaal aantal gescoorde punten. Weddenschappen moeten zowel de fulltime winnaar als het totaal aantal doelpunten aangeven.

Mogelijke selecties: Onder x.5 Runs en Home Team, , Onder x.5 Runs en Away Team, Over x.5 Runs en Home Team, Over x.5 Runs en Away Team.

#### **22.49. Extra inning Ja/Nee**

Kies of er minstens één Extra Inning komt of niet.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **22.50. Komt er een einde aan de 9e inning**

Selecteer of de thuisploeg onderaan de 9<sup>th</sup> inning speelt?

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **22.51. To Hit A Home Run - Home Team**

Kies welke speler een homerun slaat.

Mogelijke selecties: Spelers van het thuisteam.

#### **22.52. To Hit A Home Run - Away Team**

Kies welke speler een homerun slaat.

Mogelijke selecties: Spelers van het uitteam.

#### **22.53. Een hit opnemen - Speler X**

Kies of de aangegeven speler een hit opneemt of niet.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **22.54. Totaal aantal slagen, punten en RBI's - Speler X**

Selecteer of het getal boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven waarde zal zijn voor de opgegeven speler.

Mogelijke selecties: over x.5, onder x.5.

#### **22.55. Totaal aantal strikeouts - Speler X**

Selecteer of het aantal strikeouts boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven waarde zal zijn voor de opgegeven speler.

Mogelijke selecties: over x.5, onder x.5.

#### **22.56. Minst aantal slagmannen**

Selecteer het aantal slagen dat de genoemde speler tijdens de wedstrijd zal maken.

Mogelijke selecties: 1 of meer, 2 of meer, 3 of meer, etc.....

#### **22.57. Minst aantal homeruns**

Selecteer het aantal Home Runs dat de genoemde speler tijdens de wedstrijd zal maken.

Mogelijke selecties: 1 of meer, 2 of meer, 3 of meer, etc.....

#### **22.58. Minst aantal strikeouts van werpers**

Selecteer het aantal Strikeouts dat de opgegeven werper tijdens de wedstrijd zal maken.

Mogelijke selecties: 4 of meer, 5 of meer, 6 of meer, etc.....

### **22.59. Minst aantal slagmensen Totaal aantal honken**

Selecteer het aantal Total Bases dat de genoemde speler tijdens de wedstrijd zal maken.

Mogelijke selecties: 1 of meer, 2 of meer, 3 of meer, etc.....

### **22.60. Minst aantal slagmensen Runs en RBI's**

Selecteer het aantal Runs en RBI's dat de genoemde speler tijdens de wedstrijd zal maken.

Mogelijke selecties: 1 of meer, 2 of meer, 3 of meer, etc.....

### **22.61. Minst aantal werpers verdient punten**

Selecteer het aantal Runs dat de genoemde speler tijdens de wedstrijd zal maken.

Mogelijke selecties: 1 of meer, 2 of meer, 3 of meer, etc.....

### **22.62. Totaal aantal homeruns**

Selecteer het totale aantal gescoorde homeruns in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven puntenwaarde. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gegeven waarde voor homeruns en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De score van beide teams wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 homeruns, Onder x.5 homeruns.

### **22.63. Totaal aantal homeruns - Thuisploeg**

Selecteer het totale aantal homeruns gescoord in de wedstrijd door het thuissteam boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven puntenwaarde. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gegeven waarde voor homeruns en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 homeruns, Onder x.5 homeruns.

### **22.64. Totaal aantal homeruns - Uit team**

Selecteer het totale aantal homeruns gescoord in de wedstrijd door het Uitteam boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven puntenwaarde. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gegeven waarde voor homeruns en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 homeruns, Onder x.5 homeruns.

### **22.65. Totaal aantal hits**

Selecteer het totale aantal gescoorde treffers in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven trefferwaarde. Indien een geheel getal wordt aangeboden als de gegeven trefferwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, zullen de weddenschappen worden geannuleerd. De score van beide teams wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: Over x.5 hits, Under x.5 hits.

#### **22.66. Totaal aantal slagen - Thuisploeg**

Selecteer het totale aantal door de thuisploeg in de wedstrijd gescoorde hits boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven hitwaarde. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gegeven trefferwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 hits, Under x.5 hits.

#### **22.67. Totaal aantal slagen - Uitteam**

Selecteer het totale aantal door het Uitteam in de wedstrijd gescoorde hits boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven hitwaarde. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gegeven trefferwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 hits, Under x.5 hits.

#### **22.68. Totaal aantal slagen - Innings 1 tot 5**

Selecteer het totale aantal gescoorde hits in de eerste vijf innings boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven hitwaarde. Indien een geheel getal wordt aangeboden als de gegeven hitwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 hits, Onder x.5 hits.

#### **22.69. Eerste 4 ½ Innings Totaal aantal punten - Thuisploeg**

Selecteer het totale aantal runs gescoord in de eerste 4½ innings van de wedstrijd door het thuis team boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven puntenwaarde. Als een geheel getal wordt aangeboden als de opgegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 runs, Onder x.5 runs.

#### **22.70. Eerste 4 ½ Innings Totaal aantal punten - Uitgaande ploeg**

Selecteer het totale aantal runs gescoord in de eerste 4½ innings van de wedstrijd door het Uitteam boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven puntenwaarde. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gegeven runwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 runs, Onder x.5 runs.

#### **22.71. Outrights**

Selecteer welk team een kampioenschap/competitie/divisie zal winnen

Mogelijke selecties: Alle teams die kans maken op het kampioenschap/de competitie/de divisie.

Alle weddenschappen blijven staan, ongeacht verplaatsing van het team, verandering van teamnaam, lengte van het seizoen of play-off formaat.

### 22.71.1. *Afhandeling*

Alle weddenschappen worden afgewikkeld volgens het officiële resultaat na de laatste wedstrijd van het kampioenschap/de competitie/de divisie. Latere wijzigingen op welke manier dan ook zullen geen invloed hebben op de afrekening.

Als een team niet deelneemt aan het toernooi, zijn alle outright weddenschappen op dit team ongeldig.

De op de terminals aangegeven tijd kan afwijken van het geplande einde van de wedstrijd.

## 23. Basketbal

### 23.1. Algemene regels

Alle wedstrijden, ook die welke in Noord-Amerika worden gespeeld, staan vermeld als thuisploeg tegen uitploeg.

#### 23.1.1. Afhandeling

Alle markten worden verrekend volgens het officiële resultaat inclusief overtime indien gespeeld, tenzij anders vermeld in de marktbeschrijving. De lengte van elk kwartaal wordt niet vermeld op de terminal.

Indien de wedstrijd wordt gestaakt nadat het spel is begonnen, zijn de weddenschappen nietig. Alle weddenschappen op vastgestelde winnende of verliezende markten vóór dat moment blijven geldig. Er moeten bepaalde minuten speeltijd verstrijken voordat weddenschappen geldig zijn, als volgt:

- Toernooien met 12 min. speeltijd per Kwartaal - 43 min. speeltijd in totaal. (bijv. NBA)
- Toernooien met 10 min. speeltijd per Kwartaal - 35 min. speeltijd in totaal. (bijv. WNBA, NCAAB, Europees basketbal).

Alle weddenschappen op de tweede helft zijn inclusief Overtime, tenzij anders aangegeven.

Als het resultaat van een 2way markt een gelijkspel of een gelijkspel is, zijn de weddenschappen ongeldig, tenzij de kansen zijn vermeld voor het gelijkspel of de gelijkspel.

In het geval dat een wedstrijd in een gelijkspel was geëindigd, maar er geen overtime werd gespeeld, worden de markten beslecht volgens het resultaat aan het einde van de reguliere tijd.

Als de "Elam Ending"-regel wordt gebruikt, wordt de wedstrijdklok stilgezet op een vooraf bepaald tijdstip. Een doelscore wordt bepaald door een bepaald aantal punten op te tellen bij het huidige resultaat van het leidende team. Het eerste team dat de doelscore bereikt, wint het spel.

Het tijdstip waarop de wedstrijdklok stopt en de streefscore kan per wedstrijd verschillen.

#### 23.1.2. Verlaten/uitgestelde informatie

Alle weddenschappen op verlaten of uitgestelde wedstrijden zijn ongeldig, tenzij de wedstrijd opnieuw wordt gepland en binnen de volgende 24 uur wordt gespeeld. In dat geval blijven de weddenschappen staan.

Onderbroken of uitgestelde wedstrijden, die wel plaatsvinden binnen een toernooi, blijven de weddenschappen staan op voorwaarde dat de wedstrijd voor het einde van de competitie wordt voltooid.

### 23.2. Weddenschap/geldlijn

Selecteer het team dat de wedstrijd zal winnen.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

### 23.3. Fulltime Resultaat (excl. OT)

Selecteer het volledige resultaat van de wedstrijd.

Overuren tellen **niet mee**.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### 23.4. Point Spread/Handicap

Kies de winnaar nadat de handicapspreiding is toegepast op het officiële eindresultaat.

Overtime telt.

Mogelijke selecties: Thuisploeg (+/- x.x), Uitploeg (+/- x.x).

#### 23.5. Totaal aantal punten

Selecteer of het totale aantal punten gescoord in de wedstrijd door beide teams boven (meer dan) of onder (minder dan) de gespecificeerde puntenwaarde zal zijn. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gespecificeerde puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten. Over x.0 punten, Onder x.0 punten.

#### 23.6. Totaal aantal punten (bereik)

Kies wat de exacte range zal zijn van gescoorde punten door beide teams in de wedstrijd.

Mogelijke selecties: 0 - 99, 100 - 109, 110 - 119, 120 - 129, 130 - 139, 140 - 149, 150 - 159, 160 - 169, 170 - 179, 180+.

#### 23.7. Totalen Thuisploeg

Selecteer of het totale aantal punten gescoord in de wedstrijd door het thuissteam boven (meer dan) of onder (minder dan) de gespecificeerde puntenwaarde zal zijn. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gespecificeerde puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten. Over x.0 punten, Onder x.0 punten.

#### 23.8. Totalen Uitteam

Selecteer of het totale aantal punten gescoord in de wedstrijd door het Uitteam boven (meer dan) of onder (minder dan) de gespecificeerde puntenwaarde zal zijn. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gespecificeerde puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten. Over x.0 punten, Onder x.0 punten.

#### 23.9. Oneven/Even punten

Kies of het totaal aantal gescoorde punten in het spel oneven of even zal zijn. Het resultaat wordt bepaald op basis van het totale aantal punten dat door beide teams is gescoord.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

#### 23.10. Totaal aantal punten en geldlijn

Selecteer het fulltime resultaat en het totaal aantal gescoorde punten. Inzetten moeten zowel de fulltime winnaar als het puntentotaal aangeven.

Mogelijke selecties: Onder x.x punten en Thuisploeg, Onder x.x punten en Gelijkspel, Onder x.x punten en Uitploeg, Meer dan x.x punten en Thuisploeg, Meer dan x.x punten en Gelijkspel, Meer dan x.x punten en Uitploeg.

### 23.11. Winstmarge

Selecteer de marge waarmee het opgegeven team de wedstrijd wint, inclusief overtime.

Mogelijke selecties (3way): Home Team met 6+, Away Team met 6+, Any Other Result (dat is Home Team met 1-5 punten en Away Team met 1-5 punten).

Mogelijke selecties (6way): Home Team 1-5, Home Team 6-10, Home Team 11 of meer, Away Team 1-5, Away Team 6-10, Away Team 11 of meer.

Mogelijke selecties (7way, geen team split): bij 1 - 5, bij 6 - 10, bij 11 - 15, bij 16 - 20, bij 21 - 25, bij 26 - 30, bij 31+.

Mogelijke selecties (10way): Home Team 1-5, Home Team 6-10, Home Team 11-15, Home Team 16-20, Home Team 21+, Away Team 1-5, Away Team 6-10, Away Team 11-15, Away Team 16-20, Away Team 21+.

Mogelijke selecties (12way): Home Team 1-5, Home Team 6-10, Home Team 11-15, Home Team 16-20, Home Team 21-25, Home Team 26+, Away Team 1-5, Away Team 6-10, Away Team 11-15, Away Team 16-20, Away Team 21-25, Away Team 26+.

### 23.12. Halftijd/Fulltime

Voorspel het resultaat in de rust en in de rust. Beide resultaten moeten juist zijn.

Overuren tellen **niet mee**.

Mogelijke selecties: Home Team / Home Team, Home Team / Draw, Home Team / Away Team, Draw / Home Team, Draw / Draw, Draw / Away Team, Away Team / Home Team, Away Team / Draw, Away Team / Away Team.

### 23.13. Is er Overtime?

Selecteer of er overuren zullen zijn in de wedstrijd of niet.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

### 23.14. Hoogst scorende kwartaal

Kies het kwart met het hoogste aantal gescoorde punten. Overtime telt **niet mee**.

Mogelijke selecties: 1e Kwartaal, 2e Kwartaal, 3e Kwartaal, 4e Kwartaal, Equals.

Kwartalen zijn "gelijk" als ten minste twee kwartalen het hoogste aantal punten delen.

### 23.15. Eerste team dat scoort

Kies welk team als eerste zal scoren in de wedstrijd.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

### **23.16. Eerste score**

Kies welk team de eerste score van de wedstrijd zal noteren en wat de wijze van scoren zal zijn.

Mogelijke selecties: 2 Punten schot, 3 Punten schot, Vrije worp.

### **23.17. Race naar X punten**

Kies welk team als eerste een bepaald (X) aantal punten scoort.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

### **23.18. 1<sup>st</sup> helft - weddenschap/1e helft - Money Line**

Selecteer welk team de eerste helft zal winnen. Bij 2-way markets zijn weddenschappen ongeldig als de score aan het eind van de eerste helft gelijk is.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

### **23.19. 1<sup>st</sup> Halve - Resultaat**

Kies het resultaat van de eerste helft inclusief een gelijkspel.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

### **23.20. 1<sup>st</sup> Helft - Point Spread/1e helft - Handicap**

Selecteer de winnaar van de eerste helft, nadat de handicapsread is toegepast op de 1e helft - resultaat.

Mogelijke selecties: Thuisploeg (+/- x.x), Uitploeg (+/- x.x).

### **23.21. 1<sup>st</sup> Halve - Totaal punten**

Selecteer of het totaal aantal punten gescoord in de 1e helft door beide teams boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven puntenwaarde zal zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de gespecificeerde puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten. Over x.0 punten, Onder x.0 punten.

### **23.22. 1<sup>st</sup> Helft - Totalen Punten Thuisploeg**

Selecteer of het totaal aantal punten gescoord in de 1e helft door het thuissteam boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven puntenwaarde zal zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de gespecificeerde puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten. Over x.0 punten, Onder x.0 punten.

### **23.1. 1e helft - totaal aantal punten uitploeg**

Selecteer of het totale aantal punten gescoord in de 1e helft door het uitteam boven (meer dan) of onder (minder dan) de gespecificeerde puntenwaarde zal zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de gespecificeerde puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten. Over x.0 punten, Onder x.0 punten.

### **23.2. 1<sup>st</sup> Half - Oneven/Even**

Kies of het totaal aantal punten dat in de 1e helft door beide teams wordt gescoord oneven of even is.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

### **23.3. 2<sup>nd</sup> helft - gelijkspel geen inzet**

Selecteer welk team de tweede helft zal winnen. Bij 2-way markets zijn weddenschappen ongeldig als de 2<sup>nd</sup> half-score gelijk is.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg

### **23.4. 2<sup>nd</sup> Halve - Resultaat**

Kies het resultaat van de tweede helft inclusief een gelijkspel.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

### **23.5. 2<sup>nd</sup> Halve - Totaal punten**

Selecteer of het totaal aantal punten gescoord in de 2e helft door beide teams boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven puntenwaarde zal zijn. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gespecificeerde puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten. Over x.0 punten, Onder x.0 punten.

### **23.6. 2<sup>nd</sup> helft - totaal aantal punten Thuisploeg**

Selecteer of het totaal aantal punten gescoord in de 2e helft door het thuisteam boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven puntenwaarde zal zijn. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gespecificeerde puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten. Over x.0 punten, Onder x.0 punten.

### **23.7. 2<sup>nd</sup> Helft - Totaal aantal punten Uitgaande ploeg**

Selecteer of het totale aantal punten gescoord in de 2e helft door het uitteam boven (meer dan) of onder (minder dan) de gespecificeerde puntenwaarde zal zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de gespecificeerde puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten. Over x.0 punten, Onder x.0 punten.

### **23.8. 2<sup>nd</sup> Halve - Oneven/Even punten**

Kies of het totaal aantal punten gescoord in de 2e helft door beide teams oneven of even zal zijn.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

### 23.9. X<sup>th</sup> Quarter - Winner/X<sup>th</sup> Quarter - Moneyline (2Way)

Selecteer welk team het opgegeven kwart zal winnen. Bij 2-way markets zijn weddenschappen ongeldig als de kwartscore aan het eind van het kwartaal gelijk is.

Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op het 4<sup>th</sup> Kwartaal.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

### 23.10. X<sup>th</sup> Kwartaal - Resultaat (3Weg)

Kies welk team het opgegeven kwart (X) wint, inclusief een gelijkspel.

Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op het 4<sup>th</sup> Kwartaal.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

### 23.11. X<sup>th</sup> Kwartaal - Point Spread/ Xe Kwartaal - Handicap

Selecteer de winnaar van het opgegeven Kwartaal (X), nadat de handicapspreiding is toegepast op het officiële Kwartaalresultaat.

Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op het 4<sup>th</sup> Kwartaal.

Mogelijke selecties: Thuisploeg (+/- x.x), Uitploeg (+/- x.x).

### 23.12. X<sup>th</sup> Kwartaal - Totaal aantal punten

Selecteer of het totale aantal punten gescoord in het opgegeven Kwartaal (X) door beide teams boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven puntenwaarde zal zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de gespecificeerde puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Overtime telt niet mee voor weddenschappen op het 4<sup>th</sup> Kwartaal.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten. Over x.0 punten, Onder x.0 punten.

### 23.13. X<sup>th</sup> Kwartaal - Oneven/Even

Kies of het totale aantal punten gescoord in het opgegeven Kwartaal (X) door beide teams oneven of even zal zijn.

Overtime telt niet mee voor weddenschappen op het 4<sup>th</sup> Kwartaal.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

### 23.14. X<sup>th</sup> Kwartaal - Winstmarge

Selecteer de marge waarmee het thuis- of het uitteam het gespecificeerde Kwartaal zal winnen.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg om te winnen met (X) punten of met elk ander resultaat.

### 23.15. Prestaties van de speler

Selecteer wat de prestaties van een bepaalde speler in een bepaalde categorie zullen zijn tijdens de wedstrijd.

Mogelijke selecties: Punten, Rebounds, Vrije worpen, Assists, Blokken.

#### *23.15.1. Afhandeling*

Weddenschappen zijn alleen geldig als de spelers deelnemen aan de wedstrijd, alleen de daadwerkelijke spelactie telt.

#### **23.16. Speler X - Minst aantal punten**

Kies het minimum aantal punten dat een speler scoort.

Mogelijke selecties: x+ punten.

#### *23.16.1. Afhandeling*

Weddenschappen zijn alleen geldig als de spelers deelnemen aan de wedstrijd, alleen de daadwerkelijke spelactie telt.

#### **23.17. Speler X - Minst aantal blokken**

Kies het minimum aantal blokken dat een speler scoort.

Mogelijke selecties: x+ blokken.

#### *23.17.1. Afhandeling*

Weddenschappen zijn alleen geldig als de spelers deelnemen aan de wedstrijd, alleen de daadwerkelijke spelactie telt.

#### **23.18. Speler X - Minst aantal rebounds**

Selecteer het minimum aantal rebounds dat een speler scoort.

Mogelijke selecties: x+ rebounds.

#### *23.18.1. Afhandeling*

Weddenschappen zijn alleen geldig als de spelers deelnemen aan de wedstrijd, alleen de daadwerkelijke spelactie telt.

#### **23.19. Speler X - Minst aantal stelen**

Kies het minimum aantal steals dat een speler scoort.

Mogelijke selecties: x+ stelen.

#### *23.19.1. Afhandeling*

Weddenschappen zijn alleen geldig als de spelers deelnemen aan de wedstrijd, alleen de daadwerkelijke spelactie telt.

#### **23.20. Speler X - Minst aantal driepunters**

Kies het minimum aantal 3-Pointer dat een speler scoort.

Mogelijke selecties: x+ 3-Pointer.

### *23.20.1. Afhandeling*

Weddenschappen zijn alleen geldig als de spelers deelnemen aan de wedstrijd, alleen de daadwerkelijke spelactie telt.

## **23.21. Outrights**

Kies welk team een kampioenschap / competitie / beker zal winnen.

Mogelijke selecties: Alle teams die kans maken op het kampioenschap / competitie / beker.

### *23.21.1. Afhandeling*

Alle weddenschappen worden afgewikkeld volgens het officiële resultaat na de laatste wedstrijd van het kampioenschap/de competitie/de beker. Latere wijzigingen op welke manier dan ook zullen geen invloed hebben op de afrekening.

Indien een team niet deelneemt aan het toernooi, zijn alle weddenschappen op dit team ongeldig.

De op de terminals aangegeven tijd mag niet overeenkomen met het geplande einde van de wedstrijd.

## **23.22. Placebet 1-3**

Kies welk team in de Top 3 van het toernooi zal eindigen.

Mogelijke selecties: Alle teams die kans maken om in de top 3 van het toernooi/ kampioenschap/ competitie/ beker te komen.

### *23.22.1. Afhandeling*

Alle weddenschappen worden afgewikkeld volgens het officiële resultaat na de laatste wedstrijd van het kampioenschap/de competitie/de beker. Latere wijzigingen op welke manier dan ook zullen geen invloed hebben op de afrekening.

Als een team niet deelneemt aan het toernooi, zijn alle place-bets op dit team ongeldig.

De op de terminals aangegeven tijd kan afwijken van het geplande einde van de wedstrijd.

## **24. Strandvoetbal**

### **24.1. Algemene regels**

#### *24.1.1. Afhandeling*

Alle markten worden verrekend volgens het officiële resultaat na reguliere wedstrijdtijd, tenzij anders vermeld in de marktbeschrijving.

#### *24.1.2. Verlaten/uitgestelde informatie*

Alle weddenschappen op gestaakte of uitgestelde wedstrijden zijn ongeldig, tenzij de wedstrijd binnen de volgende 24 uur opnieuw wordt gepland. In dat geval blijven de weddenschappen staan. Als een winnende markt al is vastgesteld voordat de wedstrijd werd gestaakt, bijv. meer dan 0,5 doelpunten, blijven alle weddenschappen op deze markt staan.

### **24.2. Fulltime Resultaat**

Kies welk team de wedstrijd gaat winnen.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

### **24.3. Totaal doelpunten**

Selecteer het totaal aantal gescoorde doelpunten in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven doelpuntenwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De uitslag wordt bepaald op basis van het totaal aantal gescoorde doelpunten van beide teams.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 goals, Onder x.5 goals.

### **24.4. Handicap**

Kies de winnaar nadat de European Handicap (three-way) spread is toegepast op het officiële fulltime resultaat.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

### **24.5. Outrights**

Kies welk team een kampioenschap / competitie / beker zal winnen.

Mogelijke selecties: Alle teams die kans maken op het kampioenschap / competitie / beker.

#### *24.5.1. Afhandeling*

Alle weddenschappen worden verrekend volgens het officiële resultaat na de laatste wedstrijd van het kampioenschap/de competitie/de beker. Latere wijzigingen op welke manier dan ook zullen geen invloed hebben op de afrekening.

Als een team niet deelneemt aan het toernooi, zijn alle outright weddenschappen op dit team ongeldig.

De op de terminals aangegeven tijd kan afwijken van het geplande einde van de wedstrijd.

## 24.6. Placebet 1-3

Kies welk team in de Top 3 van het toernooi zal eindigen.

Mogelijke selecties: Alle teams die kans maken om in de top 3 van het toernooi / kampioenschap / competitie / beker te komen.

### 24.6.1. Afhandeling

Alle weddenschappen worden verrekend volgens het officiële resultaat na de laatste wedstrijd van het kampioenschap/de competitie/de beker. Latere wijzigingen op welke manier dan ook zullen geen invloed hebben op de afrekening.

Als een team niet deelneemt aan het toernooi, zijn alle place-bets op dit team ongeldig.

De op de terminals aangegeven tijd kan afwijken van het geplande einde van de wedstrijd.

## **25. Strand Volley**

### **25.1. Algemene regels**

#### *25.1.1. Afhandeling*

Alle markten worden afgewikkeld volgens het officiële eindresultaat van de wedstrijd, tenzij anders vermeld in de marktbeschrijving. In het geval van een opgave, als een markt al is vastgesteld voordat een wedstrijd is opgegeven (bijv. Winnaar van de 1e set), blijven alle weddenschappen op deze markten staan.

Als het totale aantal te spelen sets wordt gewijzigd, blijven de weddenschappen op de wedstrijd staan, maar de weddenschappen op Correct Score, Totaal Sets en Totaal Punten vervallen.

#### *25.1.2. Verlaten/uitgestelde informatie*

Als een wedstrijd wordt uitgesteld of verplaatst, blijven alle weddenschappen staan, mits de wedstrijd voor het einde van de competitie is voltooid.

Onderbroken of uitgestelde wedstrijden, die niet binnen een toernooi plaatsvinden (bijv. oefenwedstrijden), zullen ongeldig worden verklaard als ze niet binnen 24 uur worden hervat en voltooid.

### **25.2. Weddenschappen**

Kies welk team de wedstrijd gaat winnen.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

### **25.3. Handicap instellen**

Selecteer welk team de wedstrijd zal winnen nadat de handicapspreiding is toegepast op het officiële wedstrijdresultaat.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

### **25.4. Totaal aantal punten**

Selecteer het totale aantal gespeelde punten in de wedstrijd dat boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven puntenwaarde moet liggen. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. Het resultaat wordt bepaald op basis van het totale aantal punten dat door beide teams is gescoord.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten.

### **25.5. Totaal aantal punten Thuisploeg**

Selecteer het totale aantal punten voor het thuisteam in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven puntenwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten.

### **25.6. Totaal aantal punten Uitteam**

Selecteer het totale aantal punten voor het uitteam in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven puntenwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten.

### **25.7. Oneven/Even punten**

Kies of het totaal aantal gescoorde punten in het spel oneven of even zal zijn. Het resultaat wordt bepaald op basis van het totale aantal punten dat door beide teams is gescoord.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

### **25.8. Punt Handicap**

Kies welk team meer punten heeft gewonnen in de wedstrijd nadat de handicapspreiding is toegepast op de officiële wedstrijdpunten score van elk team.

Mogelijke selecties: Thuisploeg (+/- x.x), Uitploeg (+/- x.x).

### **25.9. Set Weddenschappen**

Selecteer het eindresultaat van de wedstrijd in sets.

Mogelijke selecties: 2:0, 2:1, 1:2, 0:2.

### **25.10. Totaal aantal sets**

Selecteer hoeveel sets er in de wedstrijd worden gespeeld.

Mogelijke keuzes: 2, 3.

### **25.11. X<sup>th</sup> Set - Winnaar**

Kies welk Team de opgegeven set (X) zal winnen.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

### **25.12. X<sup>th</sup> Set - Totaal aantal punten**

Selecteer het totale aantal gescoorde punten in de opgegeven set (X) om boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven puntenwaarde te zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. Het resultaat wordt bepaald op basis van het totale aantal punten dat door beide teams in set X is gescoord.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten.

### **25.13. X<sup>th</sup> Set - Handicap**

Selecteer de winnaar van de opgegeven set (X) nadat de handicapspreiding is toegepast op de eindscore van de set.

Mogelijke selecties: Thuisploeg (+/- x.x), Uitploeg (+/- x.x).

#### **25.14. Xe reeks - Punt Y winnaar**

Kies welk team het opgegeven punt (Y) in set X zal winnen.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

#### **25.15. X<sup>th</sup> Set - Race naar Y-punten**

Kies welk team als eerste een opgegeven (Y) aantal punten scoort in de opgegeven Set (X).

Als geen van beide teams dit aantal (Y) punten scoort, zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

#### **25.16. X<sup>th</sup> Set - Oneven/Even punten**

Kies of het totaal aantal gescoorde punten in de opgegeven set (X) oneven of even zal zijn. Het resultaat wordt bepaald op basis van het totale aantal punten gescoord door beide teams in set X.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

## 26. Bowls

### 26.1. Algemene regels

#### 26.1.1. Afhandeling

Alle markten worden verrekend volgens het officiële resultaat na reguliere wedstrijdtijd, tenzij anders vermeld in de marktbeschrijving.

#### 26.1.2. Verlaten/uitgestelde informatie

Alle weddenschappen op gestaakte of uitgestelde wedstrijden zijn ongeldig, tenzij de wedstrijd binnen de volgende 24 uur opnieuw wordt gepland. In dat geval blijven de weddenschappen staan. Als er al een winnende markt is vastgesteld voordat de wedstrijd werd gestaakt, blijven alle weddenschappen op deze markt staan.

Onderbroken of uitgestelde wedstrijden, die wel plaatsvinden binnen een toernooi, blijven de weddenschappen staan op voorwaarde dat de wedstrijd voor het einde van de competitie wordt voltooid.

### 26.2. Weddenschappen

Kies welke speler de wedstrijd zal winnen.

Mogelijke selecties: Speler 1, Speler 2.

### 26.3. Juiste score

Selecteer de juiste set score. Als het volledige aantal sets/einden niet wordt voltooid, zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: 2:0, 2:1, 1.5:0,5, 0,5:1,5, 1:2, 0:2.

### 26.4. Totaal aantal sets

Selecteer het totale aantal sets in de wedstrijd.

Mogelijke keuzes: 2, 3.

### 26.5. Set Totalen

Het totaal aantal punten gescoord door Speler 1 en Speler 2 in de set moet meer (meer dan) of minder (minder dan) zijn dan de waarde die je kiest.

Mogelijke selecties: Over x.5, Onder x.5.

### 26.6. Xe reeks Handicap

Selecteer de winnaar van de opgegeven set (X) nadat de handicapspreiding is toegepast op de eindscore van de set.

Mogelijke selecties: x.x-handicap voor speler 1, x.x-handicap voor speler 2.

## **27. Boksen**

### **27.1. Algemene regels**

#### *27.1.1. Afhandeling*

Inzetten worden afgerekend op het officiële resultaat van het gevecht op de avond zelf. Eventuele latere wijzigingen in het officiële resultaat hebben geen invloed op de afrekening.

In het geval van een "No Contest" zijn alle weddenschappen ongeldig, met uitzondering van markten waar de afrekening al vaststaat.

Als het gevecht binnen de eerste vier ronden als "technisch gelijkspel" wordt beschouwd, zijn alle weddenschappen ongeldig, met uitzondering van markten waar de uitslag al vaststaat.

In de World Boxing Super Series worden weddenschappen bepaald aan de hand van de scores van de eerste drie juryleden. Het vierde jurylid en de daaropvolgende countback-methoden worden niet gebruikt.

In het geval dat het totale aantal geplande rondes voor het gevecht afwijkt van de aangeboden markt voor rondeweddenschappen, blijven de weddenschappen staan, met uitzondering van Over/under totale rondes en Ronde Groep Weddenschappen markten of waar een individuele selectie geen actie kon hebben (bijv. weddenschappen op ronde 11 of 12 in een gevecht van 10 rondes) waar de weddenschappen ongeldig zijn.

#### *27.1.2. Verlaten/uitgestelde informatie*

Inzetten blijven 30 dagen staan als een gevecht wordt uitgesteld.

Als een van de deelnemers wordt vervangen door een vervanger, zijn de weddenschappen op de oorspronkelijke wedstrijd ongeldig.

### **27.2. Weddenschappen**

Selecteer welke vechter de wedstrijd zal winnen.

Mogelijke selecties: Vechter 1, gelijkspel, vechter 2.

### **27.3. Gelijkspel Geen Inzet**

Kies welke vechter de wedstrijd zal winnen. In het geval van een gelijkspel zijn alle weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Vechter 1, Vechter 2.

### **27.4. Methode van overwinning**

Selecteer hoe welke vechter de wedstrijd zal winnen.

Mogelijke selecties: Vechter 1 bij Besluit/Technisch Besluit, Vechter 1 KO/TKO/DQ, Vechter 2 bij Besluit/Technisch Besluit, Vechter 2 KO/TKO/DQ, Gelijkspel.

### 27.4.1. Afhandeling

KO - Een gevecht wordt beschouwd als een Knock-out (KO) als de bokser de 10 tellen niet haalt.

Technische knock-out (TKO) - Een gevecht wordt beschouwd als een TKO als de scheidsrechter of de Hoekschop het gevecht staakt, tenzij het gevecht wordt beslist door de scorekaarten van de jury of wordt beschouwd als een 'no contest'. Alle terugtrekkingen van de Hoekschop met inbegrip van "de handdoek in de ring gooien" of "de bokser terugtrekken" zal worden beschouwd als een TKO.

Diskwalificatie (DQ) - Een gevecht wordt beschouwd als een DQ als de scheidsrechter het gevecht stopt voor een KO/TKO of beslissing van de jury vanwege aanhoudende overtredingen van de regels. De gediskwalificeerde bokser verliest het gevecht.

Beslissing/Technische Beslissing - Een gevecht wordt beschouwd als een Beslissing of Technische Beslissing als de scorekaarten van de jury op enig moment in het gevecht de winnaar bepalen, zolang het gevecht geen gelijkspel, meerderheidsgelijkspel of unanieme gelijkspel is.

Gelijkspel - Als het gevecht een gelijkspel wordt.

Technisch gelijkspel - Als de scheidsrechter het gevecht staakt om een andere reden dan KO/TKO of DQ. Als het gevecht als 'technisch gelijkspel' wordt beschouwd binnen de eerste vier ronden, zijn de weddenschappen ongeldig.

In het geval van een "No Contest" zijn alle weddenschappen nietig.

## 27.5. Exacte Overwinningsmethode

Selecteer hoe welke vechter de wedstrijd zal winnen.

Mogelijke selecties: Vechter 1 bij unaniem besluit, vechter 1 bij technisch besluit, vechter 1 bij meerderheidsbesluit, vechter 1 bij split decision, vechter 1 bij KO, vechter 1 bij TKO, vechter 1 bij DQ, vechter 2 bij unaniem besluit, vechter 2 bij technisch besluit, vechter 2 bij meerderheidsbesluit, vechter 2 bij split decision, vechter 2 bij KO, vechter 2 bij TKO, vechter 2 bij DQ, gelijkspel.

### 27.5.1. Afhandeling

De markt wordt geresulteerd volgens de officiële beslissing van het bestuursorgaan voor het gevecht.

Knock-out (KO) - Een gevecht wordt beschouwd als een Knock-out (KO) als de bokser de 10 tellen niet haalt.

Technische knock-out (TKO) - Een gevecht wordt beschouwd als een TKO wanneer de scheidsrechter of de Hoekschop het gevecht staakt, tenzij het gevecht wordt beslist door de scorekaarten van de jury of wordt beschouwd als een 'no contest'. Alle terugtrekkingen van de Hoekschop met inbegrip van "de handdoek in de ring gooien" of "de bokser terugtrekken" zal worden beschouwd als een TKO.

Diskwalificatie (DQ) - Een gevecht wordt beschouwd als een DQ als de scheidsrechter het gevecht stopt voor een KO/TKO of beslissing van de jury vanwege aanhoudende overtredingen van de regels. De gediskwalificeerde bokser verliest het gevecht.

Unanieme beslissing - Een gevecht wordt beschouwd als een unanieme beslissing als alle juryleden bij de bekendmaking van de scorekaarten dezelfde bokser als winnaar beoordelen.

Technische beslissing - Een technische beslissing treedt alleen in werking als de scorekaarten van de jury het resultaat van het gevecht bepalen op een ander moment dan het einde van de geplande gevechtduur.

Meerderheidsbeslissing - Een gevecht wordt beschouwd als een meerderheidsbeslissing als de meerderheid van de juryleden dezelfde bokser als winnaar aanmerkt, terwijl de overige juryleden het gevecht als gelijkspel beoordelen.

Split Decision - Een gevecht wordt beschouwd als een Split Decision als de meerderheid van de juryleden dezelfde bokser als winnaar van het gevecht aanwijst, terwijl het overige jurylid de andere bokser als winnaar aanwijst.

Gelijkspel - Ten behoeve van de afrekening zullen Majority Draw, Unanimous Draw, Split Draw en Technical Draw allemaal worden afgerekend als gelijkspel binnen de 'Exacte Overwinningmethode Markt'. Een technische remise wordt alleen van kracht als de scorekaart van de jury het resultaat van het gevecht bepaalt op een ander moment dan het einde van de geplande gevechtduur.

In het geval van een "No Contest" zijn alle weddenschappen nietig.

## **27.6. Ronde weddenschappen**

Kies wanneer welke vechter de wedstrijd zal winnen.

Mogelijke selecties: Vechter 1 wint in ronde 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12; Vechter 2 wint in ronde 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12; Gelijkspel; Vechter 1 wint door beslissing of technische beslissing; Vechter 2 wint door beslissing of technische beslissing.

### *27.6.1. Afhandeling*

Ongeacht een officiële beslissing wordt het gevecht geacht te zijn beëindigd in de laatste voltooide ronde, als een vechter de bel voor de volgende ronde niet beantwoordt.

De bokser moet winnen door KO, TKO of diskwalificatie tijdens die ronde of groep rondes. In het geval van een Technische Beslissing voor het einde van het gevecht zullen alle weddenschappen worden afgewikkeld als een overwinning door Beslissing en daarom zullen weddenschappen op individuele rondes of groepsrondes worden afgewikkeld als een verliezer.

## **27.7. Gegroepeerde ronde weddenschappen**

Kies wanneer welke vechter de wedstrijd zal winnen.

Mogelijke selecties: Vechter 1 ronde 1-3, Vechter 1 ronde 4-6, Vechter 1 ronde 7-9, Vechter 1 10-12, Vechter 1 wint door beslissing of technische beslissing, Gelijkspel, Vechter 2 ronde 1-3, Vechter 2 ronde 4-6, Vechter 2 ronde 7-9, Vechter 2 10-12, Vechter 2 wint door beslissing of technische beslissing.

### *27.7.1. Afhandeling*

Ongeacht een officiële beslissing wordt het gevecht geacht te zijn beëindigd in de laatste voltooide ronde, als een vechter de bel voor de volgende ronde niet beantwoordt.

De bokser moet winnen door KO, TKO of diskwalificatie tijdens die ronde of groep rondes. In het geval van een Technische Beslissing voor het einde van het gevecht zullen alle weddenschappen worden

afgewikkeld als een overwinning door Beslissing en daarom zullen weddenschappen op individuele rondes of groepsrondes worden afgewikkeld als een verliezer.

### **27.8. Bout Goes The Distance**

Kies of de wedstrijd de afstand haalt of niet.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

### **27.9. Totaal Ronde Over/Onder**

Selecteer of het gevecht zal eindigen boven (meer dan) of onder (minder dan) een opgegeven aantal rondes.

#### *27.9.1. Afhandeling*

Inzetten worden afgerekend op de exacte tijd dat het gevecht is voltooid. Waar een halve ronde wordt vermeld, wordt dit gedefinieerd door het halverwege punt van de ronde en wordt dit beschouwd als 1 minuut voor een ronde van 2 minuten, 1 minuut en 30 seconden voor een ronde van 3 minuten en 2 minuten en 30 seconden voor een ronde van 5 minuten.

### **27.10. Totaal voltooide rondes**

Het totaal aantal voltooide rondes moet minder of minstens de waarde zijn die u kiest.

Mogelijke selecties: Minder dan x rondes, Minstens x rondes.

#### *27.10.1. Afhandeling*

Ongeacht een officiële beslissing wordt het gevecht geacht te zijn beëindigd in de laatste voltooide ronde, als een vechter de bel voor de volgende ronde niet beantwoordt.

### **27.11. Wedstrijd eindigt in ronde X**

Kies of het gevecht voor, in of na de gegeven ronde wordt beslist.

Mogelijke selecties: Voor X, In X, Na X.

#### *27.11.1. Afhandeling*

Ongeacht een officiële beslissing wordt het gevecht geacht te zijn beëindigd in de laatste voltooide ronde, als een vechter de bel voor de volgende ronde niet beantwoordt.

### **27.12. Om een Knocked Down te scoren**

Selecteer welke vechters een Knockdown scoren.

Mogelijke selecties: Vechter 1 Ja, Vechter 1 Nee, Vechter 2 Ja, Vechter 2 Nee, Beide vechters.

#### *27.12.1. Afhandeling*

Een knockdown telt alleen als een bokser KO'd is of een verplichte staande 8 tellen krijgt van de scheidsrechter. Als een bokser geacht wordt te zijn uitgeden zal dit niet tellen als een knockdown.

### **27.13. Exact aantal Knockdowns**

Selecteer het aantal Knockdowns gescoord door een vechter.

Mogelijke selecties: Vechter 1 0, Vechter 1 1, Vechter 1 2, Vechter 1 3 of meer, Vechter 2 0, Vechter 2 1, Vechter 2 2, Vechter 2 3 of meer, Geen Knockdown.

#### *27.13.1. Afhandeling*

Een knockdown telt alleen als een bokser KO'd is of een verplichte staande 8 tellen krijgt van de scheidsrechter. Als een bokser geacht wordt te zijn uitgeden zal dit niet tellen als een knockdown.

### **27.14. Om neergeslagen te worden en te winnen**

Selecteer of een vechter wordt neergeslagen en de wedstrijd wint.

Mogelijke selecties: Vechter 1 Ja, Vechter 1 Nee, Vechter 2 Ja, Vechter 2 Nee, Geen Knockdown.

#### *27.14.1. Afhandeling*

Een knockdown telt alleen als een bokser KO'd is of een verplichte staande 8 tellen krijgt van de scheidsrechter. Als een bokser geacht wordt te zijn uitgeden zal dit niet tellen als een knockdown.

### **27.15. Om te winnen in de eerste 60 seconden van de eerste ronde.**

Selecteer als een vechter wint binnen de eerste 60 seconden van de wedstrijd.

Mogelijke selecties: Vechter 1, Vechter 2.

#### *27.15.1. Afhandeling*

Afrekening zal worden bepaald door de officieel aangekondigde tijd als het gevecht eindigt binnen ronde 1. Als het gevecht wordt gestopt als gevolg van een head clash binnen de eerste 60 seconden van ronde 1 zijn weddenschappen ongeldig.

### **27.16. Winst door KO met kopstoot/lichaamsstoot**

Kies of een vechter wint met een kopstoot of een lijfstoot.

Mogelijke selecties: Vechter 1 door hoofdstoot, Vechter 1 door lichaamstoot, Vechter 2 door hoofdstoot, Vechter 2 door lichaamstoot, Gevecht gaat over de afstand.

#### *27.16.1. Afhandeling*

Voor de afrekening is de laatste stoot die op de bokser is geland bepalend voor het resultaat.

Een kopstoot wordt beschouwd als iets dat op de kin of daarboven wordt geland.

Een lichaamstoot is elke stoot onder de kin.

Als de scheidsrechter het gevecht stopt na een knockdown, wordt dit als voldoende beschouwd om als KO te worden beschouwd voor de doeleinden van de markt en zal de laatst gelande stoot als winst gelden.

Als de scheidsrechter het gevecht staakt met de bokser op zijn voeten bij afwezigheid van een knockdown worden de weddenschappen als verliezers beschouwd.

## 28. Cricket

### 28.1. Algemene regels

Spelers uit het veld gezonden/uitgetreden - Een speler die uit het veld gezonden wordt, wordt gezien als uitgetreden en zal dus als wicket worden afgerekend.

Hersenschudding/tactische wissels - Wanneer een speler het veld verlaat als vervanger, zal dit niet tellen als een wicket. Als de speler later niet terugkeert, zal het eindresultaat zijn zoals het was toen de speler het veld verliet. Wanneer een speler de wedstrijd betreedt als een vervanger, zullen voor afrekeningsdoeleinden zowel zij als de vervangen speler beschouwd worden als een speler die een volledige rol in de wedstrijd heeft gespeeld.

Strafruns na afloop van een innings - Strafruns toegevoegd aan het totaal van een team na aanvang van de innings van het andere team tellen niet mee voor de afrekening van de markten in de vorige innings.

De Hundred - Voor de Hundred bestaat een over uit 5 legale leveringen, dus een volledige innings bestaat uit 20 overs. Alle andere regels blijven hetzelfde als bij andere limited overs formats.

Verkeerd aangemaakte wedstrijden - Als een wedstrijd is aangemaakt in de verkeerde indeling (bijv. T20 in plaats van Lijst A), zullen weddenschappen ongeldig worden verklaard en zal er een nieuwe wedstrijd worden aangemaakt.

Onjuist toss nieuws - Als live markten worden verstuurd met een onjuiste uitslag van de toss en het verkeerde team als eerste aan de beurt is, zullen de markten zoals normaal worden afgewikkeld tijdens en aan het einde van de innings van dat team.

### 28.2. Wedden op de wedstrijd

Wie zal de wedstrijd winnen?

#### 28.2.1. Afhandeling

Alle weddenschappen op wedstrijden worden afgehandeld in overeenstemming met de officiële competitierregels.

Bij wedstrijden die worden beïnvloed door slecht weer, worden de weddenschappen afgesloten op basis van het officiële resultaat. Als er geen officieel resultaat is, zijn alle weddenschappen ongeldig.

In het geval van een gelijkspel, als de officiële competitierregels geen winnaar aanwijzen, zijn de dead-heat regels van toepassing. In competities waar een bowl off of super over een winnaar bepaalt, worden weddenschappen afgerekend op het officiële resultaat.

In Eerste Klasse Wedstrijden, als het officiële resultaat een gelijkspel is, worden weddenschappen afgerekend als een dead-heat tussen beide teams. Inzetten op het gelijkspel worden als verliezers verrekend.

Als een wedstrijd wordt gestaakt vanwege externe factoren, dan zijn de weddenschappen ongeldig, tenzij er een winnaar wordt uitgeroepen op basis van de officiële competitierregels.

Als een wedstrijd wordt geannuleerd, zijn alle weddenschappen ongeldig als de wedstrijd niet binnen 48 uur na de geadverteerde aanvangstijd wordt hervat.

### **28.3. Wedden op de wedstrijd: Dubbele kans**

Zal het wedstrijdresultaat twee van de drie gegeven opties zijn?

#### *28.3.1. Afhandeling*

Bij een gelijke stand is er sprake van een dead heat.

Alle weddenschappen op wedstrijden worden afgehandeld in overeenstemming met de officiële competitierregels.

Als er geen officieel resultaat is, zijn alle weddenschappen ongeldig.

### **28.4. Wedden op de wedstrijd: Gelijkspel Geen Weddenschap**

Wie zal de wedstrijd winnen, aangezien alle weddenschappen ongeldig zijn als de wedstrijd gelijk is?

#### *28.4.1. Afhandeling*

Bij een gelijke stand is er sprake van een dead heat.

Alle weddenschappen op wedstrijden worden afgesloten in overeenstemming met de officiële competitierregels. Als er geen officieel resultaat is, zijn alle weddenschappen ongeldig.

### **28.5. Toss winnaar**

Wie wint de toss?

#### *28.5.1. Afhandeling*

Als er niet wordt gegooid, zijn alle inzetten ongeldig.

Andere equivalenten worden beschouwd als een toss, bijv. bat flip.

### **28.6. Toss/Win Dubbel**

Wie wint de toss en wie wint de wedstrijd?

#### *28.6.1. Afhandeling*

Toss Winnaar regels zoals hierboven.

Wedstrijd betting regels zoals hierboven.

### **28.7. Gelijkspel**

Zal de wedstrijd gelijk eindigen?

#### *28.7.1. Afhandeling*

Alle weddenschappen worden verrekend op basis van de officiële uitslag.

Als de wedstrijd wordt gestaakt of als er geen officieel resultaat is, zijn alle weddenschappen ongeldig.

Voor Eerste Klasse-wedstrijden is er sprake van een gelijkspel als de partij die als tweede battend is voor de tweede keer gebowld wordt met gelijke scores.

## **28.8. Meeste vieren**

Welk team slaat de meeste vieren?

### *28.8.1. Afhandeling*

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als het niet mogelijk was om ten minste 80% van de geplande gebowde overs in één van beide innings te voltooien door externe factoren, inclusief slecht weer, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al voor de vermindering is bepaald.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald.

Alleen vieren gescoord vanaf het bat (van welke delivery dan ook - legaal of niet) tellen mee voor het totaal aantal vieren. Overthrows, alle run fours en extra's tellen niet mee.

Vieren gescoord in een superover tellen niet.

In Eerste Klasse-wedstrijden tellen alleen vieren in de eerste innings.

## **28.9. Meeste zessen**

Welk team slaat de meeste zessen?

### *28.9.1. Afhandeling*

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als het niet mogelijk was om ten minste 80% van de geplande gebowde overs in één van beide innings te voltooien door externe factoren, inclusief slecht weer, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al voor de vermindering is bepaald.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald.

Alleen zessen gescoord vanaf het bat (van welke delivery dan ook - legaal of niet) tellen mee voor het totaal aantal zessen. Overworpen en extra's tellen niet mee.

Zessen gescoord in een superover tellen niet.

In Eerste Klasse-wedstrijden tellen alleen zessen in de eerste innings.

## **28.10. Meeste extra's**

Welk team krijgt de meeste extra's toegevoegd aan hun batting score?

### *28.10.1. Afhandeling*

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als het niet mogelijk was om ten minste 80% van de geplande gebowde overs in één van beide innings te voltooien door externe factoren, inclusief slecht weer, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al voor de vermindering is bepaald.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald.

Alle wide deliveries, no balls, byes, leg byes en strafruns in de wedstrijd tellen mee voor het eindresultaat. Als er zowel runs van het bat als extra's van dezelfde delivery zijn, tellen de runs van het bat niet mee voor het eindtotaal.

Extra's in een superover tellen niet mee.

In Eerste Klasse-wedstrijden tellen alleen de extra's in de eerste innings.

### **28.11. Meeste uitlopen toegestaan**

Welk team zal de meeste run outs tegen krijgen in de wedstrijd?

#### *28.11.1. Afhandeling*

Een run out "conceded" betekent dat een lid van dat team run out gaat tijdens het batten.

In gelimiteerde overs wedstrijden zullen weddenschappen ongeldig zijn als het niet mogelijk was om ten minste 80% van de geplande overs in beide innings te voltooien door externe factoren, inclusief slecht weer, tenzij de afrekening al voor de vermindering is bepaald.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald.

Run Outs in een superover tellen niet.

In Eerste Klasse-wedstrijden tellen alleen run outs in de eerste innings.

### **28.12. Hoogste eerste over**

Welk team scoort de meeste runs in de eerste over van hun innings?

#### *28.12.1. Afhandeling*

De eerste over moet voltooid zijn om weddenschappen te laten staan, tenzij er al een Afhandeling is bepaald. Als tijdens de eerste over de innings wordt beëindigd door externe factoren, waaronder slecht weer, dan zijn alle weddenschappen ongeldig, tenzij de afrekening al voor de vermindering is bepaald.

In Eerste Klasse wedstrijden heeft de markt alleen betrekking op de eerste innings van elk team. Extra's en strafruns in de betreffende over tellen mee voor de afrekening.

Voor de Hundred zal een over uit 5 legale leveringen bestaan, dus een volledige innings zal uit 20 overs bestaan. Alle andere regels blijven hetzelfde als in de andere formats.

### **28.13. Meeste runs in groepen overs**

Welk team zal de meeste runs scoren na het eerste opgegeven aantal overs van hun innings?

### 28.13.1. Afhandeling

Als het opgegeven aantal overs niet voltooid is, is de weddenschap ongeldig, tenzij het team all out is, declareert, hun doel bereikt of de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald.

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als het niet mogelijk was om ten minste 80% van de gespecificeerde overs gebowld te hebben op het moment dat de weddenschap werd geplaatst door externe factoren, inclusief slecht weer, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al voor de verlaging is vastgesteld.

In Eerste Klasse wedstrijden verwijst de markt alleen naar de eerste innings van elk team.

Voor de Hundred bestaat een over uit 5 legale leveringen, dus een volledige innings bestaat uit 20 overs. Alle andere regels blijven hetzelfde als bij andere limited overs formats.

## 28.14. Hoogste Eerste Partnerschap

Welk team scoort de meeste runs voordat ze hun eerste wicket verliezen?

### 28.14.1. Afhandeling

Als het battende team het einde van hun toegewezen overs bereikt, hun doel bereikt of declareert voordat het eerste wicket valt, zal het resultaat het totaal zijn dat is verzameld.

Voor afrekeningsdoeleinden telt een slagman die geblesseerd teruggaat niet als een wicket.

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als de innings is gereduceerd door externe factoren, inclusief slecht weer, tenzij de afrekening al voor de reductie is bepaald.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald.

In Eerste Klasse wedstrijden verwijst de markt alleen naar de eerste innings van elk team.

## 28.15. Wedstrijd Vieren

Hoeveel vieren worden er geslagen in de wedstrijd?

### 28.15.1. Afhandeling

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als het niet mogelijk is geweest om ten minste 80% van de geplande te bowlen overs te voltooien door externe factoren, inclusief slecht weer, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al voor de vermindering is bepaald. Weddenschappen worden beslecht als de wedstrijd wordt teruggebracht tot meer dan 80% van de geplande overs en de wedstrijd is voltooid, ongeacht het aantal gebowlde overs om de wedstrijd te beëindigen.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald.

Alleen vieren gescoord vanaf het bat (van welke delivery dan ook - legaal of niet) tellen mee voor het totaal aantal vieren. Overthrows, alle run fours en extra's tellen niet mee.

Vieren gescoord in een superover tellen niet.

## **28.16. Wedstrijd Zessen**

Hoeveel zessen worden er geslagen in de wedstrijd?

### *28.16.1. Afhandeling*

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als het niet mogelijk is geweest om ten minste 80% van de geplande te bowlen overs te voltooien door externe factoren, inclusief slecht weer, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al voor de vermindering is bepaald. Weddenschappen worden beslecht als de wedstrijd wordt teruggebracht tot meer dan 80% van de geplande overs en de wedstrijd is voltooid, ongeacht het aantal gebowlde overs om de wedstrijd te beëindigen.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald.

Alleen zessen gescoord vanaf het bat (van welke delivery dan ook - legaal of niet) tellen mee voor het totaal aantal vieren. Overworpen en extra's tellen niet mee.

Zessen gescoord in een superover tellen niet.

## **28.17. Wedstrijd Extra's**

Hoeveel extra's worden er gescoord in de wedstrijd?

### *28.17.1. Afhandeling*

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als het niet mogelijk is geweest om ten minste 80% van de geplande te bowlen overs te voltooien door externe factoren, inclusief slecht weer, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al voor de vermindering is bepaald. Weddenschappen worden beslecht als de wedstrijd wordt teruggebracht tot meer dan 80% van de geplande overs en de wedstrijd is voltooid, ongeacht het aantal gebowlde overs om de wedstrijd te beëindigen.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald.

Alle wide deliveries, no balls, byes, leg byes en strafruns in de wedstrijd tellen mee voor het eindresultaat. Als er zowel runs van het bat als extra's van dezelfde delivery zijn, tellen de runs van het bat niet mee voor het eindtotaal.

Extra's in een superover tellen niet mee.

## **28.18. Wedstrijd Wides**

Hoeveel extra's worden er gescoord in de wedstrijd?

### *28.18.1. Afhandeling*

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als het niet mogelijk is geweest om ten minste 80% van de geplande te bowlen overs te voltooien door externe factoren, inclusief slecht weer, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al voor de vermindering is bepaald. Weddenschappen worden beslecht als de wedstrijd wordt teruggebracht tot meer dan 80% van de geplande overs en de wedstrijd is voltooid, ongeacht het aantal gebowlde overs om de wedstrijd te beëindigen.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald.

Alle runs als gevolg van een wide delivery, behalve strafruns, tellen mee voor het eindtotaal. Wides in een superover tellen niet.

### **28.19. Wedstrijd Uitloop**

Hoeveel run outs zijn er in de wedstrijd?

#### *28.19.1. Afhandeling*

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als het niet mogelijk was om ten minste 80% van de geplande overs in beide innings te voltooien door externe factoren, inclusief slecht weer, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al voor de vermindering is bepaald. Weddenschappen worden beslecht als de wedstrijd wordt teruggebracht tot meer dan 80% van de geplande overs en de wedstrijd is voltooid, ongeacht het aantal gebowlde overs om de wedstrijd te beëindigen.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald.

Run outs in een superover tellen niet.

### **28.20. Wedstrijd Wickets**

Hoeveel wickets zullen er vallen in de wedstrijd?

#### *28.20.1. Afhandeling*

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als het niet mogelijk is geweest om ten minste 80% van de geplande te bowlen overs te voltooien door externe factoren, inclusief slecht weer, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al voor de vermindering is bepaald. Weddenschappen worden beslecht als de wedstrijd wordt teruggebracht tot meer dan 80% van de geplande overs en de wedstrijd is voltooid, ongeacht het aantal gebowlde overs om de wedstrijd te beëindigen.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald.

Ontslagen worden telt niet als ontslag.

Wickets in een superover tellen niet.

### **28.21. Wedstrijd eenden**

Hoeveel eenden zullen er in totaal gescoord worden in de wedstrijd?

#### *28.21.1. Afhandeling*

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als het niet mogelijk is geweest om ten minste 80% van de geplande te bowlen overs te voltooien door externe factoren, inclusief slecht weer, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al voor de vermindering is bepaald. Weddenschappen worden beslecht als de wedstrijd wordt teruggebracht tot meer dan 80% van de geplande overs en de wedstrijd is voltooid, ongeacht het aantal gebowlde overs om de wedstrijd te beëindigen.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald.

Een eend wordt geclassificeerd als iemand die voor nul runs van het veld wordt gestuurd. Met pensioen gaan telt niet als een ontslag. Ducks in een superover tellen niet mee.

## **28.22. Mijlpalen**

Hoeveel van de opgegeven mijlpaal (50/100) zal er in totaal gescoord worden in de wedstrijd?

### *28.22.1. Afhandeling*

Dit wordt bepaald door het aantal individuele innings van 50+ of 100+ in de wedstrijd. Een score van meer dan 100 telt als zowel een 50 als een 100.

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als het niet mogelijk is geweest om ten minste 80% van de geplande te bowlen overs te voltooien door externe factoren, inclusief slecht weer, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al voor de vermindering is bepaald. Weddenschappen worden beslecht als de wedstrijd wordt teruggebracht tot meer dan 80% van de geplande overs en de wedstrijd is voltooid, ongeacht het aantal gebowlde overs om de wedstrijd te beëindigen.

## **28.23. Maximale over in wedstrijd**

Hoeveel runs worden er gescoord in de hoogst scorende over van de wedstrijd?

### *28.23.1. Afhandeling*

In wedstrijden met beperkte overs zijn weddenschappen ongeldig als het niet mogelijk was om ten minste 80% van de geplande te bowlen overs te voltooien door externe factoren, waaronder slecht weer, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al voor de vermindering is bepaald. Weddenschappen worden beslecht als de wedstrijd wordt teruggebracht tot meer dan 80% van de geplande overs en de wedstrijd is voltooid, ongeacht het aantal gebowlde overs om de wedstrijd te beëindigen.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald.

Alle runs, inclusief extra's, tellen mee voor de afrekening. Super overs tellen niet mee.

Voor de Hundred bestaat een over uit 5 legale leveringen, dus een volledige innings bestaat uit 20 overs. Alle andere regels blijven hetzelfde als bij andere limited overs formats.

## **28.24. Wedstrijd Top Batter**

Welke slagman zal de meeste runs scoren in de wedstrijd?

### *28.24.1. Afhandeling*

Het resultaat van deze markt wordt bepaald op de slagman met de hoogste individuele score in de wedstrijd.

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als het niet mogelijk was om ten minste 50% van de geplande gebowlde overs in één van beide innings te voltooien op het moment dat de weddenschap werd geplaatst door externe factoren, waaronder slecht weer.

Top slagman weddenschappen voor Eerste Klasse wedstrijden gelden alleen voor de eerste innings van elk team en zullen ongeldig zijn als er minder dan 200 overs gebowld zijn, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al bepaald is. Als een speler werd genoemd bij de toss, maar later wordt verwijderd als een hersenschudding sub, zal die speler nog steeds worden meegeteld, net als de vervangende speler.

Als een slagman niet aan slag komt, maar wel in de startende XI werd genoemd, blijven de weddenschappen op die slagman staan.

Als een slagman wordt gewisseld nadat de in-play markt is aangeboden, zal de oorspronkelijke markt worden verwijderd en normaal worden afgewikkeld, zelfs als de wisselspeler de hoogste individuele score behaalt. Een nieuwe markt met bijgewerkte selecties kan worden aangeboden.

Als twee of meer spelers hetzelfde aantal punten scoren, gelden de dead-heat regels.

Runs gescoord in een superover tellen niet mee.

## **28.25. Wedstrijd Top Bowler**

Welke bowler neemt de meeste wickets in de wedstrijd?

### *28.25.1. Afhandeling*

Het resultaat van deze markt wordt bepaald door de bowler met de meeste wickets in de wedstrijd.

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als het niet mogelijk was om ten minste 50% van de geplande gebowde overs in één van beide innings te voltooien op het moment dat de weddenschap werd geplaatst door externe factoren, waaronder slecht weer.

Top bowler weddenschappen voor Eerste Klasse wedstrijden gelden alleen voor de eerste innings van elk team en zijn ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald. Als een speler werd genoemd bij de toss, maar later wordt verwijderd als een hersenschudding sub, zal die speler nog steeds worden meegeteld, net als de vervangende speler.

Als een bowler niet bowlt, maar wel in het startende XI is opgenomen, blijven de weddenschappen op die bowler staan.

Als een bowler wordt vervangen nadat de in-play markt is aangeboden, zal de oorspronkelijke markt worden verwijderd en normaal worden afgewikkeld, zelfs als de vervanger de meeste wickets neemt. Een nieuwe markt met bijgewerkte selecties kan worden aangeboden. Als een bowler wordt gewisseld in de wedstrijd nadat de bowlingbeurt is afgelopen, zijn weddenschappen op die bowler ongeldig.

Als twee of meer bowlers hetzelfde aantal wickets hebben genomen, is de bowler die de minste runs heeft toegestaan de winnaar. Als er twee of meer bowlers zijn met hetzelfde aantal genomen wickets en toegekende runs, gelden de dead heat regels. Wickets genomen in een superover tellen niet mee.

Als geen enkele bowler een wicket neemt in een innings, dan zijn alle weddenschappen ongeldig.

## **28.26. Team van topslagmannen**

Welk team heeft de beste slagman in de wedstrijd?

### *28.26.1. Afhandeling*

Dezelfde regels gelden als voor Match Top Batter, met dead heat regels die van toepassing zijn als het aantal punten gescoord door de topslagman van beide teams gelijk is. Als de uitslag al vaststaat op het moment dat een wedstrijd wordt gestaakt, blijven de weddenschappen staan.

### **28.27. Team van topbowler**

Welk team heeft de beste bowler in de wedstrijd?

### *28.27.1. Afhandeling*

Dezelfde regels gelden als voor Match Top Bowler, met dead heat regels die van toepassing zijn als de wickets genomen door de top bowler van beide teams gelijk zijn. Als de afrekening al vaststaat op het moment dat een wedstrijd wordt gestaakt, blijven de weddenschappen staan.

### **28.28. Speler van de wedstrijd**

Wie wordt uitgeroepen tot speler van de wedstrijd?

### *28.28.1. Afhandeling*

Weddenschappen worden beslecht op de officieel uitgeroepen speler van de wedstrijd. De dead-heat regels zijn van toepassing.

Als er geen speler van de wedstrijd officieel wordt uitgeroepen, zijn alle weddenschappen ongeldig.

Alle spelers die in de wedstrijd hebben gespeeld zullen worden verrekend, inclusief wisselers. Als een speler niet speelt, zijn de weddenschappen ongeldig.

### **28.29. Eerste innings voorsprong**

Wat is het runnente kort tussen de eerste innings in een First Class-wedstrijd?

### *28.29.1. Afhandeling*

Beide eerste innings moeten worden voltooid. De dead heat regels gelden in het geval van een gelijkspel.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald.

### **28.30. Vijftig/honderd in Wedstrijd**

Wordt er vijftig/honderd gescoord in de wedstrijd?

### *28.30.1. Afhandeling*

Elke score van 50 en hoger telt als een vijftig. Hetzelfde geldt voor honderd.

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als het niet mogelijk is geweest om ten minste 80% van de geplande te bowlen overs te voltooien door externe factoren, inclusief slecht weer, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al voor de vermindering is bepaald.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald.

### **28.31. Vijftig/honderd in eerste innings**

Wordt er een vijftig/honderd gescoord in de eerste innings van de wedstrijd?

#### *28.31.1. Afhandeling*

Elke score van 50 en hoger telt als een vijftig. Hetzelfde geldt voor honderd.

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als het niet mogelijk was om ten minste 80% van de geplande gebowde overs in de eerste innings te voltooien als gevolg van externe factoren, waaronder slecht weer, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al voor de vermindering is bepaald.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden moet de innings voltooid zijn, of meer dan 200 overs, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald voor de vermindering.

In Eerste Klasse wedstrijden verwijst deze markt alleen naar de eerste innings van de wedstrijd, niet naar de eerste innings van beide teams.

### **28.32. Hoogste individuele score**

Wat wordt de hoogste score van een slagman in de wedstrijd?

#### *28.32.1. Afhandeling*

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als het niet mogelijk is geweest om ten minste 80% van de geplande te bowlen overs te voltooien door externe factoren, inclusief slecht weer, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al voor de vermindering is bepaald.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de betaling van de weddenschap al is vastgesteld.

De dead heat-regels zijn van toepassing.

### **28.33. Loopt af Levering**

Hoeveel runs zullen er gescoord worden met de opgegeven levering?

#### *28.33.1. Afhandeling*

Het resultaat wordt bepaald door het aantal runs dat aan het teamtotaal wordt toegevoegd, van de gespecificeerde levering.

Voor de afrekening tellen alle illegale ballen als runs. Bijvoorbeeld, als een over begint met een wide, dan zal de eerste delivery worden afgerekend als 1 en, hoewel er geen legale bal is gebowld, zal de volgende bal worden beschouwd als delivery 2 voor die over.

Als een delivery leidt tot een vrije slag of een vrije slag opnieuw gebowld moet worden vanwege een illegale delivery, tellen de runs gescoord uit de extra delivery niet.

Alle runs, van het bat of niet, worden meegerekend. Bijvoorbeeld, een wijd met drie extra runs genomen staat gelijk aan 4 runs in totaal op die delivery. Dit geldt ook voor strafruns die plaatsvinden

tijdens de worp. Bijvoorbeeld, als de bal de helm van een veldspeler op het buitenveld raakt (5 strafruns) terwijl de batslieden 1 run lopen, zou dit resulteren in 6 strafruns van die worp.

Voor de Hundred zal een over bestaan uit 5 legale leveringen, dus een volledige innings zal bestaan uit 20 overs. Bijvoorbeeld, als er geen illegale leveringen zijn, zal de 5de bal die gebowld wordt in de innings weergegeven worden als "X runs op de 5de delivery, 1ste over" en de 6de bal die gebowld wordt in de innings zal weergegeven worden als "X runs op de 1ste delivery, 2de over". Als er een illegale slag is in de eerste vijf gebowldde ballen, zal de 6de gebowldde bal in de innings worden weergegeven als "X runs op de 6de slagbeurt, 1ste over". Alle andere regels blijven hetzelfde als in de andere formats.

### **28.34. Lopen in Over**

Hoeveel runs worden er gescoord in de opgegeven over?

#### *28.34.1. Afhandeling*

De gespecificeerde over moet voltooid zijn om de weddenschappen te laten gelden, tenzij de Afhandeling al bepaald is. Als een innings eindigt tijdens een over, dan wordt die over als voltooid beschouwd, tenzij de innings wordt beëindigd door externe factoren, waaronder slecht weer, in welk geval alle weddenschappen ongeldig zijn, tenzij de afrekening al heeft plaatsgevonden.

Als de over om wat voor reden dan ook niet begint, zijn alle weddenschappen ongeldig.

Extra's en strafruns in de betreffende over tellen mee voor de afrekening, tenzij strafruns ervoor zorgen dat de innings of wedstrijd eindigt voordat er een bal gebowld is in de over, in welk geval die over ongeldig is.

Als er een run out plaatsvindt in de run up van de bowler om het spel te beëindigen en er zijn geen leveringen voltooid in die over, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Voor de Hundred zal een over uit 5 legale leveringen bestaan, dus een volledige innings zal uit 20 overs bestaan. Alle andere regels blijven hetzelfde als in de andere formats.

### **28.35. Grens in Over**

Wordt er een boundary gescoord in de opgegeven over?

#### *28.35.1. Afhandeling*

Als "Loopt over".

Alleen boundaries gescoord vanaf het bat (van elke delivery - legaal of niet) tellen als een boundary. Overthrows, alle run fours en extra's tellen niet als boundaries.

### **28.36. Wicket in Over**

Zal er een wicket vallen in de opgegeven over?

#### *28.36.1. Afhandeling*

Als "Runs in Over" behalve dat als een run out plaatsvindt in de run up van de bowler, een wicket geacht wordt te hebben plaatsgevonden in de over van die bowler.

Voor de afrekening telt elk wicket, inclusief run outs. Een slagman die geblesseerd terugtrekt telt niet als een wicket. Als een slagman uitgetimed of teruggetrokken wordt, dan wordt het wicket geacht te hebben plaatsgevonden op de voorgaande bal. Geblesseerd terugtrekken telt niet als een wicket.

### **28.37. Over Oneven/Even**

Is het aantal gescoorde runs in de opgegeven over even of oneven?

#### *28.37.1. Afhandeling*

Als "Loopt over".

Nul is een even getal.

### **28.38. Loopt in groepen overs**

Hoeveel runs zullen er gescoord worden in het opgegeven aantal overs?

#### *28.38.1. Afhandeling*

Als het opgegeven aantal overs niet voltooid is, is de weddenschap ongeldig, tenzij het team all out is, declareert, hun doel bereikt of de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald.

Extra's en strafruns in een bepaalde groep overs tellen mee voor de afrekening van die groep.

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als de totale innings op enig moment wordt teruggebracht tot minder dan 80% van het aangegeven maximum aantal overs op het moment dat de weddenschap werd geplaatst, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al voor de terugbrenging was bepaald.

Voor de Hundred bestaat een over uit 5 legale leveringen, dus een volledige innings bestaat uit 20 overs. Alle andere regels blijven hetzelfde als bij andere limited overs formats.

### **28.39. Wickets in groepen van overs**

Hoeveel wickets zullen er vallen in het opgegeven aantal overs?

#### *28.39.1. Afhandeling*

Als het opgegeven aantal overs niet voltooid is, is de weddenschap ongeldig, tenzij het team all out is, declareert, hun doel bereikt of de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald.

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als de totale innings op enig moment wordt teruggebracht tot minder dan 80% van het aangegeven maximum aantal overs op het moment dat de weddenschap werd geplaatst, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al vaststond.

Voor afrekeningsdoeleinden, als een slagman wordt uitgeklokt of retired out gaat, wordt het wicket geacht te hebben plaatsgevonden op de voorgaande bal. Retired hurt telt niet als een ontslag.

Voor de Hundred bestaat een over uit 5 legale leveringen, dus een volledige innings bestaat uit 20 overs. Alle andere regels blijven hetzelfde als bij andere limited overs formats.

## **28.40. Loopt in sessie**

Hoeveel runs worden er gescoord in de opgegeven sessie?

### *28.40.1. Afhandeling*

Het resultaat wordt bepaald door het totaal aantal gescoorde punten in de opgegeven sessie, ongeacht welk team ze heeft gescoord.

Als er minder dan 20 overs worden gebowld in een sessie, zullen de weddenschappen ongeldig zijn, tenzij er al een Afhandeling is vastgesteld.

## **28.41. Innings Punten**

Hoeveel runs zal een team scoren in een bepaalde innings?

### *28.41.1. Afhandeling*

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als het niet mogelijk was om ten minste 80% van de geplande gebowde overs te voltooien op het moment dat de weddenschap werd geplaatst door externe factoren, inclusief slecht weer, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al voor de vermindering is vastgesteld. Inzetten geplaatst op een toekomstige innings blijven geldig ongeacht de runs gescoord in een huidige of vorige innings.

In gelijke Eerste Klasse wedstrijden zullen weddenschappen ongeldig zijn als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is vastgesteld. Weddenschappen zullen ook ongeldig zijn in gelijke Eerste Klasse wedstrijden, als er minder dan 60 overs zijn gebowld in een onvolledige innings, tenzij de afrekening van de weddenschap al is vastgesteld. Als een team declareert, wordt die innings voor de afrekening als voltooid beschouwd.

## **28.42. Innings Wickets**

Hoeveel wickets zal het battingteam verliezen in de huidige innings?

### *28.42.1. Afhandeling*

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als het niet mogelijk is geweest om ten minste 80% van de geplande gebowde overs te voltooien op het moment dat de weddenschap werd geplaatst door externe factoren, inclusief slecht weer, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is vastgesteld vóór de vermindering.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald.

Ontslagen worden telt niet als ontslag.

## **28.43. Vier innings**

Hoeveel vieren slaat het battingteam in hun huidige innings?

#### *28.43.1. Afhandeling*

In limited overs wedstrijden zullen weddenschappen ongeldig zijn als het niet mogelijk is geweest om ten minste 80% van de geplande te bowlen overs in de innings te voltooien door externe factoren, inclusief slecht weer, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al voor de vermindering is bepaald.

Alleen vieren gescoord vanaf het bat (van elke delivery - legaal of niet) tellen mee voor het totaal aantal vieren. Overthrows, all run fours en extra's tellen niet mee.

#### **28.44. Innings Zessen**

Hoeveel zessen zal het battingteam slaan in hun huidige innings?

#### *28.44.1. Afhandeling*

In limited overs wedstrijden zullen weddenschappen ongeldig zijn als het niet mogelijk is geweest om ten minste 80% van de geplande te bowlen overs in de innings te voltooien door externe factoren, inclusief slecht weer, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al voor de vermindering is bepaald.

Alleen zessen gescoord vanaf het bat (van welke delivery dan ook - legaal of niet) tellen mee voor het totaal aantal zessen. Overthrows, all run zessen en extra's tellen niet mee.

#### **28.45. Innings Extra's**

Hoeveel extra's zullen worden toegevoegd aan de slagbeurt van het genoemde team?

#### *28.45.1. Afhandeling*

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als het niet mogelijk is geweest om ten minste 80% van de geplande gebowlde overs in de innings te voltooien op het moment dat de weddenschap werd geplaatst door externe factoren, inclusief slecht weer, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al voor de vermindering is vastgesteld.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald.

Alle wide deliveries, no balls, byes, leg byes en strafruns in de wedstrijd tellen mee voor het eindresultaat. Als er zowel runs van het bat als extra's van dezelfde delivery zijn, tellen de runs van het bat niet mee voor het eindtotaal.

Extra's in een superover tellen niet mee.

In Eerste Klasse-wedstrijden tellen alleen extra's in de eerste innings.

#### **28.46. Innings Wides Vergeven**

Hoeveel wides zal het genoemde bowlingteam bowlen?

#### *28.46.1. Afhandeling*

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als het niet mogelijk is geweest om ten minste 80% van de geplande gebowlde overs in de innings te voltooien op het moment dat de weddenschap werd geplaatst door externe factoren, inclusief slecht weer, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al voor de vermindering is vastgesteld.

Alle runs als gevolg van een wide delivery, behalve strafruns, tellen mee voor het eindtotaal.

Wides in een superover tellen niet mee.

### **28.47. Innings Ducks**

Hoeveel ducks zullen er gescoord worden in de slagbeurt van het genoemde team?

#### *28.47.1. Afhandeling*

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als het niet mogelijk is geweest om ten minste 80% van de geplande gebowlde overs in de innings te voltooien op het moment dat de weddenschap werd geplaatst door externe factoren, inclusief slecht weer, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al voor de vermindering is vastgesteld.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald.

Een duck wordt geclassificeerd als iemand die voor nul runs is afgewezen. Een geblesseerde opgave telt niet als een ontslag.

Ducks in een superover tellen niet mee.

### **28.48. Innings Uit**

Hoeveel run outs zullen er worden toegestaan in de innings?

#### *28.48.1. Afhandeling*

Hetzelfde als Most Run Outs.

### **28.49. Maximale over in innings**

Hoeveel runs worden er gescoord in de hoogste over van de huidige innings?

#### *28.49.1. Afhandeling*

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als het niet mogelijk was om ten minste 80% van de geplande gebowlde overs in de innings te voltooien door externe factoren, inclusief slecht weer, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al voor de vermindering is bepaald.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald.

Alle runs, inclusief extra's, tellen mee voor de uitslag.

Super overs tellen niet mee.

Voor de Hundred bestaat een over uit 5 legale leveringen, dus een volledige innings bestaat uit 20 overs. Alle andere regels blijven hetzelfde als bij andere limited overs formats.

### **28.50. Inningsruns, even of oneven**

Zal het totaal aantal inningsruns oneven of even zijn?

### 28.50.1. Afhandeling

Als de innings wordt opgegeven, verbeurd wordt verklaard of als er geen officieel resultaat is, zijn alle weddenschappen ongeldig.

## 28.51. Innings die eindigen met een boundary

Zal de laatste bal van de innings een boundary zijn?

### 28.51.1. Afhandeling

Alleen boundaries gescoord vanaf het bat (van elke delivery - legaal of niet) tellen als een boundary. Overthrows, alle run fours en extra's tellen niet als boundaries.

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als het aantal geplande gebowlde overs op het moment dat de weddenschap werd geplaatst, wordt verminderd door externe factoren, waaronder slecht weer.

Als de wedstrijd wordt gestaakt of als er geen officieel resultaat is, zijn alle weddenschappen ongeldig.

## 28.52. Top slagman in innings

Welke slagman scoort de meeste punten voor het genoemde team?

### 28.52.1. Afhandeling

Het resultaat van deze markt wordt bepaald op de slagman met de hoogste individuele score in de innings van een team.

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als het niet mogelijk was om ten minste 50% van de geplande gebowlde overs te voltooien op het moment dat de weddenschap werd geplaatst door externe factoren, waaronder slecht weer.

Pre-match topslagman weddenschappen voor Eerste Klasse wedstrijden gelden alleen voor de eerste innings van elk team en zullen ongeldig zijn als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald. Als een speler werd genoemd bij de toss, maar later wordt verwijderd als een hersenschudding sub, zal die speler nog steeds worden meegeteld, net als de vervangende speler.

Als een slagman niet aan slag komt, maar wel in de startende XI werd genoemd, blijven de weddenschappen op die slagman staan.

Als een slagman wordt gewisseld nadat de in-play markt is aangeboden, zal de oorspronkelijke markt worden verwijderd en normaal worden afgewikkeld, zelfs als de wisselspeler de hoogste individuele score behaalt. Een nieuwe markt met bijgewerkte selecties kan worden aangeboden. Als een slagman in de wedstrijd wordt gewisseld nadat de slagbeurt is afgelopen, zijn weddenschappen op die slagman ongeldig. Als een slagman die deel uitmaakt van de starting XI uit de wedstrijd wordt gewisseld, worden de weddenschappen op die slagman geannuleerd.

Als twee of meer spelers hetzelfde aantal runs scoren, gelden de dead-heat regels in de innings.

Runs gescoord in een superover tellen niet mee.

## 28.53. Top bowler in innings

Welke bowler neemt de meeste wickets voor het genoemde team?

### 28.53.1. Afhandeling

Het resultaat van deze markt wordt bepaald door de bowler met het hoogste individuele aantal wickets in een individuele innings.

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als het niet mogelijk was om ten minste 50% van de geplande gebowld overs te voltooien op het moment dat de weddenschap werd geplaatst door externe factoren, waaronder slecht weer.

Weddenschappen voorafgaand aan de wedstrijd voor Eerste Klasse wedstrijden gelden alleen voor de eerste innings van elk team en zijn ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald. Als een speler werd genoemd bij de toss, maar later wordt verwijderd als een hersenschudding-sub, dan wordt die speler nog steeds meegeteld, net als de vervangende speler.

Als een bowler niet bowlt, maar wel in het startende XI is opgenomen, blijven de weddenschappen op die bowler staan.

Als een bowler wordt vervangen nadat de in-play markt is aangeboden, zal de oorspronkelijke markt worden verwijderd en normaal worden afgewikkeld, zelfs als de vervanger de meeste wickets neemt. Een nieuwe markt met bijgewerkte selecties kan worden aangeboden. Als een bowler wordt gewisseld in de wedstrijd nadat de bowling innings is afgelopen, zijn weddenschappen op die bowler ongeldig. Als een bowler die wordt genoemd in het startende XI wordt gewisseld uit de wedstrijd, worden weddenschappen op die bowler afgewikkeld.

Als twee of meer bowlers hetzelfde aantal wickets hebben genomen, is de bowler die de minste runs heeft toegestaan de winnaar. Als er twee of meer bowlers zijn met hetzelfde aantal genomen wickets en toegekende runs, gelden de dead heat regels. Wickets genomen in een superover tellen niet mee.

Als geen enkele bowler een wicket neemt in een innings, dan zijn alle weddenschappen ongeldig.

## 28.54. Laatste speler

Welke slagman is not out na afloop van de innings?

### 28.54.1. Afhandeling

Als er twee of meer slagmensen zijn die niet uit zijn na afloop van de innings, zal de winnaar voor de afrekening de laatste slagman zijn die een worp (al dan niet reglementair) onder ogen krijgt.

Spelers worden niet geacht niet uit te zijn geweest als ze niet meer op de crease waren omdat ze geblesseerd terugtraden of niet aan bat kwamen. Als er meer dan 11 spelers aan bat zijn, zal de markt ongeldig zijn.

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als de innings na het plaatsen van de weddenschap op enigerlei wijze is ingekort door externe factoren, waaronder slecht weer.

Alle spelers die in de innings speelden zullen worden afgerekend, inclusief wisselers.

## 28.55. Voordeligste Bowler

Welke bowler staat de minste runs per over toe in de innings?

### 28.55.1. Afhandeling

Het resultaat van deze markt wordt bepaald door de bowler met het laagste aantal toegekende runs per over tijdens het bowlen in een individuele innings. Om overeen te komen met de scorekaart, dus in dit geval tellen wides en no-balls wel, maar byes, leg byes en strafruns niet.

Als een bowler niet bowlt, maar wel in het startende XI is opgenomen, blijven de weddenschappen op die bowler staan.

Weddenschappen voorafgaand aan de wedstrijd voor Eerste Klasse wedstrijden gelden alleen voor de eerste innings van elk team en zijn ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald. Als een speler werd genoemd bij de toss, maar later wordt verwijderd als een hersenschudding-sub, dan wordt die speler nog steeds meegeteld, net als de vervangende speler.

Als een bowler niet bowlt, maar wel in de startende XI werd genoemd, blijven de weddenschappen op die bowler staan. Als twee of meer bowlers precies dezelfde runs per over hebben, gelden de dead heat regels.

Gegooides runs in een superover tellen niet.

## 28.56. Batter Runs

Hoeveel punten zal de genoemde slagman scoren?

### 28.56.1. Afhandeling

Als de slagman aan het einde van een innings not out is, is zijn score het eindresultaat. Als een slagman niet aan bat komt, is de weddenschap ongeldig.

Als een slagman geblesseerd terugtreedt, maar later terugkeert, telt het totaal aantal punten gescoord door die slagman in de innings. Als de slagman later niet terugkeert, is het eindresultaat zoals het was toen de slagman met pensioen ging.

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als het niet mogelijk is geweest om ten minste 80% van de geplande overs in een van beide innings te voltooien door externe factoren, waaronder slecht weer, tenzij het resultaat is vastgesteld, of nog wordt vastgesteld. Het resultaat wordt als vastgesteld beschouwd als de lijn waarop de weddenschap is geplaatst, wordt gepasseerd of de slagman wordt afgewezen.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald.

Voor weddenschappen voorafgaand aan de wedstrijd telt alleen de eerste innings van de slagman.

Runs gescoord in een superover tellen niet mee.

## 28.57. Gecombineerde Batter Runs

Hoeveel punten zullen de genoemde slagmensen in totaal scoren?

### 28.57.1. Afhandeling

Als "Batter Runs" en als een van de genoemde slagmensen niet aan slag komt, is de weddenschap ongeldig, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald of nog wordt bepaald.

## 28.58. Batterijen Vieren

Hoeveel vieren zal de genoemde slagman slaan?

### 28.58.1. Afhandeling

Als de slagman aan het eind van een innings not out is, is het aantal vieren het eindresultaat. Als een slagman niet aan bat komt, is de weddenschap ongeldig.

Als een slagman geblesseerd terugtreedt, maar later terugkeert, telt het totaal aantal vieren dat die slagman in de innings sloeg. Als de slagman later niet terugkeert, is het eindresultaat zoals het was toen de slagman met pensioen ging.

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als het niet mogelijk is geweest om ten minste 80% van de geplande overs in een van beide innings te voltooien door externe factoren, waaronder slecht weer, tenzij het resultaat is vastgesteld, of nog wordt vastgesteld. Het resultaat wordt als vastgesteld beschouwd als de lijn waarop de weddenschap is geplaatst, wordt gepasseerd of de slagman wordt afgewezen.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald.

Alleen vieren gescoord vanaf het bat (van welke delivery dan ook - legaal of niet) tellen mee voor het totaal aantal vieren. Overthrows, alle run fours en extra's tellen niet mee.

Voor weddenschappen voorafgaand aan de wedstrijd telt alleen de eerste innings van de slagman.

Vieren gescoord in een superover tellen niet.

## 28.59. Slagman Zessen

Hoeveel zessen zal de genoemde slagman slaan?

### 28.59.1. Afhandeling

Als de slagman aan het eind van een innings not out is, is het aantal zessen het eindresultaat. Als een slagman niet aan bat komt, is de weddenschap ongeldig.

Als een slagman geblesseerd terugtreedt, maar later terugkeert, telt het totaal aantal zessen dat die slagman in de innings heeft geslagen. Als de slagman later niet terugkeert, is het eindresultaat zoals het was toen de slagman met pensioen ging.

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als het niet mogelijk is geweest om ten minste 80% van de geplande overs in een van beide innings te voltooien door externe factoren, waaronder slecht weer, tenzij het resultaat is vastgesteld, of nog wordt vastgesteld. Het resultaat

wordt als vastgesteld beschouwd als de lijn waarop de weddenschap is geplaatst, wordt gepasseerd of de slagman wordt afgewezen.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald.

Alleen zessen gescoord vanaf het bat (van welke delivery dan ook - legaal of niet) tellen mee voor het totaal aantal vieren. Overworpen en extra's tellen niet mee.

Voor weddenschappen voorafgaand aan de wedstrijd telt alleen de eerste innings van de slagman.

Zessen gescoord in een superover tellen niet.

### **28.60. Mijlpalen**

Zal de genoemde slagman de opgegeven mijlpaal bereiken?

#### *28.60.1. Afhandeling*

Als "Batter Runs".

### **28.61. Batterijen geleverd**

Hoeveel leveringen krijgt de genoemde slagman te verwerken?

#### *28.61.1. Afhandeling*

Om overeen te komen met de scorekaart, dus in dit geval tellen wides niet, maar no-balls wel.

Als een slagman geblesseerd terugtreedt, maar later terugkeert, telt het totaal van de leveringen die die slagman in de innings onder ogen kreeg. Als de slagman later niet terugkeert, is het eindresultaat zoals het was toen de slagman met pensioen ging.

In gelimiteerde overs-wedstrijden zullen weddenschappen ongeldig zijn als het niet mogelijk was om ten minste 80% van de geplande overs in een van beide innings te voltooien vanwege externe factoren, waaronder slecht weer, tenzij een schikking is vastgesteld, of wordt vastgesteld.

Het resultaat wordt als vastgesteld beschouwd als de lijn waarop de weddenschap is geplaatst, wordt gepasseerd of de slagman wordt afgewezen.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de schikking van de weddenschap al is vastgesteld.

Voor weddenschappen voorafgaand aan de wedstrijd telt alleen de eerste innings van de slagman.

Bezorgingen in een superover tellen niet mee.

### **28.62. Batter Methode van Ontslag**

Hoe wordt de genoemde slagman uitgeschakeld?

#### *28.62.1. Afhandeling*

Als de opgegeven slagman niet uit is, zijn alle weddenschappen ongeldig.

Als de opgegeven slagman met pensioen gaat en later niet terugkeert aan slag, zijn alle weddenschappen ongeldig. Als die slagman later wel terugkeert aan slag en uit is, blijven de weddenschappen staan.

Caught and bowled is inbegrepen in fielder catch.

### **28.63. Bowler Wickets**

Hoeveel wickets zal de genoemde bowler nemen?

#### *28.63.1. Afhandeling*

Als een bowler niet bowlt, zijn de weddenschappen ongeldig.

In wedstrijden met beperkte overs zijn weddenschappen ongeldig als het niet mogelijk is geweest om ten minste 80% van de geplande overs in de betreffende innings te voltooien door externe factoren, inclusief slecht weer, tenzij er een Afhandeling is vastgesteld. Het resultaat wordt als vastgesteld beschouwd als de lijn waarop de bet geplaatst is, gepasseerd is.

In gelijke Eerste Klasse wedstrijden zullen weddenschappen ongeldig zijn als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de bowling innings van de speler compleet is.

Voor weddenschappen voorafgaand aan de wedstrijd telt alleen de eerste innings van de bowler.

Wickets gescoord in een superover tellen niet mee.

### **28.64. Bowler Verloren Runs**

Hoeveel runs zal de genoemde bowler toegeven?

#### *28.64.1. Afhandeling*

Om overeen te komen met de scorekaart, dus in dit geval tellen wides en no-balls wel, maar byes, leg byes en strafruns niet.

Als een bowler niet bowlt, zijn de weddenschappen ongeldig.

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als het niet mogelijk is geweest om ten minste 80% van de geplande overs in een van beide innings te voltooien door externe factoren, waaronder slecht weer, tenzij het resultaat is vastgesteld, of nog wordt vastgesteld. Het resultaat wordt als vastgesteld beschouwd als de lijn waarop de weddenschap is geplaatst, wordt gepasseerd of de slagman wordt afgewezen.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald.

Voor weddenschappen voorafgaand aan de wedstrijd telt alleen de eerste innings van de bowler.

Gegooide runs in een superover tellen niet mee.

### **28.65. Prestaties op naam**

Hoeveel punten zal de genoemde speler scoren in het scoresysteem voor spelersprestaties?

### 28.65.1. Afhandeling

Punten worden als volgt gescoord: 1 punt per gescoorde run, 20 punten per genomen wicket, 10 punten per genomen vang, 25 punten per genomen stumping.

Als de speler niet bats of bowlt, maar wel in de startende elf zit, worden alle weddenschappen nog steeds vereffend. Als de speler niet in de startende elf zit, zijn alle weddenschappen ongeldig.

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als het niet mogelijk is geweest om ten minste 80% van de geplande overs in beide innings te voltooien door externe factoren, inclusief slecht weer, tenzij een Afhandeling is vastgesteld. Het resultaat wordt als vastgesteld beschouwd als de lijn waarop de weddenschap is geplaatst, is gepasseerd. Het resultaat wordt als vastgesteld beschouwd als de lijn waarop de weddenschap is geplaatst, wordt gepasseerd. Elke speler die in de startopstelling wordt genoemd, wordt afgerekend, zelfs als hij uit de wedstrijd wordt gewisseld. Elke speler die op enig moment in de wedstrijd wordt gewisseld, wordt afgerekend.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als er minder dan 200 overs gebowld zijn, tenzij beide eerste innings voltooid zijn.

In Eerste Klasse-wedstrijden tellen alleen punten uit de eerste innings.

Punten gescoord in een superover tellen niet.

Als een speler niet officieel is gewisseld in de wedstrijd en een vangbal maakt als vervangende veldspeler, telt dat niet mee voor de afrekening.

## 28.66. Batterijen

Welke van de genoemde spelers zal de meeste runs scoren?

### 28.66.1. Afhandeling

In gelimiteerde overs wedstrijden zullen weddenschappen ongeldig zijn als het niet mogelijk was om tenminste 80% van de geplande overs in één van beide innings te voltooien door externe factoren, inclusief slecht weer, tenzij er een Afhandeling is getroffen.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald.

Beide spelers moeten worden genoemd in de starting XI, of verschijnen als invaller. Als één van beide niet aan slag komt, worden alle weddenschappen alsnog verrekend.

Runs gescoord in een superover tellen niet mee.

## 28.67. Bowler Weddenschap

Welke van de genoemde spelers neemt de meeste wickets?

### 28.67.1. Afhandeling

In gelimiteerde overs wedstrijden zullen weddenschappen ongeldig zijn als het niet mogelijk was om tenminste 80% van de geplande overs in één van beide innings te voltooien door externe factoren, inclusief slecht weer, tenzij er een Afhandeling is getroffen.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald.

Beide spelers moeten worden genoemd in de starting XI, of verschijnen als invaller. Als één van beide niet verschijnt, worden alle weddenschappen alsnog verrekend.

Wickets genomen in een superover tellen niet.

### **28.68. All-Rounder Weddenschap**

Welke van de genoemde spelers zal de meeste punten scoren in het scoresysteem voor spelersprestaties?

#### *28.68.1. Afhandeling*

Punten worden als volgt gescoord: 1 punt per gescoorde run, 20 punten per genomen wicket, 10 punten per genomen vang, 25 punten per genomen stumping.

In gelimiteerde overs wedstrijden zullen weddenschappen ongeldig zijn als het niet mogelijk was om tenminste 80% van de geplande overs in één van beide innings te voltooien door externe factoren, inclusief slecht weer, tenzij er een Afhandeling is getroffen.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald.

Beide spelers moeten worden genoemd in de starting XI, of verschijnen als invaller. Als één van beide spelers vervolgens niet aan bat komt of bowlt, worden alle weddenschappen alsnog verrekend.

Punten gescoord in een superover tellen niet.

### **28.69. Keeper Matchbet**

Welke van de genoemde wicket keepers scoren meer punten in het scoresysteem voor spelersprestaties?

#### *28.69.1. Afhandeling*

Punten worden gescoord zoals hierboven.

In gelimiteerde overs wedstrijden zullen weddenschappen ongeldig zijn als het niet mogelijk was om tenminste 80% van de geplande overs in beide innings te voltooien door externe factoren, inclusief slecht weer, tenzij er een Afhandeling is getroffen.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald.

Beide genoemde spelers moeten de wedstrijd beginnen als wicketkeeper, of verschijnen als invaller, maar als hun speelrol om welke reden dan ook verandert, worden alle weddenschappen nog steeds verrekend in overeenstemming met het scoresysteem hierboven.

Punten gescoord in een superover tellen niet.

## **28.70. Vallen van het volgende wicket**

Hoeveel runs zal het battingteam hebben gescoord als het volgende wicket valt?

### *28.70.1. Afhandeling*

Als het partnerschap aan het einde van een innings is beëindigd, worden de weddenschappen afgerekend tegen de eindscore. Voor de afrekening telt een slagman die geblesseerd terugtreedt niet als wicket.

Bij limited overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als het niet mogelijk is geweest om ten minste 80% van de geplande overs in een van beide innings te voltooien door externe factoren, tenzij het resultaat al is vastgesteld of nog wordt vastgesteld. Het resultaat wordt als vastgesteld beschouwd als de lijn waarop de weddenschap is geplaatst, wordt gepasseerd of het wicket in kwestie valt.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald.

## **28.71. Volgende speler uit**

Welke slagman wordt als volgende ontslagen?

### *28.71.1. Afhandeling*

Als één van de slagmensen geblesseerd terugtreedt of als de slagmensen op de crease anders zijn dan vermeld, worden de weddenschappen op beide slagmensen ongeldig verklaard.

Als er geen wickets meer vallen, zijn alle weddenschappen ongeldig.

## **28.72. Methode van Ontslag van het Volgende Wicket**

Het resultaat wordt bepaald door de 'dismissal method' van het eerstvolgende wicket dat valt.

### *28.72.1. Afhandeling*

Het resultaat wordt bepaald door de 'dismissal method' van het eerstvolgende wicket dat valt.

Een slagman die geblesseerd terugtreedt, telt niet als wicket. Als een slagman wordt uitgeschakeld, zijn alle weddenschappen ongeldig. Als het opgegeven wicket niet valt, zijn alle weddenschappen ongeldig.

Caught and bowled is inbegrepen in fielder catch.

## **28.73. Race naar "X" Rennen**

Welke slagman bereikt als eerste het aangegeven aantal punten?

### *28.73.1. Afhandeling*

Alle weddenschappen blijven staan, ongeacht een eventuele inperking.

Als geen van beide slagmannen het opgegeven aantal runs behaalt, worden de markten verrekend als 'Geen van beide'.

## **28.74. Volgende Grens Vier of Zes**

Wordt de volgende grens een vier of een zes?

### *28.74.1. Afhandeling*

Als er geen boundaries meer zijn in de innings, zijn de weddenschappen ongeldig.

Alleen boundaries gescoord vanaf het bat (van elke delivery - legaal of niet) tellen als een boundary. Overthrows, alle run fours en extra's tellen niet als boundaries.

In wedstrijden met beperkte overs zijn weddenschappen ongeldig als de totale innings op enig moment wordt teruggebracht tot minder dan 80% van het aangegeven maximum aantal overs op het moment dat de weddenschap werd geplaatst, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al was vastgesteld vóór de terugbrenging.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald.

Boundaries gescoord in een superover tellen niet mee.

## **28.75. Winnen**

In welke over van de innings van het genoemde team zal de wedstrijd voltooid worden?

### *28.75.1. Afhandeling*

Alle weddenschappen zijn ongeldig als er geen officieel resultaat is.

Bij wedstrijden met beperkte overs zijn alle weddenschappen ongeldig als na het plaatsen van de weddenschap de maximaal mogelijke overs op enigerlei wijze worden verlaagd.

## **28.76. Beide teams scoren "X" punten**

Zullen beide teams het aangegeven aantal punten scoren?

### *28.76.1. Afhandeling*

In overeenstemming met de Innings Runs regels wordt elke innings als voltooid beschouwd als ten minste 80% van de geplande overs gebowld zijn op het moment dat de weddenschap werd geplaatst, en deze markt zal dienovereenkomstig worden afgewikkeld.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als er minder dan 100 overs zijn gebowld in de eerste innings van één van beide teams, tenzij de afwikkeling van de weddenschap al is bepaald. Alleen runs gescoord in de eerste innings tellen. Als een team declareert, wordt de innings als voltooid beschouwd voor de afrekening.

## **28.77. Of Batter Methode van Ontslag**

Wordt één van de genoemde slagmensen op de aangegeven manier weggestuurd?

### *28.77.1. Afhandeling*

Alle weddenschappen worden vereffend, ongeacht of een van de slagmannen not out blijft of geblesseerd retired gaat aan het einde van de innings.

## **28.78. Beide slagmannen Ontslagmethode**

Worden beide genoemde slagmensen op de aangegeven manier weggestuurd?

### *28.78.1. Afhandeling*

Als "Ofwel Batter Methode van Ontslag".

## **28.79. Loopt af opeenvolgende leveringen**

Hoeveel runs zullen er gescoord worden met elk van de opgegeven leveringen?

### *28.79.1. Afhandeling*

Als "Runs off Delivery" behalve dat het opgegeven aantal runs moet worden gescoord op beide genoemde leveringen.

## **28.80. Wicket uit levering**

Zal er een wicket vallen in de opgegeven delivery?

### *28.80.1. Afhandeling*

De opgegeven levering moet voltooid zijn om inzetten te laten staan. Voor de afrekening telt elk wicket, inclusief run outs. Een slagman die geblesseerd terugtreedt telt niet als wicket. Als een slagman uitgetimed of teruggetrokken wordt, dan wordt het wicket geacht te hebben plaatsgevonden op de vorige bal.

## **28.81. Beide slagmensen scoren "X" punten in Over**

Scoren beide slagmensen het opgegeven aantal runs in de over?

### *28.81.1. Afhandeling*

De gespecificeerde over moet voltooid zijn om de weddenschappen te laten gelden, tenzij de Afhandeling al bepaald is. Als een innings eindigt tijdens een over, dan wordt die over als voltooid beschouwd, tenzij de innings wordt beëindigd door externe factoren, waaronder slecht weer, in welk geval alle weddenschappen ongeldig zijn, tenzij de afrekening al heeft plaatsgevonden.

Als de over om wat voor reden dan ook niet begint, zijn alle weddenschappen ongeldig. Runs moeten worden gescoord om mee te tellen voor de afrekening.

Weddenschappen worden beslecht ongeacht of één van de opgegeven batters wordt uitgeschakeld of hurt retired voordat de over begint.

## **28.82. Beide slagmensen scoren een boundary in over**

Zullen beide slagmensen een boundary scoren in de over?

### *28.82.1. Afhandeling*

Als "Beide slagmensen scoren 'X' punten in over".

Zowel vieren als zessen tellen als boundaries. Alleen vieren of zessen gescoord vanaf het bat (van elke delivery - legaal of niet) tellen. Overthrows, alle run fours en extra's tellen niet.

### **28.83. Zowel een Vier als een Zes te scoren in een Over**

Worden er zowel een vier als een zes gescoord in de over?

#### *28.83.1. Afhandeling*

De gespecificeerde over moet voltooid zijn om de weddenschappen te laten gelden, tenzij de Afhandeling al bepaald is. Als een innings eindigt tijdens een over, dan wordt die over als voltooid beschouwd, tenzij de innings wordt beëindigd door externe factoren, waaronder slecht weer, in welk geval alle weddenschappen ongeldig zijn, tenzij de afrekening al heeft plaatsgevonden.

Als de over om wat voor reden dan ook niet begint, zijn alle weddenschappen ongeldig.

Alleen vieren of zessen gescoord vanaf het bat (van welke delivery dan ook - legaal of niet) tellen. Overthrows, alle run fours en extra's tellen niet.

### **28.84. Batter en Bowler Combo Mijlpalen**

Zullen de genoemde slagman en de genoemde bowler hun aangegeven mijlpalen bereiken?

#### *28.84.1. Afhandeling*

Voor slagman - hetzelfde als "Batter Runs". In eerste klasse wedstrijden tellen alleen runs gescoord in de eerste innings. Voor bowler - als een bowler niet bowlt, wordt hij geacht 0 wickets te hebben genomen.

In gelimiteerde overs wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als het niet mogelijk was om ten minste 80% van de geplande overs in de betreffende innings te voltooien door externe factoren, inclusief slecht weer, tenzij er een Afhandeling is getroffen.

Bij gelijke Eerste Klasse wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig als er minder dan 200 overs zijn gebowld, tenzij de bowling innings van de speler compleet is. Het resultaat wordt als vastgesteld beschouwd als de lijnen waarop de weddenschap geplaatst is, gepasseerd zijn.

In Eerste Klasse-wedstrijden tellen alleen wickets in de eerste innings en runs.

Wickets en runs gescoord in een superover tellen niet mee.

### **28.85. Slagman Combo Mijlpalen**

Zullen beide slagmensen hun aangegeven mijlpalen bereiken?

#### *28.85.1. Afhandeling*

Hetzelfde als "Combined Batter Runs".

## **29. Curling**

### **29.1. Algemene regels**

#### *29.1.1. Afhandeling*

Alle markten worden verrekend volgens het officiële eindresultaat, tenzij anders vermeld in de marktbeschrijving.

#### *29.1.2. Verlaten/uitgestelde informatie*

Alle weddenschappen op verlaten of uitgestelde wedstrijden zijn ongeldig, tenzij de wedstrijd opnieuw wordt gepland en binnen de volgende 24 uur wordt voltooid. In dat geval blijven de weddenschappen staan.

Onderbroken of uitgestelde wedstrijden, die wel plaatsvinden binnen een toernooi, blijven de weddenschappen staan op voorwaarde dat de wedstrijd voor het einde van de competitie wordt voltooid.

### **29.2. Weddenschappen**

Kies welk team de wedstrijd gaat winnen.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

### **29.3. Outrights**

Kies welk team een kampioenschap / competitie / beker zal winnen.

Mogelijke selecties: Alle teams die kans maken op het kampioenschap / competitie / beker.

#### *29.3.1. Afhandeling*

Alle weddenschappen worden afgewikkeld volgens het officiële resultaat na de laatste wedstrijd van het kampioenschap/de competitie/de beker. Latere wijzigingen op welke manier dan ook zullen geen invloed hebben op de afrekening.

Als een team niet deelneemt aan het toernooi, zijn alle outright weddenschappen op dit team ongeldig.

De op de terminals aangegeven tijd kan afwijken van het geplande einde van de wedstrijd.

### **29.4. Placebet 1-3**

Kies welk team in de Top 3 van het toernooi zal eindigen.

Mogelijke selecties: Alle teams die kans maken om in de top 3 van het toernooi/ kampioenschap/ competitie/ beker te komen.

#### *29.4.1. Afhandeling*

Alle weddenschappen worden afgewikkeld volgens het officiële resultaat na de laatste wedstrijd van het kampioenschap/de competitie/de beker. Latere wijzigingen op welke manier dan ook zullen geen invloed hebben op de afrekening.

Als een team niet deelneemt aan het toernooi, zijn alle place-bets op dit team ongeldig.

De op de terminals aangegeven tijd kan afwijken van het geplande einde van de wedstrijd.

## **30. Wielrennen**

### **30.1. Algemene regels**

#### *30.1.1. Afhandeling*

Weddenschappen worden verrekend volgens de podiumceremonie na de race. Eventuele latere wijzigingen in de uitslag hebben geen invloed op de afrekening van de weddenschappen. Dead Heat Rule is van toepassing waar van toepassing.

Deelnemers moeten de startlijn van het betreffende evenement/podium passeren om de weddenschappen te laten gelden. Anders zijn de weddenschappen ongeldig en worden de inzetten terugbetaald.

#### *30.1.2. Verlaten/uitgestelde informatie*

Indien een evenement wordt verlaten of uitgesteld en er geen officieel resultaat wordt bekendgemaakt, zijn de weddenschappen nietig.

### **30.2. Tour winnaar**

Voorspel de winnaar van een Tour.

### **30.3. Classificatie Winnaar**

Voorspel de winnaar van een klassement (berg, punten, jonge ruiter, enz...).

### **30.4. Etappewinnaar**

Kies de winnaar van de etappe.

### **30.5. Podium afwerking**

Selecteer de renner die op het podium zal eindigen (plaatsen 1-3).

#### *30.5.1. Afhandeling*

Als er meer rijders in de Top 3 staan door dead heat op de 3<sup>rd</sup> plaats, worden alle rijders volledig uitbetaald.

### **30.6. Head to Head**

Voorspel welke renner van de lijst de beste positie in de wedstrijd zal behalen.

#### *30.6.1. Afhandeling*

Weddenschappen zijn ongeldig als één van beide renners niet start of als geen van beide renners de wedstrijd uitrijdt.

## **31. Darts**

### **31.1. Algemene regels**

#### *31.1.1. Afhandeling*

Alle markten worden verrekend volgens het officiële eindresultaat, tenzij anders vermeld in de marktbeschrijving.

#### *31.1.2. Verlaten/uitgestelde informatie*

Alle weddenschappen op uitgestelde wedstrijden die niet zijn begonnen, zijn ongeldig, tenzij de wedstrijd opnieuw wordt gepland en binnen de volgende 24 uur wordt voltooid. In dat geval blijven de weddenschappen staan.

Als een wedstrijd begint maar niet wordt voltooid, wordt de speler die doorgaat naar de volgende ronde beschouwd als de winnaar voor de afrekening. Alle andere markten zullen ongeldig zijn, behalve wanneer de uitkomst al vaststaat op het moment van opgeven.

Onderbroken of uitgestelde wedstrijden, die wel binnen een toernooi plaatsvinden, blijven de weddenschappen staan, mits de wedstrijd voor het einde van de competitie is voltooid.

### **31.2. Weddenschappen**

Kies de winnaar van de wedstrijd.

Mogelijke selecties 2way: Speler 1, Speler 2.

Mogelijke selecties 3way: Speler 1, gelijkspel, speler 2.

#### *31.2.1. Afhandeling*

In competitiewedstrijden waar kansen beschikbaar zijn voor het gelijkspel, worden alle weddenschappen op spelers om te winnen behandeld als verliezende selecties als de wedstrijd gelijk wordt gespeeld.

Als het resultaat van een 2way markt gelijk is, zijn de weddenschappen ongeldig.

### **31.3. Handicap Wedden**

Kies de winnaar nadat de handicapspreiding is toegepast op het officiële eindresultaat. Handicaps kunnen gebaseerd zijn op legs of sets, afhankelijk van de indeling van het toernooi.

Mogelijke selecties 2way: x.x-Handicap voor Speler 1, x.x-Handicap voor Speler 2.

Mogelijke selecties 3way: Speler 1, gelijkspel, speler 2.

### **31.4. Totaal Sets Over/Onder**

Selecteer het totale aantal sets in de wedstrijd dat boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven waarde moet liggen. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gegeven waarde en het totaal is gelijk aan deze waarde, zullen de weddenschappen worden geannuleerd. Het aantal sets van beide deelnemers wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: Over x.5, Onder x.5.

### **31.5. Totaal legs**

Kies of het totaal aantal gespeelde legs in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de waarde is die je kiest. Als precies de waarde de score is, zijn de weddenschappen ongeldig.

### **31.6. Juiste score**

Selecteer de juiste score van de wedstrijd. Als het volledige aantal sets/legs niet wordt voltooid, zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Elke mogelijke uitkomst.

### **31.7. Winnaar set X**

Selecteer de winnaar van de opgegeven reeks X.

Mogelijke selecties: Speler 1, Speler 2.

### **31.8. 1. Set - Leg Handicap**

Selecteer de winnaar van de eerste set nadat leg spread is toegepast op de officiële eerste set leg score.

Mogelijke selecties: x.x-handicap voor speler 1, x.x-handicap voor speler 2.

### **31.9. Set X - Leg Y Winnaar**

Selecteer wie de opgegeven leg Y zal winnen in de opgegeven set X. Bijv. wie wint de eerste leg in de tweede set?

Mogelijke selecties: Speler 1, Speler 2.

### **31.10. Winnaar Leg X**

Selecteer de speler die de opgegeven Leg X zal winnen.

Mogelijke selecties: Speler 1, Speler 2.

### **31.11. 180's Match Bet**

Kies welke speler meer 180s zal scoren in de wedstrijd.

Mogelijke selecties: Speler 1, gelijkspel, speler 2.

### **31.12. 180's Match Bet Handicap**

Selecteer de speler die meer 180's heeft in de hele wedstrijd nadat de handicapspreiding is toegepast.

Mogelijke selecties: x.x-handicap voor speler 1, x.x-handicap voor speler 2.

### **31.13. Totaal wedstrijd 180's**

Selecteer het totale aantal 180's gescoord in de wedstrijd.

Mogelijke selecties 2way: Over x.5, Onder x.5.

Mogelijke selecties 3way: Onder X, Precies Y, Over Z.

### **31.14. Speler 180's**

Selecteer het aantal 180s dat de genoemde speler in de wedstrijd heeft gescoord.

Mogelijke selecties 2way: Over x.5, Onder x.5.

Mogelijke selecties 3way: Onder X, Precies Y, Over Z.

### **31.15. Set X - 180's in Leg Y**

Selecteer of een speler een 180 heeft in het opgegeven Leg Y.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

### **31.16. Hoogste Checkout**

Kies welke speler de hoogste Checkout heeft in de wedstrijd.

Mogelijke selecties: Speler 1, Speler 2.

### **31.17. Hoogste wedstrijd Checkout**

Selecteer de hoogste Checkoutscore in de wedstrijd die boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven waarde is. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven waarde en de hoogste Checkoutscore is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De Checkoutscores van beide spelers tellen mee voor deze markt.

Mogelijke selecties: Over x.5, Onder x.5.

### **31.18. Hoogste Checkout Speler X**

Selecteer de hoogste Checkoutscore voor de genoemde speler.

Mogelijke selecties 2way: Over x.5, Onder x.5.

Mogelijke selecties 3way: Onder y, Tussen y - x, Boven x.

### **31.19. Leg X Checkout**

Selecteer of de Checkout van een bepaalde leg hoger of lager is dan de opgegeven waarde.

Mogelijke selecties, Onder x.5, Over x.5.

### **31.20. Set X Leg Y Winning Checkout**

Selecteer of de Checkout van een bepaalde leg hoger, precies of lager is dan de opgegeven waarde.

Mogelijke selecties: Onder X, Precies Y, Over Z.

### **31.21. Leg X dubbele kleur**

Kies de kleur van de Checkout in een bepaalde leg.

Mogelijke selecties: Rood, Groen.

### **31.22. Leider na 4 legs**

Selecteer de speler die na de eerste vier legs aan de leiding gaat.

Mogelijke selecties: Speler 1, gelijkspel, speler 2.

### **31.23. Score na 4 legs**

Kies de score na vier legs. Als vier legs niet worden voltooid, zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Elke mogelijke uitkomst.

### **31.24. Race naar 3 legs**

Kies de speler die als eerste drie legs wint.

Mogelijke selecties: Speler 1, Speler 2.

### **31.25. Totaal Sets Oneven/Even**

Selecteer het totale aantal gespeelde sets in de wedstrijd als oneven of even.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

### **31.26. Totaal legs oneven/oneven**

Selecteer het totale aantal gespeelde legs in de wedstrijd als oneven of even.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

Mogelijke selecties: over x.5 legs, onder x.5 legs.

### **31.27. Wedstrijd Treble (Win Match/Most 180s/Highest Checkout)**

Selecteer een speler die de wedstrijd wint, de meeste 180s scoort en de hoogste checkout behaalt in dezelfde wedstrijd. Als een van deze markten eindigt in een gelijkspel dan zullen alle weddenschappen worden afgewikkeld als verliezers.

### **31.28. Sessie Markten**

Indien een speler zich terugtrekt uit een sessie, zullen weddenschappen op elke speler, wedstrijd, acca of totalspecials voor de sessie waarbij die speler betrokken is, nietig zijn.

### **31.29. Regelrechte winnaar**

Kies welke speler het toernooi wint.

Mogelijke selecties: Alle deelnemers die kans maken om het toernooi te winnen.

#### *31.29.1. Afhandeling*

Alle weddenschappen worden verrekend volgens het officiële resultaat na de laatste wedstrijd van het toernooi. Latere wijzigingen, op welke wijze dan ook, hebben geen invloed op de afrekening.

Indien een team/deelnemer niet deelneemt aan het toernooi, zijn alle outright weddenschappen op dit team/deelnemer nietig.

Als een speler zich terugtrekt uit een competitie voordat deze is afgelopen (bijvoorbeeld de Premier League), zal hij niet worden beschouwd als winnaar in een markt voor de onderste of onderste twee plaatsen.

De op de terminals aangegeven tijd kan afwijken van het geplande einde van de wedstrijd.

## 32. E-Sports

### 32.1. Algemene regels

#### 32.1.1. Afhandeling

Alle weddenschappen worden als ongeldig afgerekend, als een wedstrijd ten onrechte als beschikbaar voor weddenschappen wordt weergegeven.

Als een speler of team een walkover of overwinning krijgt van een officiële vertegenwoordiger (admin, organisator van de competitie) op een kaart voor aanvang, worden alle inzetten als ongeldig afgerekend.

Als een spel of kaart wordt overgespeeld wegens verbroken verbinding of technische problemen, worden alle weddenschappen met betrekking tot deze markt als ongeldig beschouwd, tenzij het resultaat al vóór de kwestie was vastgesteld.

Weddenschappen op een speler of team om ten minste één kaart te winnen, worden als ongeldig beschouwd als de wedstrijd begint, maar niet wordt voltooid, tenzij de uitslag al vóór de uitgifte is vastgesteld.

Wanneer een evenement dezelfde twee spelers of teams omvat die meerdere Games of kaarten spelen, bijvoorbeeld "best of 3", en één of meer Games of kaarten worden niet gespeeld omdat het resultaat van het evenement al is vastgesteld, zijn weddenschappen op niet-gespeelde Games of kaarten ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

Als het geplande aantal rondes of kaarten wordt gewijzigd, of als markten per vergissing worden aangeboden op basis van een ander aantal rondes of kaarten dan het werkelijk geplande aantal, dan zijn weddenschappen op de winnende marge (inclusief handicap), totaal aantal rondes / kaarten, juiste scores enz. ongeldig en wordt de inzet terugbetaald. Weddenschappen op kaartwinnaars en matchupwinnaars blijven staan.

In het geval van geïndexeerde of genummerde markten (zoals de winnaar van een specifieke ronde in Counter Strike: GO, of het team dat een bepaalde genummerde kill scoort in League of Legends of DOTA2), bepaalt de index welk doel telt. Woorden als "volgende" in de naam van de markt zijn niet gegarandeerd correct, omdat uitzendingen vertraagd kunnen zijn en we de index niet altijd precies vooruitzetten wanneer een doelstelling is gescoord of een ronde is voltooid. Alle weddenschappen worden daarom afgerekend op de specifieke genummerde ronde of doelstelling, ongeacht eventuele andere bewoordingen in de marktnaam of de timing ervan ten opzichte van het moment waarop de weddenschap werd geplaatst.

Als een kaart niet wordt gespeeld of wordt toegekend aan een speler of team door walkover of default zonder dat het spel is begonnen, zijn alle inzetten op die kaart en op de wedstrijd als geheel ongeldig en worden de inzetten terugbetaald. Inzetten die alleen betrekking hebben op kaarten die worden gespeeld, blijven staan. Een kaart wordt geacht te zijn begonnen zodra de spelklok start of een team of speler een spelactie onderneemt met betrekking tot die kaart, inclusief picks, bans en wapenaankopen.

### 32.1.2. *Verlaten/uitgestelde informatie*

Data en aanvangstijden worden alleen ter informatie getoond en zijn mogelijk niet nauwkeurig. Als een evenement wordt geannuleerd, uitgesteld of onderbroken en niet binnen 48 uur na de oorspronkelijk geplande starttijd is voltooid, zijn weddenschappen op dat evenement ongeldig en worden de inzetten terugbetaald. Games of kaarten die binnen 48 uur zijn voltooid, worden echter normaal afgerekend, zelfs als extra Games of kaarten die deel zouden uitmaken van dezelfde wedstrijd worden geannuleerd of verder uitgesteld.

Alle weddenschappen worden afgesloten op basis van het officiële resultaat dat door het bevoegde wedstrijdorgaan is bekendgemaakt.

Onderbroken of uitgestelde wedstrijden, die wel binnen een toernooi plaatsvinden, blijven de weddenschappen staan, mits de wedstrijd voor het einde van de competitie is voltooid.

### 32.1.3. *Specifieke sportregels voor League of Legends*

Voor weddenschappen met torens tellen alle vernietigde torens als zijnde vernietigd door de tegenstander, zelfs als de laatste treffer afkomstig was van een minion.

Voor weddenschappen met remmers tellen alle vernietigde remmers als zijnde vernietigd door de tegenstander, zelfs als de laatste treffer afkomstig was van een minion. Voor weddenschappen met betrekking tot het aantal vernietigde remmers telt elk van de zes remmers slechts eenmaal, zelfs als het wordt vernietigd, opnieuw verschijnt en opnieuw wordt vernietigd. Voor weddenschappen over de volgende vernietigde remmer telt elke vernietiging van een remmer apart, zelfs als hij opnieuw is verschenen en voor een tweede of volgende keer wordt vernietigd.

Voor weddenschappen op kills (inclusief "First Blood", wat in League of Legends synoniem is met de eerste kill op de map) is de officiële uitzending of game API, indien beschikbaar, bepalend voor de vraag of de dood van een Champion telt als een kill. Als bijvoorbeeld een kampioen wordt gedood door toren- of minionschade zonder dat er een vijandelijke kampioen bij betrokken is, wordt dit mogelijk niet geregistreerd als een kill in de uitzending.

Voor weddenschappen op het volgende team dat een bepaald doel scoort of het team dat het meeste van een bepaald doel scoort, waar een "geen van beide" of "gelijkspel" optie wordt aangeboden en het winnende resultaat is, zijn weddenschappen op beide teams verliezers. Indien een dergelijke selectie niet wordt aangeboden en geen van beide teams wint, zijn alle weddenschappen op de markt nietig en worden de inzetten terugbetaald.

Als een team zich overgeeft, blijven de weddenschappen staan en worden ze als volgt afgewikkeld. Voor weddenschappen op de kaartwinnaar is het winnende team het team dat zich niet heeft overgegeven. Inzetten met betrekking tot draken, baronnen en doden worden beslecht op basis van de situatie op het moment dat de overgave plaatsvindt. Inzetten met betrekking tot torens en remmers worden beslecht alsof het winnende team het minimum aantal extra torens en/of remmers heeft vernietigd dat theoretisch nodig is om het spel normaal te winnen vanaf de positie waarin de overgave plaatsvond. Bijvoorbeeld, als een remmer van het verliezende team uitgeschakeld is op het moment van overgave, dan wordt geen extra remmer geacht te zijn vernietigd. Als geen enkele remmer van het verliezende team is uitgeschakeld, wordt het winnende team geacht één extra remmer te hebben vernietigd, met voorrang voor een remmer die al is vernietigd als zo'n remmer bestaat en opnieuw is verschenen. Als het winnende team alle torens van niveau 1 en één toren van niveau 2 heeft vernietigd, dan wordt het geacht nog drie torens te hebben vernietigd (zeven in totaal), omdat het minstens één

toren van niveau 3 en de twee nexustorens had moeten vernietigen om vanuit die positie normaal te winnen.

#### *32.1.4. Specifieke sportregels voor DOTA2*

Voor weddenschappen met torens tellen alle vernietigde torens als zijnde vernietigd door de tegenstander, zelfs als de laatste treffer afkomstig was van een minion.

Voor weddenschappen met barakken tellen alle vernietigde barakken als zijnde vernietigd door de tegenstander, zelfs als de laatste treffer van een minion was. De ranged en meele barakken in elk paar tellen als aparte barakken, zodat elk team in totaal zes barakken heeft.

Voor weddenschappen met betrekking tot kills (anders dan "First Blood") is de officiële uitzending of game API, indien beschikbaar, bepalend voor de vraag of de dood van een Champion telt als een kill. Als bijvoorbeeld een kampioen wordt gedood door toren- of minionschade zonder tussenkomst van een vijandelijke kampioen, wordt dit mogelijk niet geregistreerd als een moord in de uitzending.

Voor weddenschappen op First Blood, moet de uitzending of de officiële API score de kill registreren als First Blood. Als een kill bijvoorbeeld wordt geweigerd door een teamgenoot, kan deze niet worden geteld als First Blood (ongeacht of deze is geregistreerd als een kill op de broadcast kill counter), in welk geval deze niet zal tellen als First Blood voor weddenschappen. Voor alle duidelijkheid: alle andere kill markets dan "First Blood" worden afgerekend op basis van de kill counter, maar een kill die geregistreerd staat op de kill counter telt alleen als First Blood als hij als zodanig wordt aangekondigd.

Voor weddenschappen op Roshans wordt het team dat de laatste treffer op Roshan scoort, zoals bepaald door de uitzending of de API van het spel indien beschikbaar, geacht Roshan te hebben gedood, ongeacht de speler die de aegis van de onsterfelijke oppakt.

Voor weddenschappen op het volgende team dat een bepaald doel scoort of het team dat het meeste van een bepaald doel scoort, waar een "geen van beide" of "gelijkspel" optie wordt aangeboden en het winnende resultaat is, zijn weddenschappen op beide teams verliezers. Indien een dergelijke selectie niet wordt aangeboden en geen van beide teams wint, zijn alle weddenschappen op de markt nietig en worden de inzetten terugbetaald.

Als een team zich overgeeft, blijven de weddenschappen staan en worden ze als volgt afgewikkeld. Voor weddenschappen op de kaartwinnaar is het winnende team het team dat zich niet heeft overgegeven. Inzetten op Roshans, barakken en kills worden beslecht op basis van de situatie op het moment dat de overgave plaatsvindt. Weddenschappen op torens worden beslecht alsof het winnende team het minimum aantal extra torens heeft vernietigd dat theoretisch nodig is om het spel normaal te winnen vanuit de positie waarin de overgave plaatsvond. Bijvoorbeeld, als het winnende team alle torens van niveau 1 en één toren van niveau 2 heeft vernietigd, dan wordt het geacht nog drie torens te hebben vernietigd (zeven in totaal), omdat het minstens één toren van niveau 3 en de twee oude torens had moeten vernietigen om het spel normaal te winnen vanaf die positie.

#### *32.1.5. Specifieke sportregels voor Counter Strike: GO*

De meeste kaartweddenschappen zijn gebaseerd op het geplande aantal rondes (meestal best of 30) exclusief de extra rondes die worden gespeeld in het geval van een gelijkspel. Als er echter een kaartwinnaarsmarkt wordt aangeboden zonder een "gelijkspel"-selectie, dan wordt deze verrekend in het voordeel van de algemene winnaar van de kaart, inclusief de extra gespeelde tijd.

## 32.2. Algemene marktregels voor eSports

### 32.2.1. Weddenschappen

Kies de winnaar van de wedstrijd.

Mogelijke selecties 2way: Thuisploeg, Uitploeg, Speler 1, Speler 2.

Mogelijke selecties 3way: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg

### 32.2.2. Handicap Wedden

Kies de winnaar nadat de handicap van de kaart is toegepast op het officiële eindresultaat.

Mogelijke selecties: x.x-spreiding voor Team 1, x.x-spreiding voor Team 2, x.x-spreiding voor Speler 1, x.x-spreiding voor Speler 2.

### 32.2.3. Juiste score

Selecteer de exacte score van een wedstrijd/spel in reguliere speeltijd.

Mogelijke selecties: bijv. Team 1 wint 1:0, Gelijkspel 1:1, Team 2 wint 3:2.

### 32.2.4. Draw No Bet (Spelers)

Kies welke speler de aangewezen wedstrijd of helft zal winnen. Bij een gelijkspel zijn alle weddenschappen op deze markt ongeldig.

Mogelijke selecties: Speler 1, Speler 2.

### 32.2.5. Draw No Bet (Teams)

Kies welk team de aangewezen wedstrijd of kaart zal winnen. In het geval van een gelijkspel zijn alle weddenschappen op deze markt ongeldig.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

### 32.2.6. Totaal doelpunten

Selecteer of het totaal aantal gescoorde doelpunten in de wedstrijd door beide spelers boven (meer dan) of onder (minder dan) de gespecificeerde doelwaarde zal zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de gespecificeerde doelwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over, Under.

### 32.2.7. Totaal aantal punten

Selecteer of het totale aantal punten gescoord in de wedstrijd door beide teams of spelers boven (meer dan) of onder (minder dan) de gespecificeerde puntenwaarde zal zijn. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gespecificeerde puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over, Under.

#### *32.2.8. Totaal kaarten*

Selecteer of het totale aantal kaarten dat door beide teams in het spel wordt gespeeld meer (meer dan) of minder (minder dan) is dan de opgegeven kaartwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de opgegeven kaartwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over, Under.

#### *32.2.9. Totaal aantal rondes*

Selecteer of het totale aantal gespeelde rondes in het spel door beide teams boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven rondewaarde zal zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de opgegeven rondewaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over, Under.

#### *32.2.10. Totaal aantal doden*

Selecteer of het totale aantal kills gescoord in de wedstrijd door beide teams boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven kills waarde zal zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de gespecificeerde kills waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over, Under.

#### *32.2.11. Team dat een Quadra Kill scoort*

Selecteer het team dat een Quadra Kill scoort.

Mogelijke selecties: Team 1, Team 2.

#### *32.2.12. Kaart X Winnaar*

Selecteer de winnaar van de aangewezen kaart.

Mogelijke selecties: Team 1, Team 2.

#### *32.2.13. Kaart X - Team dat het eerste bloed laat vloeien*

Kies welk team het eerste bloed zet op de aangewezen kaart.

Mogelijke selecties: Team 1, Team 2.

#### *32.2.14. Kaart X - Team dat de volgende moord scoort*

Selecteer het team dat de volgende kill scoort in de aangewezen map.

Mogelijke selecties: Team 1, Team 2.

#### *32.2.15. Kaart X - Team om volgende toren / volgende remmer te vernietigen*

Kies welk team de volgende toren of de volgende remmer op de aangewezen kaart vernietigt.

Mogelijke selecties: Team 1, Team 2.

*32.2.16. Kaart X - Team om de volgende Draak / de volgende Baron / de volgende Roshan te verslaan*

Kies welk team de volgende draak, de volgende baron of de volgende roshan doot in de aangewezen kaart.

Mogelijke selecties: Team 1, Team 2.

*32.2.17. Kaart X - Totaal aantal doden / Totaal vernietigde torens / Totaal gedode draken / Totaal gedode baronnen*

Selecteer of het totaal aantal gesneuvelden / vernietigde torens / gedode draken of baronnen in de aangewezen Kaart boven (meer dan) of onder (minder dan) de gespecificeerde waarde moet zijn. Als een heel getal wordt gebruikt voor het totaal en de totale score is gelijk aan deze waarde, zullen de inzetten ongeldig zijn.

Mogelijke selecties: Meer dan x.x Kills / Towers Destroyed / Dragons Slained / Barons Slained , Under x.x Kills / Towers Destroyed / Dragons Slained / Barons Slained.

*32.2.18. Kaart X - Team dat de meeste kills scoort*

Selecteer het team dat de meeste kills scoort in de genummerde map.

Mogelijke selecties: Team 1, gelijkspel, Team 2.

*32.2.19. Kaart X - Beide teams moeten een baron doden / een remmer vernietigen.*

Kies of beide teams al dan niet een baron doden / een remmer vernietigen in de aangewezen map.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

## **33. Veldhockey**

### **33.1. Algemene regels**

#### *33.1.1. Afhandeling*

Alle markten worden verrekend volgens het officiële resultaat na reguliere wedstrijdtijd, tenzij anders vermeld in de marktbeschrijving.

#### *33.1.2. Verlaten/uitgestelde informatie*

Alle weddenschappen op gestaakte of uitgestelde wedstrijden zijn ongeldig, tenzij de wedstrijd binnen de volgende 24 uur opnieuw wordt gepland. In dat geval blijven de weddenschappen staan.

Onderbroken of uitgestelde wedstrijden, die wel plaatsvinden binnen een toernooi, blijven de weddenschappen staan op voorwaarde dat de wedstrijd voor het einde van de competitie wordt voltooid.

### **33.2. Fulltime Resultaat**

Kies welk team de wedstrijd gaat winnen.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

### **33.3. Totaal doelpunten**

Selecteer het totaal aantal gescoorde doelpunten in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven doelpuntenwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De score van beide teams wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 doelpunten, Onder x.5 doelpunten.

### **33.4. Outrights**

Kies welk team het toernooi gaat winnen.

Mogelijke selecties: Alle teams die kans maken om het toernooi te winnen.

#### *33.4.1. Afhandeling*

Alle weddenschappen worden verrekend volgens het officiële resultaat na de laatste wedstrijd van het toernooi. Latere wijzigingen, op welke wijze dan ook, hebben geen invloed op de afrekening.

Als een team niet deelneemt aan het toernooi, zijn alle outright weddenschappen op dit team ongeldig.

De op de terminals aangegeven tijd kan afwijken van het geplande einde van de wedstrijd.

### **33.5. Placebet 1-3**

Kies welk team in de Top 3 van het toernooi zal eindigen.

Mogelijke selecties: Alle teams die kans maken op de top 3 van het toernooi.

### 33.5.1. Afhandeling

Alle weddenschappen worden verrekend volgens het officiële resultaat na de laatste wedstrijd van het toernooi. Latere wijzigingen, op welke wijze dan ook, hebben geen invloed op de afrekening.

Als een team niet deelneemt aan het toernooi, zijn alle place-bets op dit team ongeldig.

De op de terminals aangegeven tijd kan afwijken van het geplande einde van de wedstrijd.

## **34. Floorball**

### **34.1. Algemene regels**

#### *34.1.1. Afhandeling*

Alle markten worden beslecht volgens het officiële resultaat na reguliere wedstrijdtijd, tenzij anders vermeld in de marktbeschrijving. Als een winnende markt al is vastgesteld voordat de wedstrijd wordt gestaakt, bijvoorbeeld meer dan 0,5 doelpunten, blijven alle weddenschappen op deze markt staan.

#### *34.1.2. Verlaten/uitgestelde informatie*

Alle weddenschappen op verlaten of uitgestelde wedstrijden zijn ongeldig, tenzij de wedstrijd opnieuw wordt gepland en binnen de volgende 24 uur wordt gespeeld. In dat geval blijven de weddenschappen staan.

Onderbroken of uitgestelde wedstrijden, die wel plaatsvinden binnen een toernooi, blijven de weddenschappen staan op voorwaarde dat de wedstrijd voor het einde van de competitie wordt voltooid.

### **34.2. Fulltime Resultaat**

Kies welk team de wedstrijd zal winnen in de reguliere speeltijd.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

### **34.3. Totaal doelpunten**

Selecteer het totale aantal gescoorde doelpunten in de wedstrijd in de reguliere tijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven waarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, zullen de weddenschappen worden geannuleerd. De score van beide teams wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 doelpunten, Onder x.5 doelpunten.

## **35. Futsal**

### **35.1. Algemene regels**

#### *35.1.1. Afhandeling*

Alle markten worden verrekend volgens het officiële resultaat na reguliere wedstrijdtijd, tenzij anders vermeld in de marktbeschrijving.

#### *35.1.2. Verlaten/uitgestelde informatie*

Alle weddenschappen op verlaten of uitgestelde wedstrijden zijn ongeldig, tenzij de wedstrijd opnieuw wordt gepland en binnen de volgende 24 uur wordt gespeeld. In dat geval blijven de weddenschappen staan. Als er al een winnende markt is vastgesteld voordat de wedstrijd werd gestaakt, bijv. meer dan 0,5 doelpunten, uitslag halverwege de wedstrijd enz. blijven alle weddenschappen op deze markten staan.

Onderbroken of uitgestelde wedstrijden, die wel plaatsvinden binnen een toernooi, blijven de weddenschappen staan op voorwaarde dat de wedstrijd voor het einde van de competitie wordt voltooid.

### **35.2. Fulltime Resultaat**

Kies welk team de wedstrijd gaat winnen.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

### **35.3. Om in aanmerking te komen**

Kies welk team doorgaat.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

### **35.4. Om de beker te heffen**

Kies welk team de wedstrijd wint.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

### **35.5. Totaal doelpunten**

Selecteer het totale aantal gescoorde doelpunten in de wedstrijd in de reguliere tijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven waarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, zullen de weddenschappen worden geannuleerd. De score van beide teams wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 doelpunten, Onder x.5 doelpunten.

### **35.6. Handicap**

Kies de winnaar nadat de handicapspreiding is toegepast op het officiële eindresultaat.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

### **35.7. Gelijkspel Geen Inzet**

Kies welk team de wedstrijd gaat winnen.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

#### *35.7.1. Afhandeling*

Als de wedstrijd eindigt met een gelijkspel, zijn alle weddenschappen op deze markt ongeldig.

### **35.8. Om de rest van de wedstrijd te winnen**

Kies de winnaar van de periode vanaf het moment dat de weddenschap werd geplaatst tot het einde van de wedstrijd. Voor deze markt beginnen de teams met de virtuele score 0:0. De score tussen haakjes, bijvoorbeeld (score 3:2) is de huidige wedstrijdscore. Alleen doelpunten gescoord na het plaatsen van de weddenschap tellen mee. Doelpunten die vóór de plaatsing van de weddenschap zijn gescoord, tellen niet mee voor deze weddenschap.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

### **35.9. Volgende doelpunt**

Kies welk team als volgende gaat scoren. De score tussen haakjes, bijvoorbeeld (stand 3:2) is de huidige wedstrijdstand. Alleen de reguliere wedstrijdtijd na plaatsing van de weddenschap telt en 'geen doelpunt' is een optie.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Geen doel, Uitploeg.

### **35.10. Dubbele kans**

Kies één van de drie opties, het thuisteam wint of speelt gelijk (Home Team/Draw), het uitteam wint of speelt gelijk (Away Team/Draw) of één van beide teams wint (Home Team/Away Team).

Mogelijke selecties: Home Team/Draw, Away Team/Draw, Home Team/Away Team.

#### *35.10.1. Afhandeling*

De weddenschap is gewonnen als een van de twee resultaten zich voordoet.

### **35.11. Doelpunten Thuisploeg**

Selecteer hoeveel doelpunten de thuisploeg zal scoren in de reguliere speeltijd.

Mogelijke selecties: 0 of 1 doelpunt, 2 of 3 doelpunten, 4 of 5 doelpunten, 6 of meer doelpunten.

### **35.12. Doelpunten Uitteam**

Selecteer hoeveel doelpunten het uitteam zal scoren in de reguliere speeltijd.

Mogelijke selecties: 0 of 1 doelpunt, 2 of 3 doelpunten, 4 of 5 doelpunten, 6 of meer doelpunten.

### **35.13. Beide teams moeten scoren**

Selecteer of beide teams wel of niet zullen scoren in de reguliere speeltijd. Als slechts één team scoort, wordt dit geregeld als 'Nee'.

Mogelijke selecties: Ja, Nee

#### **35.14. Oneven/Even Doelen**

Kies of het totaal aantal doelpunten in de reguliere speeltijd oneven of even zal zijn.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

#### **35.15. 1e helft - Resultaat**

Kies welk team de eerste helft wint.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### **35.16. 1e helft - Totaal Doelpunten**

Selecteer het totale aantal gescoorde doelpunten in de 1e helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven waarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, zullen de weddenschappen worden geannuleerd. De score van beide teams wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 doelpunten, Onder x.5 doelpunten.

#### **35.17. 1e helft - Wie de rest wint**

Kies de winnaar van de periode vanaf het moment dat de weddenschap is geplaatst tot het einde van de eerste helft. Voor deze markt beginnen de teams met de virtuele score van 0:0. De score tussen haakjes, bijvoorbeeld (score 3:2) is de huidige wedstrijdscore. Alleen doelpunten gescoord na het plaatsen van de weddenschap tellen mee. Doelpunten die vóór het plaatsen van de weddenschap zijn gescoord, tellen niet mee voor deze weddenschap.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### **35.18. 1e helft - Volgende doelpunt**

Selecteer een team dat als volgende in de eerste helft zal scoren. De score tussen haakjes, bijv. (stand 3:2) is de huidige wedstrijdstand.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Geen doel, Uitploeg.

#### **35.19. Overtime - 3Way**

Kies het team dat de extra tijd wint. Strafschoppen tellen niet. Alleen doelpunten gescoord in overtime tellen.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### **35.20. Overtime - Totaal Doelpunten**

Selecteer het totale aantal doelpunten gescoord in overtime boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven waarde. Doelpunten gescoord in de reguliere wedstrijdtijd tellen niet mee. Als een heel getal wordt aangeboden als de opgegeven waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De score van beide teams wordt gecombineerd. Alleen doelpunten gescoord in de verlenging tellen mee.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 goals, Onder x.5 goals.

### **35.21. Om de rest van het OT te winnen**

Selecteer de winnaar van de periode vanaf het moment dat de weddenschap werd geplaatst tot het einde van de verlenging. Voor deze markt beginnen de teams met de virtuele score 0:0. De score tussen haakjes, bijvoorbeeld (score 3:2) is de huidige wedstrijdscore. Alleen doelpunten gescoord na het plaatsen van de weddenschap tellen mee. Doelpunten die vóór het plaatsen van de weddenschap zijn gescoord, tellen niet mee voor deze weddenschap. Penalty shootouts tellen niet mee voor deze weddenschap.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

### **35.22. Volgende doelpunt tijdens overtime**

Selecteer welk team als volgende scoort in overtime. De score tussen haakjes, bijvoorbeeld (score 3:2) is de huidige wedstrijdscore. Doelpunten in strafschoppen tellen niet mee.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Geen doel, Uitploeg.

### **35.23. Strafschoppen - Winnaar**

Kies welk team de Penalty Shootout wint.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg

### **35.24. Strafschoppen - Volgende doelpunt**

Kies welk team als volgende scoort in de Penalty Shootout. De score tussen haakjes, bijvoorbeeld (score 3:2) is de huidige wedstrijdscore.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg

### **35.25. Outrights / To Lift the Cup**

Kies welk team een kampioenschap / competitie / beker zal winnen.

Mogelijke selecties: Alle teams die kans maken op het kampioenschap/de competitie/de beker.

#### **35.25.1. Afhandeling**

Alle weddenschappen worden afgewikkeld volgens het officiële resultaat na de laatste wedstrijd van het kampioenschap/de competitie/de beker. Latere wijzigingen op welke manier dan ook zullen geen invloed hebben op de afrekening.

Indien een team niet deelneemt aan het toernooi, zijn alle weddenschappen op dit team ongeldig.

De op de terminals aangegeven tijd kan afwijken van het geplande einde van de wedstrijd.

## **36. Gaelic Games (Gaelic Football en Hurling)**

### **36.1. Algemene regels**

#### *36.1.1. Verlaten/uitgestelde informatie*

Alle weddenschappen op verlaten of uitgestelde wedstrijden zijn ongeldig, tenzij de wedstrijd opnieuw wordt gepland en binnen de volgende 48 uur wordt gespeeld. In dat geval blijven de weddenschappen staan.

#### *36.1.2. Afhandeling*

Alle markten worden beslecht volgens het officiële resultaat na de reguliere wedstrijdtijd (70/60 minuten), tenzij anders vermeld in de marktbeschrijving. Als een winnende markt al is vastgesteld voordat de wedstrijd wordt gestaakt, bijvoorbeeld het resultaat van de 1e helft, blijven alle weddenschappen op deze markt staan.

### **36.2. Match Winner**

Kies welk team de wedstrijd gaat winnen.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg

### **36.3. Draw no Bet**

Selecteer welk team de wedstrijd zal winnen. Als de wedstrijd eindigt als een gelijkspel zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

### **36.4. Handicap**

Kies de winnaar, nadat de gegeven handicap is toegepast op het officiële eindresultaat. In 2 Way markten zijn weddenschappen ongeldig in het geval van een gelijkspel nadat de handicap spread is toegepast.

Mogelijke selecties voor 2way: x.x-spread voor thuisploeg, x.x-spread voor uitploeg.

Mogelijke selecties voor 3-Way: Home Team, Draw, Away Team.

### **36.5. De meeste doelen**

Kies welk team de meeste doelpunten maakt.

Mogelijke selectie: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg

### **36.6. Halve winnaar**

Kies welk team de specifieke helft wint (eerste helft of tweede helft).

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

### **36.7. Halftijd/Fulltime**

Voorspel het resultaat in de rust en in de rust. Beide resultaten moeten juist zijn.

Overuren tellen niet mee.

Mogelijke selecties: Home Team / Home Team, Home Team / Draw, Home Team / Away Team, Draw / Home Team, Draw / Draw, Draw / Away Team, Away Team / Home Team, Away Team / Draw, Away Team / Away Team.

### **36.8. Totale score (3 weg)**

Selecteer het totale aantal punten dat in de wedstrijd is gescoord om over (meer dan), onder (minder dan) of tussen de gegeven puntenwaarde te zijn. De score van beide teams wordt gecombineerd.

De markt dekt elke score, bijv. doelpunt/punt.

Mogelijke selecties: Onder X, Tussen X en Y, Boven Y

### **36.9. Totale score (2 weg)**

Selecteer het totale aantal gescoorde punten in de wedstrijd dat boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven puntenwaarde moet liggen. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De score van beide teams wordt gecombineerd.

De markt dekt elke score, bijv. doelpunt/punt.

Mogelijke selecties: Over x.5, Onder x.5

### **36.10. Totale score Oneven/Even**

Kies of het puntentotaal in de reguliere wedstrijdijd oneven of even zal zijn. De score van beide teams wordt gecombineerd.

De markt dekt elke score, bijv. doelpunt/punt.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

### **36.11. Totale score Thuisploeg**

Selecteer het totale aantal punten dat door het thuisteam in de wedstrijd wordt gescoord om over (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven puntenwaarde te zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

De markt dekt elke score van het thuisteam, bijv. doelpunt/punt

Mogelijke selecties: Over x.5, Onder x.5

### **36.12. Totale score Uitteam**

Selecteer het totale aantal punten gescoord door het uitteam in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven puntenwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

De markt dekt elke wegscore, bijv. doelpunt/punt.

Mogelijke selecties: Over x.5, Onder x.5

### **36.13. Totaal doelpunten**

Selecteer het totale aantal gescoorde doelpunten in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven doelwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven doelpuntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, zullen de weddenschappen worden geannuleerd. De score van beide teams wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: Over x.5, Onder x.5

### **36.14. Totaal doelpunten Thuisploeg**

Selecteer het totale aantal doelpunten gescoord door de thuisploeg in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven doelwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven doelpuntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5, Onder x.5

### **36.15. Totaal aantal doelpunten Uitteam**

Selecteer het totale aantal doelpunten gescoord door het uitteam in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven doelwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven doelpuntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5, Onder x.5

### **36.16. Totaal aantal punten**

Selecteer het totale aantal 1-punts scores gescoord in de wedstrijd om over (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven puntenwaarde te zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5, Onder x.5

### **36.17. Totaal aantal punten Thuisploeg**

Selecteer het totale aantal 1-punts scores gescoord door de thuisploeg in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven puntenwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5, Onder x.5

### **36.18. Totaal aantal punten Uitteam**

Selecteer het totale aantal 1-punts scores gescoord door de uitploeg in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven puntenwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5, Onder x.5

### **36.19. Winstmarge**

Selecteer de marge waarmee het opgegeven team de wedstrijd wint, inclusief overtime indien aangeboden.

Mogelijke selecties: Thuisploeg met 1-3 punten, Thuisploeg met 4-6 punten, Thuisploeg met 7-9 punten, Thuisploeg met 10-12 punten, Thuisploeg met 13-15 punten, Thuisploeg met 16+ punten, Uitploeg met 1-3 punten, Uitploeg met 4-6 punten, Uitploeg met 7-9 punten, Uitploeg met 10-12 punten, Uitploeg met 13-15 punten, Uitploeg met 16+ punten, Gelijkspel

#### **36.20. 1<sup>st</sup> Scoren**

Selecteer de methode waarmee de eerste score van de wedstrijd wordt gemaakt

Mogelijke selecties: Thuisploeg met 1 punt uit open spel, Thuisploeg met 1 punt uit dode bal, Doelpunt thuisploeg, Uitploeg met 1 punt uit open spel, Uitploeg met 1 punt uit dode bal, Doelpunt uitploeg.

#### **36.21. Team om te scoren Punt X**

Selecteer welk team een specifiek (X) punt zal scoren. (bijv. Team dat punt 3 moet scoren)

Weddenschappen zijn ongeldig als de opgegeven score niet plaatsvindt.

De markt dekt elke score, bijv. doelpunt/achterstand.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg

#### **36.22. Team om doelpunt te maken X**

Selecteer welk team een specifiek (X) doelpunt zal scoren. (bijv. Team om doelpunt 3 te scoren)

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg, Geen doel.

#### **36.23. 1<sup>st</sup> Totale score**

Selecteer het totale aantal punten dat in de eerste helft wordt gescoord om over (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven puntenwaarde te zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De score van beide teams wordt gecombineerd.

De markt dekt elke score, bijv. doelpunt/punt.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten.

#### **36.24. 1<sup>st</sup> Totale score Thuisploeg**

Selecteer het totale aantal punten gescoord door de thuisploeg in de eerste helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven puntenwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

De markt dekt elke score van het thuisteam, bijv. doelpunt/punt.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten.

#### **36.25. 1<sup>st</sup> Helft Totale score Uitgaande ploeg**

Selecteer het totale aantal punten gescoord door de uitploeg in de eerste helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven puntenwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

De markt dekt elke score van het uitteam, bijv. doelpunt/punt.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten.

### **36.26. 1<sup>st</sup> Totaal doelpunten**

Selecteer het totale aantal gescoorde doelpunten in de eerste helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven doelwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven doelpuntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, zullen de weddenschappen worden geannuleerd. De doelpunten van beide teams worden gecombineerd.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 doelpunten, Onder x.5 doelpunten.

### **36.27. 1<sup>st</sup> Helft Totaal Doelpunten Thuisploeg**

Selecteer het totale aantal doelpunten gescoord door de thuisploeg in de eerste helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven doelwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven doelpuntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 doelpunten, Onder x.5 doelpunten.

### **36.28. 1<sup>st</sup> Helft Totaal doelpunten uitploeg**

Selecteer het totale aantal doelpunten gescoord door de uitploeg in de eerste helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven doelwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven doelpuntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 doelpunten, Onder x.5 doelpunten.

### **36.29. 1<sup>st</sup> Totale punten**

Selecteer het totale aantal 1-punts scores gescoord in de eerste helft om over (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven puntenwaarde te zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De punten van beide teams worden gecombineerd.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten.

### **36.30. 1<sup>st</sup> Totaal aantal punten Thuisploeg**

Selecteer het totale aantal 1-punts scores gescoord door de thuisploeg in de eerste helft om over (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven puntenwaarde te zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten.

### **36.31. 1<sup>st</sup> Helft Totaal aantal punten Wegteam**

Selecteer het totale aantal 1-punts scores gescoord door de uitploeg in de eerste helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven puntenwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 punten, Onder x.5 punten.

### 36.32. 1<sup>st</sup> Halve Handicap

Kies de winnaar van de 1<sup>st</sup> helft nadat de gegeven handicap is toegepast op het officiële half time resultaat. In 2 Way markten zijn weddenschappen ongeldig in het geval van een gelijkspel nadat de handicap spread is toegepast.

Mogelijke selecties voor 2way: x.x-spread voor thuisploeg, x.x-spread voor uitploeg.

Mogelijke selecties voor 3-Way: Home Team, Draw, Away Team.

### 36.33. 2<sup>nd</sup> Totale score

Selecteer het totale aantal punten dat in de tweede helft wordt gescoord boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven puntenwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De score van beide teams wordt gecombineerd. Een eventuele Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op de 2<sup>nd</sup> helft.

De markt dekt elke score, bijv. doelpunt/punt

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten.

### 36.34. 2<sup>nd</sup> Totale score Thuisploeg

Selecteer het totale aantal punten gescoord door de thuisploeg in de tweede helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven puntenwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, zullen de weddenschappen worden geannuleerd. Een eventuele Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op de 2<sup>nd</sup> helft.

De markt dekt elke score van het thuisteam, bijv. doelpunt/punt.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten.

### 36.35. 2<sup>nd</sup> Helft Totale score Uitgaande ploeg

Selecteer het totale aantal punten gescoord door de uitploeg in de tweede helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven puntenwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. Een eventuele Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op de 2<sup>nd</sup> helft.

De markt dekt elke score van het uitteam, bijv. doelpunt/punt.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten.

### 36.36. 2<sup>nd</sup> Helft Totaal doelpunten

Selecteer het totale aantal gescoorde doelpunten in de tweede helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven doelwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven doelpuntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, zullen de weddenschappen worden geannuleerd. De score van beide teams wordt gecombineerd. Een eventuele Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op de 2<sup>nd</sup> helft.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 doelpunten, Onder x.5 doelpunten.

### 36.37. 2<sup>nd</sup> Helft Totaal Doelpunten Thuisploeg

Selecteer het totale aantal doelpunten gescoord door de thuisploeg in de tweede helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven doelwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven doelpuntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, zullen de weddenschappen worden geannuleerd. Een eventuele Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op de 2<sup>nd</sup> helft.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 doelpunten, Onder x.5 doelpunten.

### 36.38. 2<sup>nd</sup> Helft Totaal Doelpunten Wegteam

Selecteer het totale aantal doelpunten gescoord door de uitploeg in de tweede helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven doelwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven doelpuntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. Een eventuele Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op de 2<sup>nd</sup> helft.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 doelpunten, Onder x.5 doelpunten.

### 36.39. 2<sup>nd</sup> Helft Totaalpunten

Selecteer het totale aantal 1-Point scores gescoord in de tweede helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven puntenwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De score van beide teams wordt gecombineerd. Een eventuele Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op de 2<sup>nd</sup> helft.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 punten, Onder x.5 punten.

### 36.40. 2<sup>nd</sup> Totaal aantal punten Thuisploeg

Selecteer het totale aantal 1-punts scores gescoord door de thuisploeg in de tweede helft om over (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven puntenwaarde te zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten.

### 36.41. 2<sup>nd</sup> Helft Totaal aantal punten Wegteam

Selecteer het totale aantal 1-punts scores gescoord door de uitploeg in de tweede helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven puntenwaarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten.

### 36.42. 2<sup>nd</sup> Halve Handicap

Kies de winnaar van de 2<sup>nd</sup> helft nadat de gegeven handicap is toegepast op het officiële resultaat van de tweede helft. In 2 Way markten zijn weddenschappen ongeldig in het geval van een gelijkspel nadat handicap spread is toegepast. Een eventuele Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op de 2<sup>nd</sup> helft.

Mogelijke selecties voor 2way: x.x-spread voor thuisploeg, x.x-spread voor uitploeg.

Mogelijke selecties voor 3-Way: Home Team, Draw, Away Team.

### **36.43. Hoogst scorende helft**

Kies in welke helft meer punten worden gescoord.

De score van beide teams wordt gecombineerd. De markt dekt elke score, bijv. doelpunt/punt.

Mogelijke selecties: 1e helft, 2e helft, gelijk.

### **36.44. Beide teams scoren een doelpunt**

Kies of beide teams wel of niet een doelpunt maken in de reguliere speeltijd.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

### **36.45. Eerste team dat scoort**

Kies welk team het eerste punt of doelpunt zal scoren in de wedstrijd.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

### **36.46. Eerste doelpuntenmaker**

Kies welke speler het eerste doelpunt van de wedstrijd maakt.

Mogelijke selecties: alle spelers in de respectieve teams.

#### *36.46.1. Afhandeling*

Als de speler niet deelneemt aan de wedstrijd of opkomt nadat het eerste doelpunt is gemaakt, zijn de weddenschappen op deze speler ongeldig. Eigen doelpunten tellen niet mee.

### **36.47. Anytime Goalscorer**

Kies op elk moment van de wedstrijd welke speler een doelpunt maakt. (extra tijd telt niet mee)

Mogelijke selecties: alle spelers die in de teams zitten.

#### *36.47.1. Afhandeling*

Als de speler niet aan de wedstrijd deelneemt, zijn weddenschappen op deze speler ongeldig. Voor het tellen van weddenschappen is het niet nodig dat de speler de wedstrijd begint, de speler moet op elk moment van de reguliere wedstrijdtijd het veld betreden. Eigen doelpunten tellen niet mee.

### **36.48. Volgende doelpuntenmaker**

Kies welke speler het volgende doelpunt maakt.

Mogelijke selecties: alle spelers die op het veld staan of kunnen komen wanneer de weddenschap wordt geplaatst.

#### *36.48.1. Afhandeling*

Vervangingen van spelers hebben geen invloed op de afrekening; de weddenschap wordt niet ongeldig.

### **36.49. Laatste doelpuntenmaker**

Kies welke speler het laatste doelpunt van de wedstrijd maakt.

Mogelijke selecties: alle spelers in de respectieve teams.

#### *36.49.1. Afhandeling*

Als de speler niet aan de wedstrijd deelneemt, zijn weddenschappen op deze speler ongeldig. Voor het tellen van weddenschappen is het niet nodig dat de speler de wedstrijd begint, de speler moet op elk moment tijdens de reguliere wedstrijd het veld betreden. Eigen doelpunten tellen niet mee.

### **36.50. Outrights**

Kies welk team een competitie/titel gaat winnen

Mogelijke selecties: Alle teams die kans maken om de competitie/het kampioenschap te winnen.

#### *36.50.1. Afhandeling*

Alle weddenschappen worden afgewikkeld volgens het officiële resultaat na de laatste wedstrijd van de competitie/het kampioenschap. Latere wijzigingen, op welke wijze dan ook, hebben geen invloed op de afwikkeling.

Als een team niet deelneemt aan het toernooi, zijn alle outright weddenschappen op dit team ongeldig.

De op de terminals aangegeven tijd kan afwijken van het geplande einde van de wedstrijd.

## **37. Golf**

### **37.1. Algemene regels**

Zodra een speler een afslag heeft genomen, wordt hij geacht aan het toernooi te hebben deelgenomen.

#### *37.1.1. Afhandeling*

Als een speler zich terugtrekt na de teed off, gaan weddenschappen op outright, match en group bets verloren.

De officiële resultaten van de tournee op het moment van de uitreiking van de trofee worden gebruikt voor de afrekening (latere diskwalificaties na dit tijdstip tellen niet mee).

### **37.2. 3 ballen**

Kies welke speler de laagste score zal behalen over achttien holes. In het geval dat een 3ball wordt herschikt, zullen de weddenschappen in de oorspronkelijke groep worden vereffend. In het geval van een niet-deelnemer zal de 3ball ongeldig zijn. In het geval van een gelijkspel zal Dead Heat Rule van toepassing zijn.

### **37.3. 2 ballen**

Kies welke speler de laagste score zal behalen over achttien holes. In het geval dat een 2ball wordt herschikt, worden de weddenschappen afgerekend op het oorspronkelijke paar. In het geval van een niet-deelnemer vervalt de 2ball. Een gelijkspel is mogelijk.

### **37.4. Eindpositie Speler X**

Selecteer de eindpositie van een opgegeven speler (X). Er zijn altijd 3 mogelijke selecties die variëren (bijv. 21e of slechter, 11<sup>th</sup> - 20<sup>th</sup> Inc, 10<sup>th</sup> of beter).

### **37.5. Om de knoop door te hakken**

Selecteer of een bepaalde speler de cut haalt of niet.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

### **37.6. 54/72 Hole Match Bets**

De speler die de laagste score schiet in het opgegeven aantal holes.

De officiële resultaten van de tournee op het moment van de uitreiking van de trofee worden gebruikt voor de afrekening (latere diskwalificaties na dit tijdstip tellen niet mee).

Als één speler de cut mist, wordt de andere speler als winnaar beschouwd. Als beide spelers de cut missen, zal de laagste score (of de hoogste puntenscore, voor toernooien die het Stableford scoresysteem gebruiken) nadat de cut is gemaakt, bepalend zijn voor de uitslag.

Er zal een prijs worden geboden voor het gelijkspel en in het geval van een gelijkspel zullen weddenschappen op een van beide spelers om te winnen verloren gaan.

### **37.7. Six Shooter**

De speler die van de zes genoemde golfers de laagste score schiet in de geciteerde ronde wordt uitgeroepen tot winnaar. Dead Heat regels zijn van toepassing.

#### *37.7.1. Afhandeling*

Indien één of meer van de vermelde spelers in een 6-shooter niet deelnemen, zijn alle weddenschappen op die markt nietig.

### **37.8. 72 Hole Groep Weddenschappen**

De speler die van de vijf genoemde golfers de laagste score schiet in het opgegeven aantal holes wordt tot winnaar uitgeroepen. De dead heat regels zijn van toepassing.

### **37.9. 18 Hole wedstrijden**

Kies welke speler de laagste score over achttien holes behaalt. In het geval van een niet-deelnemer is de 2ball ongeldig. Een gelijkspel is ongeldig. Spelers worden gekoppeld, ze spelen al dan niet samen.

### **37.10. Speler Ronde Scores**

Inzetten zijn ongeldig als de genoemde speler de Ronde niet voltooit; of een bepaalde groep holes, tenzij de afrekening al vaststaat.

### **37.11. Speler Hole Score**

Een speler wordt geacht te hebben gespeeld zodra hij op de genoemde hole tee off is. In het geval dat de speler niet tee off is, zijn weddenschappen op deze markten ongeldig.

### **37.12. Dichtstbijzijnde pin**

Op een Par 3 telt alleen het eerste schot van de speler.

De bal moet volgens de officiële statistieken op de Green stoppen om te tellen.

#### *37.12.1. Afhandeling*

Als alle spelers de Green missen, zijn de inzetten ongeldig.

Inzetten zullen worden afgerekend volgens de officiële toernooistatistieken.

In het geval dat 2 spelers op dezelfde afstand van de hole eindigen en er geen gelijkspel wordt genoteerd, zullen de Dead Heat-regels van toepassing zijn.

Als een speler zich terugtrekt uit het evenement voordat hij de hole heeft gespeeld, zijn alle inzetten ongeldig.

### **37.13. Laagste totale gecombineerde 2-bal score**

De winnaar wordt bepaald door de laagste gecombineerde score van de geciteerde 2-ballenparen. Dead Heat regels zijn van toepassing.

### **37.14. Regelrechte winnaar**

Kies welke speler/team een toernooi wint. Playoffs tellen mee.

Mogelijke selecties: Alle teams/spelers die aan het toernooi deelnemen.

#### *37.14.1. Afhandeling*

Alle weddenschappen worden afgerekend volgens het officiële resultaat na de laatste hole van het toernooi. Latere wijzigingen op welke manier dan ook zullen geen invloed hebben op de afrekening.

Als er meer dan één winnaar is, geldt de Dead Heat Rule.

Als een team/speler niet deelneemt aan het toernooi, zijn alle outright weddenschappen op dit team/speler nietig.

De op de terminals aangegeven tijd mag niet overeenkomen met het geplande einde van de wedstrijd.

### **37.15. Leider 1e ronde**

Kies welke speler na de eerste ronde aan de leiding gaat.

Mogelijke selecties: Alle teams/spelers die aan het toernooi deelnemen.

#### *37.15.1. Afhandeling*

Dead Heat Rule is van toepassing.

### **37.16. Winstmarge**

Selecteer de marge tussen de eerste en tweede plaats. Een Play Off is een extra resultaat.

Mogelijke selecties: Play Off, 1 Shot, 2 Shots, 3 Shots, 4 Shots of More.

### **37.17. Winnende Score**

Selecteer de score van de winnaar onder (minder dan), tussen en boven (meer dan) de gegeven waarden.

Mogelijke selecties: Onder X, Tussen X - Y, Over Y.

### **37.18. Komt er een Playoff**

Kies of er een play-off komt of niet.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

### **37.19. Regio van de winnaar**

Selecteer de regio waar de winnaar vandaan komt. Deze regio's verschillen per toernooi.

#### *37.19.1. Afhandeling*

Dead Heat Rule is van toepassing.

### **37.20. Regionale topspeler**

Kies wie de beste speler van een bepaalde regio wordt.

### *37.20.1. Afhandeling*

Dead Heat Rule is van toepassing.

#### **37.21. Komt er een Hole in One?**

Kies of er een hole in one in het toernooi komt of niet.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **37.22. Markten plaatsen (Top 4, Top 5 enz.)**

Selecteer de speler die binnen het aangegeven aantal plaatsingen zal eindigen.

### *37.22.1. Afhandeling*

Alle weddenschappen worden afgerekend volgens het officiële resultaat na de laatste hole van het toernooi. Latere wijzigingen op welke manier dan ook zullen geen invloed hebben op de afrekening.

Indien "(Full Payout on Ties)" is toegevoegd aan de naam van het evenement en er zijn meer spelers in het relevante aantal klassementen dan vermeld in de titel van de markt, worden alle spelers volledig uitbetaald. Als dit niet wordt toegevoegd, is de Dead Heat Rule van toepassing.

Als een team/speler niet deelneemt aan het toernooi, zijn alle rechtstreekse weddenschappen op dit team/speler nietig.

De op de terminals aangegeven tijd kan afwijken van het geplande einde van de wedstrijd.

## **38. Handbal**

### **38.1. Algemene regels**

#### *38.1.1. Afhandeling*

Alle markten worden verrekend volgens het officiële resultaat na de reguliere wedstrijdtijd (60 minuten), tenzij anders vermeld in de marktbeschrijving.

#### *38.1.2. Verlaten/uitgestelde informatie*

Alle weddenschappen op verlaten of uitgestelde wedstrijden zijn ongeldig, tenzij de wedstrijd opnieuw wordt gepland en binnen de volgende 24 uur wordt voltooid. In dat geval blijven de weddenschappen staan. Als een winnende markt al is vastgesteld voordat de wedstrijd werd gestaakt, bijv. meer dan 45,5 doelpunten, blijven alle weddenschappen op deze markt staan.

Onderbroken of uitgestelde wedstrijden, die wel plaatsvinden binnen een toernooi, blijven de weddenschappen staan op voorwaarde dat de wedstrijd voor het einde van de competitie wordt voltooid.

### **38.2. Weddenschappen**

Kies welk team de wedstrijd gaat winnen.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

### **38.3. Handicap**

Selecteer de winnaar nadat de handicapspreiding is toegepast op het officiële eindresultaat.

Mogelijke selecties 2way: x.x-handicap voor thuisploeg, x.x-handicap voor uitploeg.

Mogelijke selecties 3way: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

### **38.4. Gelijkspel Geen Inzet**

Kies welk team de wedstrijd gaat winnen.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

#### *38.4.1. Afhandeling*

Als de wedstrijd in een gelijkspel eindigt, zijn alle weddenschappen op deze markt ongeldig.

### **38.5. Dubbele kans**

Kies één van de drie opties, het thuisteam wint of speelt gelijk (Home Team/Draw), het uitteam wint of speelt gelijk (Away Team/Draw) of één van beide teams wint (Home Team/Away Team).

Mogelijke selecties: Home Team/Draw, Away Team/Draw, Home Team/Away Team.

#### *38.5.1. Afhandeling*

De weddenschap is gewonnen als een van de twee resultaten zich voordoet.

### **38.6. Winstmarge**

Selecteer het winnende team en hun doelpunten superioriteit over hun tegenstanders.

Mogelijke selecties: Thuisploeg met meer dan 10 doelpunten, Thuisploeg met 6 tot 10 doelpunten, Thuisploeg met 1 tot 5 doelpunten, Gelijkspel, Uitploeg met meer dan 10 doelpunten, Uitploeg met 6 tot 10 doelpunten, Uitploeg met 1 tot 5 doelpunten.

### **38.7. Halftijd/Fulltime**

Voorspel het resultaat bij rust en voltijd. Beide resultaten moeten juist zijn.

Overuren tellen niet mee.

Mogelijke selecties: Home Team / Home Team, Home Team / Draw, Home Team / Away Team, Draw / Home Team, Draw / Draw, Draw / Away Team, Away Team / Home Team, Away Team / Draw, Away Team / Away Team.

### **38.8. Totaal aantal doelpunten & weddenschappen**

Selecteer het fulltime resultaat en het totaal aantal gescoorde doelpunten. Inzetten moeten zowel de fulltime winnaar als het totaal aantal doelpunten aangeven.

Mogelijke selecties: Onder x.5 goals en Thuisploeg, Onder x.5 goals en Gelijkspel, Onder x.5 goals en Uitploeg, Over x.5 goals en Thuisploeg, Over x.5 goals en Gelijkspel, Over x.5 goals en Uitploeg.

### **38.9. Totaal doelpunten**

Selecteer het totale aantal gescoorde doelpunten in de wedstrijd in de reguliere tijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven waarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De score van beide teams wordt opgeteld.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 doelpunten, Onder x.5 doelpunten.

### **38.10. Totaal Doelen (samengevoegd)**

Selecteer hoeveel doelpunten er gescoord zullen worden in de reguliere speeltijd.

Mogelijke selecties:

0 tot 46 doelpunten, 47 tot 49 doelpunten, 50 tot 52 doelpunten, 53 tot 55 doelpunten, 56 tot 58 doelpunten, 59 tot 61 doelpunten, 62 of meer doelpunten.

### **38.11. Totaal doelpunten thuis**

Selecteer het totaal aantal punten gescoord door het thuisteam in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de waarde die u kiest. Als een heel getal wordt gebruikt voor het totaal en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten.

### **38.12. Totaal doelpunten thuis (samengevoegd)**

Selecteer hoeveel doelpunten het thuisteam zal scoren in de reguliere speeltijd.

Mogelijke selecties:

0 tot 19 doelpunten, 20 tot 22 doelpunten, 23 tot 25 doelpunten, 26 tot 28 doelpunten, 29 tot 31 doelpunten, 32 tot 34 doelpunten, 35 of meer doelpunten.

### **38.13. Totaal aantal doelpunten uit**

Kies het totaal aantal punten gescoord door het Uitteam in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de waarde die je kiest. Als een heel getal wordt gebruikt voor het totaal en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten.

### **38.14. Totaal aantal doelpunten uit (samengevoegd)**

Selecteer hoeveel doelpunten het uitteam zal scoren in de reguliere wedstrijdtijd.

Mogelijke selecties:

0 tot 19 doelpunten, 20 tot 22 doelpunten, 23 tot 25 doelpunten, 26 tot 28 doelpunten, 29 tot 31 doelpunten, 32 tot 34 doelpunten, 35 of meer doelpunten.

### **38.15. Totaal doelpunten - oneven/oneven**

Kies of het totaal aantal doelpunten in de reguliere speeltijd oneven of even zal zijn.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

### **38.16. Totaal aantal doelpunten & weddenschappen**

Selecteer het fulltime resultaat en het totaal aantal gescoorde doelpunten. Inzetten moeten zowel de fulltime winnaar als het totaal aantal doelpunten aangeven.

Mogelijke selecties: Onder x.5 goals en Thuisploeg, Onder x.5 goals en Gelijkspel, Onder x.5 goals en Uitploeg, Over x.5 goals en Thuisploeg, Over x.5 goals en Gelijkspel, Over x.5 goals en Uitploeg.

### **38.17. Hoogst scorende helft**

Kies in welke helft meer doelpunten worden gemaakt.

Mogelijke selecties: 1e helft, 2e helft, gelijk.

### **38.18. Hoogst scorende helft - Thuisploeg**

Kies in welke helft het thuisteam meer doelpunten maakt.

Mogelijke selecties: 1e helft, 2e helft, gelijk.

### **38.19. Hoogst scorende helft - Thuisploeg**

Kies in welke helft het thuisteam meer doelpunten maakt.

Mogelijke selecties: 1e helft, 2e helft, gelijk.

### **38.20. Race naar X Doelstellingen**

Kies welk team als eerste een bepaald (X) aantal doelpunten zal scoren.

Als geen van beide teams dit aantal (X) doelpunten scoort, zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

### **38.21. Wie scoort doelpunt X**

Selecteer welk team het opgegeven doelpunt (X) zal scoren in de wedstrijd. Voor deze markt worden de vorige doelpunten van beide teams gecombineerd.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg

#### *38.21.1. Afhandeling*

Als het gecombineerde totale aantal doelpunten lager is dan het opgegeven doelpuntenaantal, zijn alle weddenschappen op deze markt ongeldig.

### **38.22. 1e helft - Resultaat**

Kies welk team de eerste helft wint.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

### **38.23. 1e helft - gelijkspel geen inzet**

Kies welk team de eerste helft wint.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

#### *38.23.1. Afhandeling*

Als de eerste helft eindigt met een gelijkspel, zijn alle weddenschappen op deze markt ongeldig.

### **38.24. 1e helft - Handicap**

Selecteer de winnaar van de eerste helft nadat de handicapspreed is toegepast op het resultaat van de eerste helft.

Mogelijke selecties 2way: x.x-spread voor thuisploeg, x.x-spread voor uitploeg.

Mogelijke selecties 3way: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

### **38.25. 1e helft - dubbele kans**

Kies één van de drie resultaatopties voor de eerste helft: de thuisploeg wint of speelt gelijk (Home Team/Draw), de uitploeg wint of speelt gelijk (Away Team/Draw) of beide teams winnen (Home Team/Away Team).

Mogelijke selecties: Home Team/Draw, Away Team/Draw, Home Team/Away Team.

### **38.26. 1e helft - Winstmarge**

Selecteer het winnende team en hun doelpunten superioriteit over hun tegenstanders.

Mogelijke selecties: Thuisploeg met meer dan 5 doelpunten, Thuisploeg met 3 tot 4 doelpunten, Thuisploeg met 1 tot 2 doelpunten, Gelijkspel, Uitploeg met meer dan 5 doelpunten, Uitploeg met 3 tot 4 doelpunten, Uitploeg met 1 tot 2 doelpunten.

### **38.27. 1e helft - Totalen & resultaat 1e helft**

Selecteer het half-time resultaat en het totaal aantal gescoorde doelpunten in de eerste helft. Weddenschappen moeten beide aangeven.

Mogelijke selecties: Onder x.5 goals en Thuisploeg, Onder x.5 goals en Gelijkspel, Onder x.5 goals en Uitploeg, Over x.5 goals en Thuisploeg, Over x.5 goals en Gelijkspel, Over x.5 goals en Uitploeg.

### **38.28. 1e helft - Totaal doelpunten**

Selecteer het totale aantal gescoorde doelpunten in de eerste helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven waarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, zullen de weddenschappen worden geannuleerd. De score van beide teams wordt opgeteld.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 doelpunten, Onder x.5 doelpunten.

### **38.29. 1e helft - totaal aantal doelpunten (samengevoegd)**

Kies hoeveel doelpunten er in de eerste helft worden gemaakt.

Mogelijke selecties:

0 tot 19 doelpunten, 20 tot 22 doelpunten, 23 tot 25 doelpunten, 26 tot 28 doelpunten, 29 tot 31 doelpunten, 32 tot 34 doelpunten, 35 of meer doelpunten.

### **38.30. 1e helft - Totaal doelpunten thuisploeg (samengevoegd)**

Kies hoeveel doelpunten het thuisteam in de eerste helft maakt.

Mogelijke selecties:

0 tot 8 doelpunten, 9 tot 10 doelpunten, 11 tot 12 doelpunten, 13 tot 14 doelpunten, 15 tot 16 doelpunten, 17 tot 19 doelpunten, 19 of meer doelpunten.

### **38.31. 1e helft - Totaal doelpunten uitploeg (samengevoegd)**

Kies hoeveel doelpunten het uitteam in de eerste helft maakt.

Mogelijke selecties:

0 tot 8 doelpunten, 9 tot 10 doelpunten, 11 tot 12 doelpunten, 13 tot 14 doelpunten, 15 tot 16 doelpunten, 17 tot 19 doelpunten, 19 of meer doelpunten.

### **38.32. 1e helft - Oneven/Even**

Kies of het totaal aantal doelpunten in de eerste helft oneven of even is.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

### **38.33. 2 nd Half - Resultaat**

Kies welk team de tweede helft zal winnen.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

### **38.34. 2e helft - gelijkspel geen inzet**

Kies welk team de tweede helft zal winnen.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

### *38.34.1. Afhandeling*

Als de tweede helft eindigt met een gelijkspel, zijn alle weddenschappen op deze markt ongeldig.

#### **38.35. 2e helft - dubbele kans**

Kies één van de drie resultaatopties voor de tweede helft: de thuisploeg wint of speelt gelijk (Home Team/Draw), de uitploeg wint of speelt gelijk (Away Team/Draw) of beide teams winnen (Home Team/Away Team).

Mogelijke selecties: Home Team/Draw, Away Team/Draw, Home Team/Away Team.

#### **38.36. 2e helft - Oneven/Even**

Kies of het aantal gescoorde doelpunten in de tweede helft oneven of even is. De score van beide teams wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

#### **38.37. Outrights**

Kies welk team een kampioenschap / competitie / beker zal winnen.

Mogelijke selecties: Alle teams die kans maken op het kampioenschap / competitie / beker.

### *38.37.1. Afhandeling*

Alle weddenschappen worden afgewikkeld volgens het officiële resultaat na de laatste wedstrijd van het kampioenschap/de competitie/de beker. Latere wijzigingen op welke manier dan ook zullen geen invloed hebben op de afrekening.

Indien een team niet deelneemt aan het toernooi, zijn alle weddenschappen op dit team ongeldig.

De op de terminals aangegeven tijd kan afwijken van het geplande einde van de wedstrijd.

#### **38.38. Placebet 1-3**

Kies welk team in de Top 3 van het toernooi zal eindigen.

Mogelijke selecties: Alle teams die kans maken om in de top 3 van het toernooi/ kampioenschap/ competitie/ beker te komen.

### *38.38.1. Afhandeling*

Alle weddenschappen worden afgewikkeld volgens het officiële resultaat na de laatste wedstrijd van het kampioenschap/de competitie/de beker. Latere wijzigingen op welke manier dan ook zullen geen invloed hebben op de afrekening.

Indien een team niet deelneemt aan het toernooi, zijn alle weddenschappen op dit team ongeldig.

De op de terminals aangegeven tijd kan afwijken van het geplande einde van de wedstrijd.

## **39. IJshockey**

### **39.1. Algemene regels**

#### *39.1.1. Afhandeling*

Alle markten worden afgewikkeld volgens het officiële resultaat na Overtime en Penalty Shootout, tenzij anders vermeld in de marktbeschrijving met "(60 min)". Als een winnende markt al is vastgesteld voordat de markt wordt verlaten, bijv. Winnaar van de 1e periode, blijven alle weddenschappen op deze markten staan.

#### *39.1.2. Verlaten/uitgestelde informatie*

Alle weddenschappen op gestaakte of uitgestelde wedstrijden zijn ongeldig, tenzij de wedstrijd binnen 24 uur opnieuw wordt gepland en gespeeld. In dat geval blijven de weddenschappen staan.

Onderbroken of uitgestelde wedstrijden, die wel binnen een toernooi plaatsvinden, blijven de weddenschappen staan, mits de wedstrijd voor het einde van de competitie is voltooid.

### **39.2. Money Line**

Kies welk team de wedstrijd wint (Overtime en Penalty shootout zijn inbegrepen).

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

### **39.3. Wedstrijdresultaat (60 min)**

Kies welk team de wedstrijd zal winnen in de reguliere wedstrijdtijd (na 60 minuten).

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

### **39.4. Totaal doelpunten**

Selecteer het totale aantal gescoorde doelpunten in de (Overtime en Penalty shootout zijn inbegrepen) om over (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven waarde te zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De score van beide teams wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: Meer dan x.x goals, Onder x.x goals.

### **39.5. Totaal doelpunten (60 min)**

Selecteer het totale aantal gescoorde doelpunten in de wedstrijd in reguliere tijd (60 min) dat boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven waarde moet liggen. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, zullen de weddenschappen worden geannuleerd. De score van beide teams wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 doelpunten, Onder x.5 doelpunten.

### **39.6. Handicap**

Kies de winnaar nadat de handicap is toegepast op het officiële eindresultaat (inclusief Overtime en Penalty Shootout).

Overtime en strafschoppen tellen.

Mogelijke selecties: x.x-handicap voor thuisploeg, x.x-handicap voor uitploeg.

Hele doelpunten handicap: een handicap van +/- een of meer doelpunten zal worden gegeven aan elk van de teams die zal worden toegevoegd aan het werkelijke aantal gescoorde doelpunten. Geplaatste weddenschappen zijn ongeldig als de wedstrijd eindigt in een gelijkspel nadat de handicapspreiding is toegepast op de teams.

Halve doelpunten handicap: een handicap van +/- 0,5 (de helft van een) of meer doelpunten zal worden gegeven aan elk van de teams die zal worden toegevoegd aan het werkelijke aantal gescoorde doelpunten. Geplaatste weddenschappen kunnen niet eindigen in een gelijkspel.

### **39.7. Handicap (60 min)**

Kies de winnaar, nadat de handicap is toegepast op het officiële resultaat na reguliere wedstrijdtijd (60 minuten).

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

### **39.8. Aziatische Handicap (60min)**

Kies de winnaar, nadat de gegeven handicap is toegepast op het resultaat na de reguliere wedstrijdtijd (60 minuten).

Hele doelpunten handicap: een handicap van +/- een of meer doelpunten zal worden gegeven aan elk van de teams die zal worden toegevoegd aan het werkelijke aantal gescoorde doelpunten. Geplaatste weddenschappen zijn ongeldig als de wedstrijd eindigt in een gelijkspel nadat de handicapspreiding is toegepast op de teams.

Halve doelpunten handicap: een handicap van +/- 0,5 (de helft van een) of meer doelpunten zal worden gegeven aan elk van de teams die zal worden toegevoegd aan het werkelijke aantal gescoorde doelpunten. Geplaatste weddenschappen kunnen niet eindigen in een gelijkspel.

Mogelijke selecties: x.x-handicap voor thuisploeg, x.x-handicap voor uitploeg.

### **39.9. Dubbele kans (60 min)**

Kies een van de drie opties voor de reguliere tijd (na 60 minuten), het thuisteam dat wint of gelijk speelt (Home Team/Draw), het uitteam dat wint of gelijk speelt (Away Team/Draw) of één van beide teams dat wint (Home Team/Away Team).

Mogelijke selecties: Home Team/Draw, Away Team/Draw, Home Team/Away Team.

#### *39.9.1. Afhandeling*

De weddenschap is gewonnen als een van de twee resultaten plaatsvindt.

### **39.10. Draw No Bet (60 min)**

Kies welk team de wedstrijd zal winnen in de reguliere wedstrijdduur (60 minuten).

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

#### *39.10.1. Afhandeling*

Als het resultaat na de reguliere speeltijd gelijkspel is, zijn alle weddenschappen op deze markt ongeldig.

### **39.11. Totaal aantal doelpunten & weddenschappen**

Selecteer de winnaar van de wedstrijd en het totaal aantal gescoorde doelpunten. Weddenschappen moeten zowel de wedstrijdwinnaar (Overtime en Penalty shootout zijn inbegrepen) als het totaal aantal doelpunten aangeven.

Mogelijke selecties: Onder x.5 goals en Home Team, Onder x.5 goals en Away Team, Over x.5 goals en Home Team, Over x.5 goals en Away Team.

### **39.12. Totaal aantal doelpunten & weddenschappen (60 min)**

Selecteer het resultaat en het totaal aantal gescoorde doelpunten na 60 minuten. Weddenschappen moeten zowel de fulltime winnaar als het totaal aantal doelpunten aangeven.

Overuren tellen NIET mee.

Mogelijke selecties: Onder x.5 goals en Thuisploeg, Onder x.5 goals en Gelijkspel, Onder x.5 goals en Uitploeg, Over x.5 goals en Thuisploeg, Over x.5 goals en Gelijkspel, Over x.5 goals en Uitploeg.

### **39.13. Beide teams moeten scoren**

Selecteer of beide teams wel of niet zullen scoren in de reguliere speeltijd. Als slechts één team scoort, wordt dit geregeld als 'Nee'.

*Mogelijke selecties:* Ja, Nee.

### **39.14. Aantal Teams om te scoren (60 min)**

Kies hoeveel teams een doelpunt maken in de reguliere speeltijd.

Mogelijke selectie: 0, 1, 2.

### **39.15. Eerste team dat scoort (60 min)**

Kies welk team als eerste zal scoren in de reguliere wedstrijd (60 minuten).

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Geen doel, Uitploeg.

### **39.16. Laatste team dat scoort (60 min)**

Kies welk team het laatst zal scoren in de reguliere wedstrijd (60 minuten).

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Geen doel, Uitploeg.

### **39.17. Oneven/Even Doelstellingen**

Selecteer of het totale aantal gescoorde doelpunten in de wedstrijd (inclusief OT en penalty shootout) oneven of even zal zijn. De score van beide teams wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

### **39.18. Oneven/Doelpunten (60 min)**

Kies of het totaal aantal gescoorde doelpunten in de reguliere wedstrijd (60 minuten) oneven of even zal zijn. De score van beide teams wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

### 39.19. Juiste score

Selecteer de exacte score van de wedstrijd (Overtime en Penalty shootout zijn inbegrepen).

Mogelijke selecties: verschillende uitkomsten.

### 39.20. Juiste Score (60 min)

Selecteer de exacte score van een wedstrijd in reguliere wedstrijd (60 minuten).

Mogelijke selecties: verschillende uitkomsten.

### 39.21. Hoogst scorende periode

Selecteer de periode met de hoogste totaalscore.

Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op de 3<sup>rd</sup> Periode

Mogelijke selecties: 1e periode, 2e periode, 3e periode, Equals.

Gelijk = Twee of meer periodes delen het hoogste aantal doelpunten.

### 39.22. Volgende doel (60 min)

Selecteer welk team als volgende zal scoren in de reguliere wedstrijd (60 minuten) na het plaatsen van de weddenschap.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Geen doel, Uitploeg.

### 39.23. Totaal doelpunten Thuisploeg

Selecteer het totale aantal doelpunten gescoord in de wedstrijd (Overtime en Penalty shootout zijn inbegrepen) door het thuisteam boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven waarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 doelpunten, Onder x.5 doelpunten.

### 39.24. Totaal aantal doelpunten Thuisploeg (60 min)

Selecteer het totale aantal doelpunten gescoord in de reguliere tijd (60 minuten) door het thuisteam boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven waarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de opgegeven waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 doelpunten, Onder x.5 doelpunten.

### 39.25. Doelpunten Thuisploeg (60 min)

Selecteer hoeveel doelpunten de thuisploeg zal scoren in de reguliere wedstrijd (60 minuten).

Mogelijke selecties: geen doelpunt, precies 1 doelpunt, precies 2 doelpunten, 3 of meer doelpunten.

### 39.26. Totaal aantal doelpunten Uitteam

Selecteer het totale aantal doelpunten gescoord in de wedstrijd (Overtime en Penalty shootout zijn inbegrepen) door de Uitploeg boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven waarde. Als een

heel getal wordt aangeboden als de gegeven waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 doelpunten, Onder x.5 doelpunten.

### 39.27. Totaal aantal doelpunten Wegteam (60 min)

Selecteer het totale aantal doelpunten gescoord in reguliere tijd (60 minuten) door de Uitploeg boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven waarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de opgegeven waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 goals, Onder x.5 goals.

### 39.28. Doelpunten Uitteam (60 min)

Selecteer hoeveel doelpunten de thuisploeg zal scoren in de reguliere wedstrijd (60 minuten).

Mogelijke selecties: geen doelpunt, precies 1 doelpunt, precies 2 doelpunten, 3 of meer doelpunten.

### 39.29. Oneven doelpunten - Thuisploeg (60 min)

Kies of het totaal aantal doelpunten gescoord door het thuissteam in de reguliere wedstrijd (60 minuten) oneven of even zal zijn.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

### 39.30. Oneven doelpunten - uitploeg (60 min)

Kies of het totaal aantal doelpunten gescoord door het thuissteam in de reguliere wedstrijd (60 minuten) oneven of even zal zijn.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

### 39.31. Om in aanmerking te komen

Kies welk team doorgaat.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

### 39.32. Xe periode - Resultaat

Kies welk team de gegeven periode wint. Alleen doelpunten gescoord in deze periode tellen.

Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op de 3<sup>rd</sup> Periode.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

### 39.33. Xe periode - Dubbele kans

Kies één van de drie opties voor de eerste periode, het thuissteam wint of speelt gelijk (Home Team/Draw), het uitteam wint of speelt gelijk (Away Team/Draw) of één van beide teams wint (Home Team/Away Team).

Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op de 3<sup>rd</sup> Periode.

Mogelijke selecties: Home Team/Draw, Away Team/Draw, Home Team/Away Team.

### 39.33.1. Afhandeling

De weddenschap is gewonnen als een van de twee resultaten zich voordoet.

#### 39.34. Xe periode Uitslag & Weddenschap (60 min)

Kies welk team de gegeven periode en de wedstrijd in de reguliere wedstrijdtijd (na 60 minuten) zal winnen.

Mogelijke selecties: Home Team / Home Team, Home Team / Draw, Home Team / Away Team, Draw / Home Team, Draw / Draw, Draw / Away Team, Away Team / Home Team, Away Team / Draw, Away Team / Away Team.

#### 39.35. Xe periode - Totaal doelpunten

Selecteer het totale aantal gescoorde doelpunten in de genoemde periode boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven waarde. Als een geheel getal wordt aangeboden als de gegeven waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, zullen de weddenschappen worden geannuleerd. De score van beide teams wordt gecombineerd.

Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op de 3<sup>rd</sup> Periode.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 goals, Onder x.5 goals.

#### 39.36. Xe periode - Oneven/Even doelen

Kies of het totaal aantal gescoorde doelpunten in de genoemde periode oneven of even is. De score van beide teams wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

#### 39.37. Is er Overtime?

Selecteer of er overuren zullen zijn in de wedstrijd of niet.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### 39.38. Strafschoppen

Selecteer of er een Penalty Shootout komt in de wedstrijd of niet.

Mogelijke selecties: Ja, Nee

#### 39.39. Penalty Shootout - Winnaar

Kies welk team de penalty shootout zal winnen.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

#### 39.40. Rest van de wedstrijd (60 min)

Kies de winnaar van de periode vanaf het moment dat de weddenschap is geplaatst tot het einde van de wedstrijd (60 minuten). Voor deze markt beginnen de teams met de virtuele score 0:0. De score tussen haakjes, bijvoorbeeld (score 3:2) is de huidige wedstrijdscore. Alleen doelpunten gescoord na het plaatsen van de weddenschap tellen mee. Doelpunten die vóór het plaatsen van de weddenschap zijn gescoord, tellen niet mee voor deze weddenschap. Overtime en penalty shootouts tellen niet mee voor deze weddenschap.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### 39.41. Om de rest van periode X te winnen

Selecteer de winnaar van de opgegeven periode (X) vanaf het moment dat de weddenschap werd geplaatst tot het einde van de opgegeven periode (X). Voor deze markt beginnen de teams met de virtuele score 0:0. De score tussen haakjes, bijvoorbeeld (score 3:2) is de huidige wedstrijdsscore. Alleen doelpunten gescoord na het plaatsen van de weddenschap tellen mee. Doelpunten die vóór het plaatsen van de weddenschap zijn gescoord, tellen niet mee voor deze weddenschap.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### 39.42. Om de rest van het OT te winnen

Selecteer de winnaar van de periode vanaf het moment dat de weddenschap werd geplaatst tot het einde van de verlenging. Voor deze markt beginnen de teams met de virtuele score 0:0. De score tussen haakjes, bijvoorbeeld (score 3:2) is de huidige wedstrijdsscore. Alleen doelpunten gescoord na het plaatsen van de weddenschap tellen mee. Doelpunten die vóór het plaatsen van de weddenschap zijn gescoord, tellen niet mee voor deze weddenschap. Penalty shootouts tellen niet mee voor deze markt.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### 39.43. Volgende doelpunt tijdens overtime

Kies welk team als volgende zal scoren in de verlenging na het plaatsen van de weddenschap. Strafschoppen tellen niet mee.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Geen doel, Uitploeg

#### 39.44. Winstmarge (60 min)

Selecteer het winnende team en hun exacte doelpuntenoverwicht ten opzichte van hun tegenstanders.

Mogelijke selecties: Home Team met 1, Home Team met 2, Home Team met 3+, Away Team met 1, Away Team met 2, Away Team met 3+, Draw.

#### 39.45. Xe periode Handicap

Selecteer de winnaar van de opgegeven periode (X) nadat de doelspreiding is toegepast op het officiële periode resultaat (X)

Overtime telt **niet mee** voor weddenschappen op de 3<sup>rd</sup> Periode

Mogelijke selecties: x.x-handicap voor thuisploeg, x.x-handicap voor uitploeg.

#### 39.46. Xe periode - gelijkspel geen inzet

Kies welk team de opgegeven periode (X) zal winnen.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

#### 39.47. Xe periode - Oneven/Even

Kies of het puntentotaal in de opgegeven periode (X) oneven of even is.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

### **39.48. Outrights**

Kies welk team een kampioenschap / competitie / beker zal winnen.

Mogelijke selecties: Alle teams die kans maken op het kampioenschap / competitie / beker.

#### *39.48.1. Afhandeling*

Alle weddenschappen worden afgewikkeld volgens het officiële resultaat na de laatste wedstrijd van het kampioenschap/de competitie/de beker. Latere wijzigingen op welke manier dan ook zullen geen invloed hebben op de afrekening.

Als een team niet deelneemt aan het toernooi, zijn alle outright weddenschappen op dit team nietig.

De op de terminals aangegeven tijd kan afwijken van het geplande einde van de wedstrijd.

### **39.49. Placebet 1-3**

Kies welk team in de Top 3 van het toernooi zal eindigen.

Mogelijke selecties: Alle teams die kans maken om in de top 3 van het toernooi/ kampioenschap/ competitie/ beker te komen.

#### *39.49.1. Afhandeling*

Alle weddenschappen worden afgewikkeld volgens het officiële resultaat na de laatste wedstrijd van het kampioenschap/de competitie/de beker. Latere wijzigingen op welke manier dan ook zullen geen invloed hebben op de afrekening.

Als een team niet deelneemt aan het toernooi, zijn alle weddenschappen op dit team ongeldig.

De op de terminals aangegeven tijd kan afwijken van het geplande einde van de wedstrijd.

## **40. MMA**

### **40.1. Algemene regels**

#### *40.1.1. Afhandeling*

Het officiële begin van het gevecht is wanneer de bel klinkt voor het begin van de eerste ronde. Alle weddenschappen worden afgewikkeld volgens het officiële resultaat dat onmiddellijk na het einde van het gevecht door het bestuursorgaan van het evenement wordt bekendgemaakt. Eventuele latere beroepen of wijzigingen van het resultaat zullen niet in aanmerking worden genomen bij de afrekening.

In het geval van een "No Contest" zijn alle weddenschappen ongeldig, met uitzondering van markten waar de afrekening al vaststaat.

#### *40.1.2. Verlaten/uitgestelde informatie*

Als een gevecht wordt uitgesteld en verplaatst binnen 48 uur na de oorspronkelijke aanvangstijd, blijven alle weddenschappen staan. Als het gevecht niet binnen 48 uur plaatsvindt, vervallen alle weddenschappen.

Als een van de deelnemers wordt vervangen door een vervanger, zijn de weddenschappen op de oorspronkelijke wedstrijd ongeldig.

### **40.2. Gevechtswinnaar**

Kies welke vechter gaat winnen.

Mogelijke selecties: Vechter 1, Vechter 2.

### **40.3. Methode van overwinning**

Selecteer welke vechter zal winnen door KO/TKO/DQ, Decision/Technical Decision of Submission.

Mogelijke selecties: Vechter 1 door KO/TKO/DQ, Vechter 1 door Besluit/Technisch Besluit, Vechter 1 door onderwerping, Gelijkspel, Vechter 2 door KO/TKO/DQ, Vechter 2 door Besluit/Technisch Besluit, Vechter 2 door onderwerping.

### **40.4. Alternatieve methode van overwinning**

Selecteer welke vechter zal winnen door KO/TKO/DQ of Decision/Technical Decision.

Mogelijke selecties: Vechter 1 door KO/TKO/DQ, Vechter 1 door Decision/Technical Decision, Vechter 2 door KO/TKO/DQ, Vechter 2 door Decision/Technical Decision.

### **40.5. Totaal aantal rondes Over/Under**

Selecteer of het gevecht zal eindigen boven (meer dan) of onder (minder dan) een opgegeven aantal rondes.

#### *40.5.1. Afhandeling*

Als een gevecht wordt gestopt en een halve ronde wordt aangegeven in een ronde van 5 minuten, zullen 2 minuten en 30 seconden de helft bepalen voor over/onder weddenschappen.

Hetzelfde principe wordt gebruikt voor een ronde van 3 minuten, 1 minuut en 30 seconden bepalen de helft voor over/onder weddenschappen.

Als een gevecht wordt gestopt na precies 2 minuten en 30 seconden of 1 minuut en 30 seconden van de ronde, gebaseerd op het format, dan worden weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Als het geplande aantal rondes voor het gevecht wordt gewijzigd, dan worden weddenschappen als ongeldig beschouwd.

#### **40.6. Ronde weddenschappen**

Kies welke vechter in welke ronde zal winnen.

Mogelijke selecties: Vechter 1 om te winnen in ronde 1, Vechter 1 om te winnen in ronde 2, Vechter 1 om te winnen in ronde 3, Vechter 1 om te winnen in ronde 4, Vechter 1 om te winnen in ronde 5, Vechter 2 om te winnen in ronde 1, Vechter 2 om te winnen in ronde 2, Vechter 2 om te winnen in ronde 3, Vechter 2 om te winnen in ronde 4, Vechter 2 om te winnen in ronde 5.

#### **40.7. Wanneer zal het gevecht eindigen**

Kies in welke ronde het gevecht eindigt.

Mogelijke selecties: Ronde 1, Ronde 2, Ronde 3, Ronde 4, Ronde 5, Besluit

#### **40.8. Zal het gevecht de afstand halen?**

Kies of het gevecht de afstand zal halen of niet.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **40.9. Outrights**

Selecteer welke vechter/team een kampioenschap/ competitie/beker zal winnen.

Mogelijke selecties: Alle vechters/teams die kans maken op het kampioenschap/de competitie/de beker.

##### *40.9.1. Afhandeling*

Alle weddenschappen worden afgewikkeld volgens het officiële resultaat na de laatste wedstrijd van het kampioenschap/de competitie/de beker. Latere wijzigingen op welke manier dan ook zullen geen invloed hebben op de afrekening.

Indien een vechter/team niet deelneemt aan het toernooi, vervallen alle rechtstreekse weddenschappen op deze vechter/team.

De op de terminals aangegeven tijd kan afwijken van het geplande einde van de wedstrijd.

## **41. Motorsport**

### **41.1. Algemene regels**

#### *41.1.1. Afhandeling*

De podiumpresentatie (of soortgelijke ceremonie) geldt als uitslag. Eventuele latere wijzigingen in de officiële uitslag hebben geen invloed op de afwikkeling van de weddenschappen.

Alleen rijders die de formatieronde starten, of aanwezig zijn op de grid of klaar staan om te starten vanuit de pitstraat worden geacht te hebben deelgenomen aan de race. Alle niet-deelnemers worden als ongeldig afgerekend.

De officiële regels van het bestuursorgaan zijn van toepassing wanneer meer deelnemers dan verwacht op een positie eindigen, bijvoorbeeld twee rijders die voor de derde plaats in het rijderskampioenschap strijden.

#### *41.1.2. Verlaten/uitgestelde informatie*

Als een evenement wordt gestaakt en er geen officieel resultaat wordt aangegeven, zijn de weddenschappen ongeldig.

Indien een race wordt gestaakt en een officiële uitslag wordt aangegeven, worden de weddenschappen volgens de officiële uitslag afgerekend, ook al is de race korter dan oorspronkelijk gemeld.

Wijzigingen in de tijden, data of indeling van een training/kwalificatie/race hebben geen invloed op de afrekening, mits het evenement plaatsvindt binnen 30 dagen na de oorspronkelijk geplande datum en op hetzelfde circuit. Anders zijn weddenschappen ongeldig.

### **41.2. Winnaar van het kampioenschap**

Voorspel de winnaar van een kampioenschap. Weddenschappen worden afgewikkeld na de laatste race van het kampioenschap. Latere wijzigingen zullen de afrekening niet beïnvloeden. Ante post regels zijn van toepassing.

Mogelijke selecties: Alle coureurs die deelnemen aan het kampioenschap.

### **41.3. Race Winnaar**

Kies de winnaar van de race. Weddenschappen worden verrekend volgens de podiumceremonie. Latere wijzigingen in de uitslag hebben geen invloed op de afrekening. Dead Heat Rule is van toepassing.

Mogelijke selecties: Alle coureurs die deelnemen aan de race.

### **41.4. Winnende auto**

Kies de winnende auto van de race. Weddenschappen worden verrekend volgens de podiumceremonie. Latere wijzigingen in de uitslag hebben geen invloed op de afrekening. Dead Heat Rule is van toepassing.

Mogelijke selecties: Alle teams die aan de wedstrijd deelnemen.

#### 41.5. Winstmarge

Kies de marge tussen de winnaar en de 2<sup>nd</sup> plaats. De weddenschappen worden afgerekend op het officiële klassement bij de podiumuitreiking.

#### 41.6. Race Top 3/Podium finish

Selecteer de coureur die in de Top 3 van de race zal eindigen. Dead Heat Rule is van toepassing.

Mogelijke selecties: Alle coureurs die deelnemen aan de race/kwalificatie.

#### 41.7. Top 6 Finish

Selecteer de coureur die in de Top 6 van de race zal eindigen. Dead Heat Rule is van toepassing.

Mogelijke selecties: Alle coureurs die deelnemen aan de race.

#### 41.8. Punten Finish

Selecteer de coureur die in de race op de puntenposities zal eindigen. Punten gescoord op een andere manier (bv. snelste ronde) tellen niet mee. Dead Heat Rule is van toepassing.

Mogelijke selecties: Alle coureurs die deelnemen aan de race.

#### 41.9. Aantal geklasseerde bestuurders

Selecteer het aantal coureurs in het officiële klassement van het bestuursorgaan van de sport. Rijders die 90% of meer van het aantal ronden van de winnaar hebben afgelegd (naar beneden afgerond op het dichtstbijzijnde hele aantal ronden) worden beschouwd als finishers volgens het officiële FIA-klassement op het moment van de podiumuitreiking.

Mogelijke selecties: Over xx.5, Onder xx.5

#### 41.10. Safety Car tijdens de race

Selecteer of er een safety car wordt ingezet na de start van de race of niet. Mocht de race starten onder de Safety Car, dan wordt dit niet meegeteld voor de afrekening. **Virtuele Safety Car periodes tellen niet mee.**

Mogelijke selecties: Ja, Nee

#### 41.11. Gekwalificeerde winnaar

Selecteer de Kwalificatiewinnaar. De winnaar is de rijder met de snelste tijd in de laatste kwalificatie. Eventuele latere aanpassingen aan de gridposities zullen niet meetellen.

Als twee of meer rijders dezelfde tijd hebben, telt de uitspraak van de officiële instantie.

Mogelijke selecties: Alle coureurs die deelnemen aan de kwalificatie.

#### 41.12. Kwalificatie Top 3

Selecteer de rijder die in de Top 3 van de kwalificatie zal eindigen. De Top 3 is diegene met de snelste tijd in de laatste kwalificatie. Eventuele latere aanpassingen aan de gridposities tellen niet mee.

Als twee of meer rijders dezelfde tijd hebben, telt de uitspraak van de officiële instantie.

Mogelijke selecties: Alle coureurs die deelnemen aan de kwalificatie.

#### **41.13. Kwalificatie Winnende Auto**

Selecteer de winnende auto van de kwalificatie. Eventuele latere aanpassingen aan de gridposities tellen niet mee. Indien twee of meer rijders dezelfde tijd hebben, telt de beslissing van de officiële instantie.

Mogelijke selecties: Alle teams die deelnemen aan de kwalificatie.

#### **41.14. Praktijk X Winnaar**

Selecteer de winnaar van training 1, 2 of 3. De winnaar is de rijder met de snelste tijd in de genoemde sessie. Eventuele latere aanpassingen tellen niet mee.

Indien twee of meer rijders dezelfde tijd hebben, telt de beslissing van de officiële instantie. Dead heat regels kunnen van toepassing zijn.

Mogelijke selecties: Alle coureurs die deelnemen aan de training.

#### **41.15. Snelste ronde van de race**

Voorspel welke coureur de snelste tijd neerzet tijdens de race. Dead heat regels kunnen van toepassing zijn.

Mogelijke selecties: Alle coureurs die deelnemen aan de race.

#### **41.16. 1e bestuurder met pensioen**

Voorspel welke coureur als eerste zal stoppen. Als twee of meer rijders in dezelfde ronde stoppen, gelden de dead heat regels.

Mogelijke selecties: Alle coureurs die deelnemen aan de race. Geen terugtrekkingen.

#### **41.17. 1e constructeur die met pensioen gaat**

Voorspel welke constructeur de eerste auto met pensioen krijgt. Als twee of meer coureurs in dezelfde ronde stoppen, gelden de dead heat regels.

Mogelijke selecties: Alle teams die deelnemen aan de race. Geen terugtrekkingen.

#### **41.18. Beide auto's eindigen in punten**

Voorspel of beide auto's van één constructeur in de punten komen. Punten gescoord op een andere manier (bv. snelste ronde) tellen niet mee.

Mogelijke selecties: Alle teams die aan de wedstrijd deelnemen.

#### **41.19. Hat Trick (kwalificatiewinst, racewinst en snelste ronde)**

Voorspel welke coureur de snelste ronde rijdt en de kwalificatie en race wint.

Mogelijke selecties: Alle coureurs die deelnemen aan de race.

#### **41.20. In te delen**

Voorspel welke coureur in het officiële klassement van het bestuursorgaan van de sport op het moment van de podiumuitreiking als winnaar van de race wordt geklasseerd.

Mogelijke selecties: Alle coureurs die deelnemen aan de race.

#### **41.21. Niet in te delen**

Voorspel welke coureur in het officiële klassement van het bestuursorgaan van de sport op het moment van de podiumuitreiking niet als winnaar van de race wordt geklasseerd.

Mogelijke selecties: Alle coureurs die deelnemen aan de race.

#### **41.22. Race Winnaar Plaats**

Voorspel de officiële startpositie op de grid nadat eventuele strafcorrecties op de kwalificatieresultaten zijn toegepast van de coureur die vervolgens de race wint.

Mogelijke selecties: Alle roosterposities

#### **41.23. Head to Head**

Voorspel welke coureur van de lijst de beste positie zal behalen in de race/kwalificatie/seizoen.

##### *41.23.1. Kwalificatie:*

Weddenschappen zijn ongeldig als ten minste één van de twee rijders/rijdsters/constructeurs geen ronde start. Let op, elke coureur die ervoor kiest om geen tijd neer te zetten in een kwalificatiesessie nadat hij uit een vorige sessie is gekomen, bijv. Q1, Q2, Q3 in de Formule 1, zal worden gerangschikt ten opzichte van zijn tegenstander.

##### *41.23.2. Race:*

Weddenschappen zijn ongeldig als een van de deelnemers de race niet start. De opwarmronde telt als deel van de race.

Indien één of beide deelnemers de race niet uitrijden, is de deelnemer die meer ronden aflegt de winnaar. Indien beide deelnemers de race niet uitrijden, maar hetzelfde aantal ronden afleggen, zijn de weddenschappen ongeldig.

##### *41.23.3. Seizoen:*

Weddenschappen zijn ongeldig als een van de deelnemers geen wedstrijden start.

De officiële regels van het bestuursorgaan zijn van toepassing indien de deelnemers op punten gelijk zijn.

#### **41.24. Speedway Grand Prix**

##### *41.24.1. Regelrechte winnaar:*

Officiële podiumresultaten tellen mee voor weddenschappen op rechtstreekse winnaars. Vermindering van de meeting of latere wijzigingen van het resultaat hebben geen invloed op de afrekening. Tenzij alle geplande rondes voltooid zijn, zijn weddenschappen ongeldig voor puntentotalen, match-ups, handicap, marges en correcte scores, tenzij het resultaat al vaststaat.

#### *41.24.2. Uitstel*

Als een grand prix wordt uitgesteld of opgeschort, blijven de weddenschappen staan als er geen wijzigingen zijn in de rijders en de locatie en de bijeenkomst binnen 7 dagen plaatsvindt. Anders zijn de weddenschappen ongeldig.

#### *41.24.3. Hitte Weddenschappen*

Bij individuele weddenschappen moeten alle 4 genoemde rijders in de oorspronkelijke race naar de tapes gaan om de weddenschappen te laten gelden. Anders zijn de weddenschappen ongeldig.

## 42. Olympische Spelen

### 42.1. Algemene regels

De spelregels gelden zowel voor de zomer- als voor de winterspelen. Zij kunnen ook worden toegepast op andere multi-evenementenkampioenschappen, zoals de Commonwealth Games;

Een individueel sportreglement heeft voorrang op dit reglement in geval van onduidelijkheid of tegenstrijdigheid.

#### 42.1.1. *Verlaten/uitgestelde informatie*

Als een evenement/wedstrijd wordt uitgesteld, blijven de weddenschappen staan op voorwaarde dat het evenement wordt verplaatst vóór de slotceremonie.

#### 42.1.2. *Afhandeling*

De weddenschap is gebaseerd op het resultaat op het moment van de podiumuitreiking of medailleuitreiking. Eventuele latere diskwalificaties of wijzigingen, om welke reden dan ook, worden buiten beschouwing gelaten;

Alle weddenschappen zijn "all in", wedstrijd of niet, tenzij anders vermeld.

Indien meer dan één medaille wordt toegekend voor dezelfde positie gelden de dead heat regels.

De weddenschappen op de medailletabel van het kampioenschap worden geregeld volgens de gepubliceerde lijst, na het laatste evenement. Latere diskwalificaties of wijzigingen worden niet meegerekend.

## **43. Pesapallo**

### **43.1. Algemene regels**

#### *43.1.1. Afhandeling*

Alle markten worden verrekend volgens het officiële resultaat na reguliere wedstrijdtijd, tenzij anders vermeld in de marktbeschrijving.

#### *43.1.2. Verlaten/uitgestelde informatie*

Alle weddenschappen op verlaten of uitgestelde wedstrijden zijn ongeldig, tenzij de wedstrijd opnieuw wordt gepland en binnen de volgende 24 uur wordt gespeeld. In dat geval blijven de weddenschappen staan.

### **43.2. Fulltime Resultaat**

Kies welk team de wedstrijd gaat winnen.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

### **43.3. Outrights**

Kies welk team een kampioenschap / competitie / beker zal winnen.

Mogelijke selecties: Alle teams die kans maken op het kampioenschap / competitie / beker.

#### *43.3.1. Afhandeling*

Alle weddenschappen worden afgewikkeld volgens het officiële resultaat na de laatste wedstrijd van het kampioenschap/de competitie/de beker. Latere wijzigingen op welke manier dan ook zullen geen invloed hebben op de afrekening.

Als een team niet deelneemt aan het toernooi, zijn alle outright weddenschappen op dit team nietig.

De op de terminals aangegeven tijd kan afwijken van het geplande einde van de wedstrijd.

### **43.4. Placebet 1-3**

Kies welk team in de Top 3 van het toernooi zal eindigen.

Mogelijke selecties: Alle teams die kans maken om in de top 3 van het toernooi/ kampioenschap/ competitie/ beker te komen.

#### *43.4.1. Afhandeling*

Alle weddenschappen worden afgewikkeld volgens het officiële resultaat na de laatste wedstrijd van het kampioenschap/de competitie/de beker. Latere wijzigingen op welke manier dan ook zullen geen invloed hebben op de afrekening.

Als een team niet deelneemt aan het toernooi, zijn alle outright weddenschappen op dit team nietig.

De op de terminals aangegeven tijd kan afwijken van het geplande einde van de wedstrijd.

## **44. Biljart**

### **44.1. Algemene regels**

#### *44.1.1. Afhandeling*

Weddenschappen op spelersmarkten zullen worden afgewikkeld wanneer een resultaat is aangegeven, behalve wanneer er niet meer wordt gespeeld als gevolg van opgave of inperking van het toernooi.

Weddenschappen op de onvoorwaardelijke winnaar van het toernooi blijven geldig wanneer een officieel resultaat wordt bekendgemaakt, ongeacht enige wijziging in het wedstrijdformaat. Alle secundaire markten (bv. juiste score, winstmarge, enz.) zijn echter ongeldig, tenzij het resultaat al is vastgesteld;

### **44.2. Weddenschappen**

De speler die doorgaat naar de volgende ronde wordt verrekend als winnaar, zolang een van de spelers is afgebroken aan het begin van het eerste rack. Als er geen break is, zijn alle inzetten ongeldig.

### **44.3. Andere markten voor wedstrijden, sessies en rekken**

Het vereiste aantal rekken om te winnen moet worden gespeeld, anders zijn alle inzetten ongeldig. Als een rek niet is voltooid, zijn alle inzetten op dat rek ongeldig.

### **44.4. Teamgebaseerde evenementen (bv. Mosconi Cup)**

Het vereiste aantal rekken om te winnen moet worden gespeeld, anders zijn alle inzetten ongeldig. Als een rek niet is voltooid, zijn alle inzetten op dat rek ongeldig.

## **45. Rugby League**

### **45.1. Algemene regels**

#### *45.1.1. Afhandeling*

Alle markten worden beslecht volgens het officiële resultaat na de reguliere wedstrijd (80 minuten), tenzij anders vermeld in de marktbeschrijving. Als een winnende markt al voor de opgave is vastgesteld, bijv. uitslag 1e helft, blijven alle weddenschappen op deze markt staan.

#### *45.1.2. Verlaten/uitgestelde informatie*

Alle weddenschappen op verlaten of uitgestelde wedstrijden zijn ongeldig, tenzij de wedstrijd opnieuw wordt gepland en binnen de volgende 24 uur wordt gespeeld. In dat geval blijven de weddenschappen staan.

Onderbroken of uitgestelde wedstrijden, die wel plaatsvinden binnen een toernooi, blijven de weddenschappen staan op voorwaarde dat de wedstrijd voor het einde van de competitie wordt voltooid.

### **45.2. Weddenschappen**

Kies welk team de wedstrijd gaat winnen.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

### **45.3. Halftijd/Fulltime**

Voorspel het resultaat in de rust en in de rust. Beide resultaten moeten juist zijn.

Overuren tellen niet mee.

Mogelijke selecties: Home Team / Home Team, Home Team / Draw, Home Team / Away Team, Draw / Home Team, Draw / Draw, Draw / Away Team, Away Team / Home Team, Away Team / Draw, Away Team / Away Team.

### **45.4. Totaal aantal punten Oneven/Even**

Selecteer of het puntentotaal in de reguliere wedstrijd oneven of even zal zijn.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

### **45.5. Totaal aantal punten**

Selecteer het totaal aantal gescoorde punten in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de waarde die je kiest. Als een heel getal wordt gebruikt voor het totaal en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De score van beide teams wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: Meer dan x.x punten, Onder x.x punten.

### **45.6. Totaal aantal punten en weddenschappen**

Selecteer het fulltime resultaat en het totaal aantal gescoorde punten. Inzetten moeten zowel de fulltime winnaar als het puntentotaal aangeven.

Mogelijke selecties: Onder x,5 punten en Thuisploeg, Onder x,5 punten en Gelijkspel, Onder x,5 punten en Uitploeg, Over x,5 punten en Thuisploeg, Over x,5 punten en Gelijkspel, Over x,5 punten en Uitploeg.

#### **45.7. Over/Under Punten Thuisploeg**

Selecteer het totale aantal punten gescoord door de thuisploeg in de wedstrijd in reguliere tijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven waarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 goals, Onder x.5 goals.

#### **45.8. Over/Under Punten Wegteam**

Selecteer het totale aantal punten gescoord door het uitteam in de wedstrijd in reguliere tijd dat boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven waarde moet liggen. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 goals, Onder x.5 goals.

#### **45.9. Handicap**

Selecteer de winnaar nadat de handicapspreed is toegepast op het resultaat.

Mogelijke selecties 2way: x.x-handicap voor thuisploeg, x.x-handicap voor uitploeg.

Mogelijke selecties 3way: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### **45.10. Winstmarge**

Selecteer het winnende team en hun exacte doelpuntenoverwicht ten opzichte van hun tegenstanders.

Mogelijke selecties: Home Team 1-7, Home Team 8-14, Home Team 15+, Away Team 1-7, Away Team 8-14, Away Team 15+, Draw.

##### *45.10.1. Afhandeling*

bijv: Als de thuisploeg de wedstrijd wint met 32:21, is de selectie "Thuisploeg 8-14" de winnende selectie.

Extra tijd telt niet.

#### **45.11. 1<sup>st</sup> Halve - Resultaat**

Kies welk team de eerste helft wint.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### **45.12. 1<sup>st</sup> helft - gelijkspel geen inzet**

Kies welk team de eerste helft wint.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

#### 45.12.1. Afhandeling

Als de eerste helft eindigt met een gelijkspel, zijn alle weddenschappen op deze markt ongeldig.

#### 45.13. 1<sup>st</sup> Half - Oneven/Even

Kies of het aantal totale punten gescoord in de eerste helft oneven of even zal zijn. De score van beide teams wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

#### 45.14. 1<sup>st</sup> Halve - Handicap

Selecteer de winnaar van de eerste helft, nadat de handicapsread is toegepast op de 1e helft - resultaat.

Mogelijke selecties: x.x-handicap voor thuisploeg, x.x-handicap voor uitploeg.

#### 45.15. Hoogst scorende helft

Kies in welke helft meer punten worden gescoord.

Mogelijke selecties: 1e helft, 2e helft, gelijk.

#### 45.16. Om de rest van de wedstrijd te winnen

Kies de winnaar van de periode vanaf het moment dat de weddenschap werd geplaatst tot het einde van de wedstrijd. Voor deze markt beginnen de teams met de virtuele score 0:0. De score tussen haakjes, bijvoorbeeld (score 17:12) is de huidige wedstrijdscore. Alleen punten gescoord na het plaatsen van de weddenschap tellen mee. Punten die vóór het plaatsen van de weddenschap zijn gescoord, tellen niet mee voor deze weddenschap.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### 45.17. 1<sup>st</sup> Half- Wie wint de rest

Kies de winnaar van de periode vanaf het moment dat de weddenschap is geplaatst tot het einde van de eerste helft. Voor deze markt beginnen de teams met de virtuele score van 0:0. De score tussen haakjes, bijvoorbeeld (score 9:3) is de huidige wedstrijdscore. Alleen punten gescoord na het plaatsen van de weddenschap tellen mee. Punten die vóór het plaatsen van de weddenschap zijn gescoord, tellen niet mee voor deze weddenschap.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### 45.18. Dubbele kans

Kies één van de drie opties, het thuisteam wint of speelt gelijk (Home Team/Draw), het uitteam wint of speelt gelijk (Away Team/Draw) of één van beide teams wint (Home Team/Away Team).

Mogelijke selecties: Home Team/Draw, Away Team/Draw, Home Team/Away Team.

#### 45.19. Draw no Bet

Kies welk team de wedstrijd gaat winnen.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

#### 45.19.1. Afhandeling

Als de wedstrijd eindigt met een gelijkspel, zijn alle weddenschappen op deze markt ongeldig.

#### 45.20. Wedstrijdresultaat Gelijkspel Geen Weddenschap

Kies welk team de wedstrijd gaat winnen.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

#### 45.21. Om in aanmerking te komen

Kies welk team doorgaat.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

#### 45.21.1. Afhandeling

Alle weddenschappen op verlaten of uitgestelde wedstrijden zijn ongeldig, tenzij de wedstrijd opnieuw wordt gepland en binnen de volgende 24 uur wordt gespeeld. In dat geval blijven de weddenschappen staan. Voor de afrekening wordt de eerste officiële uitslag, die onmiddellijk na afloop van de wedstrijd/het evenement door het officiële bestuursorgaan wordt gepubliceerd, als definitief beschouwd.

#### 45.22. 1<sup>st</sup> Halve - Totaal punten

Selecteer het totale aantal punten dat in de eerste helft wordt gescoord om over (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven waarde te zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De score van beide teams wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: Over x.x , Onder x.x .

#### 45.23. 1<sup>st</sup> Halve dubbele kans

Kies één van de drie resultaatopties voor de eerste helft: de thuisploeg wint of speelt gelijk (Home Team/Draw), de uitploeg wint of speelt gelijk (Away Team/Draw) of beide teams winnen (Home Team/Away Team).

Mogelijke selecties: Home Team/Draw, Away Team/Draw, Home Team/Away Team.

#### 45.24. Race naar X punten

Kies welk team als eerste een bepaald (X) aantal punten scoort.

Mogelijke selecties (2way): Thuisploeg, Uitploeg.

Mogelijke selecties (3way): Thuisploeg, Uitploeg, Geen van beide.

#### 45.24.1. Afhandeling

In het geval dat geen enkel team het opgegeven aantal punten scoort in een 2waysmarkt, zijn de weddenschappen ongeldig.

#### **45.25. 1<sup>st</sup> Halve - Totalen Hometeam**

Selecteer het totaal aantal punten gescoord door het thuisteam in de eerste helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de waarde die je kiest. Als een heel getal wordt gebruikt voor het totaal en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten.

#### **45.26. 1<sup>st</sup> Helft - Totalen Awayteam**

Kies het totaal aantal punten gescoord door het Uitteam in de eerste helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de waarde die je kiest. Als een heel getal wordt gebruikt voor het totaal en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten.

#### **45.27. 1<sup>st</sup> Halve - Handicap (3 Weg)**

Selecteer de winnaar van de eerste helft nadat de handicapsread is toegepast op het resultaat van de eerste helft.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### **45.28. 2e helft - Resultaat**

Kies welk team de tweede helft zal winnen.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### **45.29. Totaal aantal pogingen**

Kies het totaal aantal gescoorde tries in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de waarde die je kiest. Als een geheel getal wordt gebruikt voor het totaal en het totaal aantal tries is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De tries van beide teams worden gecombineerd.

Mogelijke selecties: Over x.x, Onder x.x.

#### **45.30. Totaal aantal keren Thuisploeg**

Kies het totaal aantal tries gescoord door het thuisteam in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de waarde die je kiest. Als een geheel getal wordt gebruikt voor het totaal en het totaal aantal tries is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De tries van beide teams worden gecombineerd.

Mogelijke selecties: Over x.x, Onder x.x.

#### **45.31. Totaal aantal tries Uitteam**

Kies het totaal aantal tries gescoord door het Away Team in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de waarde die je kiest. Als een geheel getal wordt gebruikt voor het totaal en het totaal aantal tries is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De tries van beide teams worden gecombineerd.

Mogelijke selecties: Over x.x, Onder x.x.

#### **45.32. Team dat 1e poging scoort**

Kies welk team de eerste try zal scoren.

Mogelijke selecties: Home Team, No Try, Away Team.

#### **45.33. 1e poging omgezet**

Selecteer of de conversie na de 1<sup>st</sup> poging succesvol is of niet.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **45.34. Team dat de laatste poging scoort**

Kies welk team de laatste try zal scoren in de wedstrijd.

Mogelijke selecties: Home Team, No Try, Away Team.

#### **45.35. Team To Score Try #X**

Kies welk team de aangegeven try zal scoren. In het geval dat geen enkel team de opgegeven try zal scoren, zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

#### **45.36. 1e helft - totaal aantal doelpunten**

Selecteer het totaal aantal gescoorde tries in de eerste helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de waarde die u kiest. Als een heel getal wordt gebruikt voor het totaal en het totaal aantal tries is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De tries van beide teams worden gecombineerd.

Mogelijke selecties: Over x.x, Onder x.x.

#### **45.37. Eerste tryscorer**

Kies welke speler de eerste try zal scoren.

Mogelijke selecties: Lijst van spelers.

##### *45.37.1. Afhandeling*

Om weddenschappen te laten tellen is het niet nodig dat de speler de wedstrijd begint, de speler moet op elk moment van de reguliere wedstrijd het veld betreden. Als de speler opkomt nadat de eerste try is gescoord, zijn de weddenschappen op deze speler ongeldig.

#### **45.38. Anytime Tryscorer**

Kies welke speler op elk moment van de wedstrijd een try zal scoren.

Mogelijke selecties: Lijst van spelers.

##### *45.38.1. Afhandeling*

Als de speler niet aan de wedstrijd deelneemt, zijn weddenschappen op deze speler ongeldig. Voor het tellen van weddenschappen is het niet nodig dat de speler de wedstrijd begint, de speler moet op elk moment tijdens de reguliere wedstrijd het veld betreden.

### **45.39. Laatste tryscorer**

Kies welke speler de eerste try zal scoren.

Mogelijke selecties: Lijst van spelers.

#### *45.39.1. Afhandeling*

Als de speler niet aan de wedstrijd deelneemt, zijn weddenschappen op deze speler ongeldig. Voor het tellen van weddenschappen is het niet nodig dat de speler de wedstrijd begint, de speler moet op elk moment tijdens de reguliere wedstrijd het veld betreden.

### **45.40. Opsturen?**

Selecteer of een speler op het veld een rode kaart krijgt in de reguliere wedstrijd.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

### **45.41. Outrights**

Kies welk team een kampioenschap / competitie / beker zal winnen.

Mogelijke selecties: Alle teams die kans maken op het kampioenschap / competitie / beker.

#### *45.41.1. Afhandeling*

Alle weddenschappen worden afgewikkeld volgens het officiële resultaat na de laatste wedstrijd van het kampioenschap/de competitie/de beker. Latere wijzigingen op welke manier dan ook zullen geen invloed hebben op de afrekening.

Als een team niet deelneemt aan het toernooi, zijn alle weddenschappen op dit team ongeldig.

De op de terminals aangegeven tijd kan afwijken van het geplande einde van de wedstrijd.

### **45.42. Placebet**

Kies welk team in de Top x van het toernooi zal eindigen.

Mogelijke selecties: Alle teams die kans maken om in de Top x van het Toernooi/Kampioenschap/Liga/Beker te komen.

#### *45.42.1. Afhandeling*

Alle weddenschappen worden afgewikkeld volgens het officiële resultaat na de laatste wedstrijd van het kampioenschap/de competitie/de beker. Latere wijzigingen op welke manier dan ook zullen geen invloed hebben op de afrekening.

Als een team niet deelneemt aan het toernooi, zijn alle outright weddenschappen op dit team nietig.

De op de terminals aangegeven tijd kan afwijken van het geplande einde van de wedstrijd.

## **46. Rugby Union**

### **46.1. Algemene regels**

#### *46.1.1. Afhandeling*

Alle markten worden beslecht volgens het officiële resultaat na de reguliere wedstrijd (80 minuten), tenzij anders vermeld in de marktbeschrijving. Als een winnende markt al voor de opgave is vastgesteld, bijv. uitslag 1e helft, blijven alle weddenschappen op deze markt staan.

#### *46.1.2. Verlaten/uitgestelde informatie*

Alle weddenschappen op verlaten of uitgestelde wedstrijden zijn ongeldig, tenzij de wedstrijd opnieuw wordt gepland en binnen de volgende 24 uur wordt gespeeld. In dat geval blijven de weddenschappen staan.

Onderbroken of uitgestelde wedstrijden, die wel plaatsvinden binnen een toernooi, blijven de weddenschappen staan op voorwaarde dat de wedstrijd voor het einde van de competitie wordt voltooid.

### **46.2. Weddenschappen**

Kies welk team de wedstrijd gaat winnen.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

### **46.3. Halftijd/Fulltime**

Voorspel het resultaat in de rust en in de rust. Beide resultaten moeten juist zijn.

Overuren tellen niet mee.

Mogelijke selecties: Home Team / Home Team, Home Team / Draw, Home Team / Away Team, Draw / Home Team, Draw / Draw, Draw / Away Team, Away Team / Home Team, Away Team / Draw, Away Team / Away Team.

### **46.4. Totaal aantal punten Oneven/Even**

Selecteer of het puntentotaal in de reguliere wedstrijd oneven of even zal zijn.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

### **46.5. Totaal aantal punten**

Selecteer het totaal aantal gescoorde punten in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de waarde die je kiest. Als een heel getal wordt gebruikt voor het totaal en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De score van beide teams wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: Meer dan x.x punten, Onder x.x punten.

### **46.6. Totaal aantal punten en weddenschappen**

Selecteer het fulltime resultaat en het totaal aantal gescoorde punten. Inzetten moeten zowel de fulltime winnaar als het puntentotaal aangeven.

Mogelijke selecties: Onder x,5 punten en Thuisploeg, Onder x,5 punten en Gelijkspel, Onder x,5 punten en Uitploeg, Over x,5 punten en Thuisploeg, Over x,5 punten en Gelijkspel, Over x,5 punten en Uitploeg.

#### **46.7. Over/Under Punten Thuisploeg**

Selecteer het totale aantal punten gescoord door de thuisploeg in de wedstrijd in reguliere tijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven waarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 doelpunten, Onder x.5 doelpunten.

#### **46.8. Over/Under Punten Wegteam**

Selecteer het totale aantal punten gescoord door het uitteam in de wedstrijd in reguliere tijd dat boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven waarde is. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 doelpunten, Onder x.5 doelpunten.

#### **46.9. Handicap**

Selecteer de winnaar nadat de handicapsread is toegepast op het resultaat.

Mogelijke selecties 2way: x.x-handicap voor thuisploeg, x.x-handicap voor uitploeg.

Mogelijke selecties 3way: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### **46.10. Winstmarge**

Selecteer het winnende team en hun exacte doelpuntenoverwicht ten opzichte van hun tegenstanders.

Mogelijke selecties: Home Team 1-7, Home Team 8-14, Home Team 15+, Away Team 1-7, Away Team 8-14, Away Team 15+, Draw.

##### *46.10.1. Afhandeling*

bijv: Als de thuisploeg de wedstrijd wint met 32:21, is de selectie "Thuisploeg 8-14" de winnende selectie. Extra tijd telt niet mee.

#### **46.11. 1<sup>st</sup> Halve - Resultaat**

Kies welk team de eerste helft wint.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### **46.12. 1<sup>st</sup> helft - gelijkspel geen inzet**

Kies welk team de eerste helft wint.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

##### *46.12.1. Afhandeling*

Als de eerste helft eindigt met een gelijkspel, zijn alle weddenschappen op deze markt ongeldig.

#### **46.13. 1<sup>st</sup> Half - Oneven/Even**

Kies of het aantal totale punten gescoord in de eerste helft oneven of even zal zijn. De score van beide teams wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

#### **46.14. 1<sup>st</sup> Halve - Handicap**

Selecteer de winnaar van de eerste helft, nadat de handicapsread is toegepast op de 1e helft - resultaat.

Mogelijke selecties: x.x-handicap voor thuisploeg, x.x-handicap voor uitploeg.

#### **46.15. Hoogst scorende helft**

Kies in welke helft meer punten worden gescoord.

Mogelijke selecties: 1e helft, 2e helft, gelijk.

#### **46.16. Om de rest van de wedstrijd te winnen**

Kies de winnaar van de periode vanaf het moment dat de weddenschap is geplaatst tot het einde van de wedstrijd. Voor deze markt beginnen de teams met de virtuele score 0:0. De score tussen haakjes, bijvoorbeeld (score 17:12) is de huidige wedstrijdscore. Alleen punten gescoord na het plaatsen van de weddenschap tellen mee. Punten die vóór het plaatsen van de weddenschap zijn gescoord, tellen niet mee voor deze weddenschap.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### **46.17. 1<sup>st</sup> Half- Wie wint de rest**

Kies de winnaar van de periode vanaf het moment dat de weddenschap is geplaatst tot het einde van de eerste helft. Voor deze markt beginnen de teams met de virtuele score van 0:0. De score tussen haakjes, bijvoorbeeld (score 9:3) is de huidige wedstrijdscore. Alleen punten gescoord na het plaatsen van de weddenschap tellen mee. Punten die vóór het plaatsen van de weddenschap zijn gescoord, tellen niet mee voor deze weddenschap.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### **46.18. Dubbele kans**

Kies één van de drie opties, het thuisteam wint of speelt gelijk (Home Team/Draw), het uitteam wint of speelt gelijk (Away Team/Draw) of één van beide teams wint (Home Team/Away Team).

Mogelijke selecties: Home Team/Draw, Away Team/Draw, Home Team/Away Team.

#### **46.19. Draw no Bet**

Kies welk team de wedstrijd gaat winnen.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

##### *46.19.1. Afhandeling*

Als de wedstrijd eindigt met een gelijkspel, zijn alle weddenschappen op deze markt ongeldig.

## 46.20. Om in aanmerking te komen

Kies welk team doorgaat.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

### 46.20.1. Afhandeling

Alle weddenschappen op verlaten of uitgestelde wedstrijden zijn ongeldig, tenzij de wedstrijd opnieuw wordt gepland en binnen de volgende 24 uur wordt gespeeld. In dat geval blijven de weddenschappen staan. Voor de afwikkeling wordt de eerste officiële uitslag, die onmiddellijk na afloop van de wedstrijd/het evenement door het officiële bestuursorgaan wordt gepubliceerd, als definitief beschouwd.

## 46.21. 1<sup>st</sup> Halve - Totaal punten

Selecteer het totale aantal punten dat in de eerste helft wordt gescoord om over (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven waarde te zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De score van beide teams wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: Over x.x , Onder x.x .

## 46.22. 1<sup>st</sup> Halve dubbele kans

Kies één van de drie resultaatopties voor de eerste helft: de thuisploeg wint of speelt gelijk (Home Team/Draw), de uitploeg wint of speelt gelijk (Away Team/Draw) of beide teams winnen (Home Team/Away Team).

Mogelijke selecties: Home Team/Draw, Away Team/Draw, Home Team/Away Team.

## 46.23. Race naar X punten

Kies welk team als eerste een bepaald (X) aantal punten scoort.

Mogelijke selecties (2way): Thuisploeg, Uitploeg.

Mogelijke selecties (3way): Thuisploeg, Uitploeg, Geen van beide.

### 46.23.1. Afhandeling

In het geval dat geen enkel team het opgegeven aantal punten scoort in een 2waysmarkt, zijn de weddenschappen ongeldig.

## 46.24. 1<sup>st</sup> Halve - Totalen Hometeam

Selecteer het totaal aantal punten gescoord door het thuisteam in de eerste helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de waarde die je kiest. Als een heel getal wordt gebruikt voor het totaal en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten.

#### **46.25. 1<sup>st</sup> Helft - Totalen Awayteam**

Selecteer het totaal aantal punten gescoord door het Uitteam in de eerste helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de waarde die je kiest. Als een heel getal wordt gebruikt voor het totaal en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten.

#### **46.26. 1<sup>st</sup> Halve - Handicap (3 Weg)**

Selecteer de winnaar van de eerste helft nadat de handicapsread is toegepast op het resultaat van de eerste helft.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### **46.27. 2e helft - Resultaat**

Kies welk team de tweede helft zal winnen.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### **46.28. Totaal aantal pogingen**

Selecteer het totaal aantal gescoorde tries in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de waarde die je kiest. Als een heel getal wordt gebruikt voor het totaal en het totaal aantal tries is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De tries van beide teams worden gecombineerd.

Mogelijke selecties: Over x.x , Onder x.x.

#### **46.29. Totaal aantal keren Thuisploeg**

Kies het totaal aantal tries gescoord door het thuis team in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de waarde die je kiest. Als een geheel getal wordt gebruikt voor het totaal en het totaal aantal tries is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De tries van beide teams worden gecombineerd.

Mogelijke selecties: Over x.x, Onder x.x.

#### **46.30. Totaal aantal slagen Uitteam**

Kies het totaal aantal tries gescoord door het Away Team in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de waarde die je kiest. Als een geheel getal wordt gebruikt voor het totaal en het totaal aantal tries is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De tries van beide teams worden gecombineerd.

Mogelijke selecties: Over x.x, Onder x.x.

#### **46.31. Team dat 1e poging scoort**

Kies welk team de eerste try zal scoren.

Mogelijke selecties: Home Team, No Try, Away Team.

#### **46.32. 1e poging omgezet**

Selecteer of de conversie na de 1<sup>st</sup> poging succesvol is of niet.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **46.33. Team dat de laatste poging scoort**

Kies welk team de laatste try zal scoren in de wedstrijd.

Mogelijke selecties: Home Team, No Try, Away Team.

#### **46.34. Team To Score Try #X**

Kies welk team de aangegeven try zal scoren. In het geval dat geen enkel team de opgegeven try zal scoren, zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

#### **46.35. 1e helft - totaal aantal doelpunten**

Selecteer het totaal aantal gescoorde tries in de eerste helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de waarde die u kiest. Als een heel getal wordt gebruikt voor het totaal en het totaal aantal tries is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. De tries van beide teams worden gecombineerd.

Mogelijke selecties: Over x.x, Onder x.x.

#### **46.36. Eerste tryscorer**

Kies welke speler de eerste try zal scoren.

Mogelijke selecties: Lijst van spelers.

##### *46.36.1. Afhandeling*

Om weddenschappen te laten tellen is het niet nodig dat de speler de wedstrijd begint, de speler moet op elk moment van de reguliere wedstrijd het veld betreden. Als de speler opkomt nadat de eerste try is gescoord, zijn de weddenschappen op deze speler ongeldig.

#### **46.37. Anytime Tryscorer**

Kies welke speler op elk moment van de wedstrijd een try zal scoren.

Mogelijke selecties: Lijst van spelers.

##### *46.37.1. Afhandeling*

Als de speler niet aan de wedstrijd deelneemt, zijn weddenschappen op deze speler ongeldig. Voor het tellen van weddenschappen is het niet nodig dat de speler de wedstrijd begint, de speler moet op elk moment tijdens de reguliere wedstrijd het veld betreden.

#### **46.38. Laatste tryscorer**

Kies welke speler de laatste try zal scoren.

Mogelijke selecties: Lijst van spelers.

#### 46.38.1. Afhandeling

Als de speler niet aan de wedstrijd deelneemt, zijn weddenschappen op deze speler ongeldig. Voor het tellen van weddenschappen is het niet nodig dat de speler de wedstrijd begint, de speler moet op elk moment tijdens de reguliere wedstrijd het veld betreden.

#### 46.39. Opsturen?

Selecteer of een speler op het veld een rode kaart krijgt in de reguliere wedstrijd.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### 46.40. Outrights

Kies welk team een kampioenschap / competitie / beker zal winnen.

Mogelijke selecties: Alle teams die kans maken op het kampioenschap / competitie / beker.

#### 46.40.1. Afhandeling

Alle weddenschappen worden afgewikkeld volgens het officiële resultaat na de laatste wedstrijd van het kampioenschap/de competitie/de beker. Latere wijzigingen op welke manier dan ook zullen geen invloed hebben op de afrekening.

Als een team niet deelneemt aan het toernooi, zijn alle weddenschappen op dit team ongeldig.

De op de terminals aangegeven tijd kan afwijken van het geplande einde van de wedstrijd.

#### 46.41. Placebet

Kies welk team in de Top x van het toernooi zal eindigen.

Mogelijke selecties: Alle teams die kans maken om in de Top x van het Toernooi/Kampioenschap/Liga/Beker te komen.

#### 46.41.1. Afhandeling

Alle weddenschappen worden afgewikkeld volgens het officiële resultaat na de laatste wedstrijd van het kampioenschap/de competitie/de beker. Latere wijzigingen op welke manier dan ook zullen geen invloed hebben op de afrekening.

Als een team niet deelneemt aan het toernooi, zijn alle outright weddenschappen op dit team nietig.

De op de terminals aangegeven tijd kan afwijken van het geplande einde van de wedstrijd.

## **47. Snooker**

### **47.1. Algemene regels**

#### *47.1.1. Afhandeling*

Alle markten worden verrekend volgens het officiële eindresultaat, tenzij anders vermeld in de marktbeschrijving.

Bij competitiewedstrijden waar de quoterings voor het gelijkspel geldt, worden alle weddenschappen op spelers om te winnen behandeld als verliezende selecties als de wedstrijd gelijk wordt gespeeld.

Als het resultaat van een 2way markt gelijk is, zijn de weddenschappen ongeldig.

#### *47.1.2. Verlaten/uitgestelde informatie*

Alle weddenschappen op uitgestelde wedstrijden die niet zijn begonnen, zijn ongeldig, tenzij de wedstrijd opnieuw wordt gepland en binnen de volgende 24 uur wordt voltooid. In dat geval blijven de weddenschappen staan.

Als een wedstrijd begint maar niet wordt voltooid, wordt de speler die doorgaat naar de volgende ronde voor de afrekening als winnaar beschouwd op voorwaarde dat ten minste één frame is voltooid, anders zijn weddenschappen ongeldig. Alle andere markten zijn ongeldig, behalve als de uitslag al vaststaat op het moment van opgeven.

Onderbroken of uitgestelde wedstrijden, die wel binnen een toernooi plaatsvinden, blijven de weddenschappen staan, mits de wedstrijd voor het einde van de competitie is voltooid.

#### *47.1.3. Opnieuw gespannen frames*

Markten voor zowel de First Legal Red als de First Legal Colour worden onmiddellijk verrekend, ongeacht of een frame wordt geracked. Alle markten met betrekking tot de score in het frame of de grootte van de pauze worden verrekend bij het afsluiten van het frame, tenzij het resultaat wordt bepaald vóór het rekken.

Markten voor Frame Winner, Frame Winner In-Running en Total Points zullen aan het einde van het re-racked frame verrekend worden. Alleen het spel na de reraack zal tellen voor de afrekening.

### **47.2. Wedstrijd weddenschap (2way)**

Kies de winnaar van de wedstrijd.

Mogelijke selecties 2way: Speler 1, Speler 2.

Mogelijke selecties 3way: Speler 1, gelijkspel, speler 2.

### **47.3. Handicap**

Kies de winnaar nadat de frames handicap is toegepast op het officiële eindresultaat.

Mogelijke selecties: x.x-handicap voor speler 1, x.x-handicap voor speler 2.

#### **47.4. Totaal kaders**

Selecteer het totale aantal frames in de wedstrijd boven (meer dan), tussen of onder (minder dan) de opgegeven waarde. Het aantal frames van beide deelnemers wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: Onder y, Tussen y - x, Boven x.

#### **47.5. Juiste score**

Selecteer de juiste score. Als het volledige aantal sets/frames niet wordt voltooid, zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Elke mogelijke uitkomst.

#### **47.6. Wedstrijd Eeuwen**

Selecteer hoeveel Eeuwen er in de hele wedstrijd zullen zijn.

Mogelijke selecties: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

#### **47.7. Speler 1 - Wedstrijd Eeuwen**

Kies hoeveel Eeuwen Speler 1 zal hebben in de hele wedstrijd.

Mogelijke selecties: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

#### **47.8. Speler 2 - Match Eeuwen**

Kies hoeveel Eeuwen Speler 2 zal hebben in de hele wedstrijd.

Mogelijke selecties: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

#### **47.9. Hoogste pauze in wedstrijd**

Selecteer de speler met de hoogste break in de wedstrijd.

Mogelijke selecties: Speler 1, gelijkspel, speler 2.

#### **47.10. Wedstrijd Hoogste Pauze**

Selecteer het totale aantal punten van de hoogste pauze in de wedstrijd dat boven (meer dan), tussen of onder (minder dan) de gegeven waarde ligt.

Mogelijke selecties: Onder y, Tussen y - x, Boven x.

#### **47.11. Speler 1 - Hoogste Break**

Selecteer het totale aantal punten van de hoogste pauze van Speler 1 in de wedstrijd dat boven (meer dan), tussen of onder (minder dan) de gegeven waarde ligt.

Mogelijke selecties: Onder y, Tussen y - x, Boven x.

#### **47.12. Speler 2 - Hoogste Break**

Selecteer het totale aantal punten van de hoogste pauze van Speler 2 in de wedstrijd dat boven (meer dan), tussen of onder (minder dan) de gegeven waarde ligt.

Mogelijke selecties: Onder y, Tussen y - x, Boven x.

#### **47.13. Frame X - Winnaar**

Selecteer de speler die het opgegeven Frame X zal winnen.

Mogelijke selecties: Deelnemer 1, Deelnemer 2.

#### **47.14. Frame X - Totaal aantal punten**

Het totale aantal gespeelde punten in het opgegeven kader (X) is meer (meer dan) of minder (minder dan) dan de waarde die u kiest. Als precies de waarde de score is, zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten.

#### **47.15. Frame X - Hoogste break**

Selecteer het totale aantal punten van de hoogste break in het opgegeven kader dat boven (meer dan), tussen of onder (minder dan) de opgegeven waarde ligt.

Mogelijke selecties: Onder y, Tussen y - x, Boven x.

#### **47.16. Frame X - Break Y +**

Selecteer of het totale aantal punten van de hoogste break in het kader hoger of lager is dan de opgegeven waarde.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **47.17. Frame X - Speler Y breekt over Z-punten**

Het hoogste aantal gespeelde punten in de hoogste pauze van elke speler in het frame zijn over (meer dan) of onder (minder dan) de waarde die u kiest. Als precies de waarde de score is, zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten.

#### **47.18. Frame X - 1<sup>st</sup> Rood Gepot**

Kies welke speler als eerste een rode bal pot in het gegeven frame.

Mogelijke selecties: Speler 1, Speler 2.

#### **47.19. Frame X - 1<sup>st</sup> Kleur Gepot**

Kies welke kleur het eerst wordt gepot in het gegeven kader.

Mogelijke keuzes: Geel, Groen, Bruin, Blauw, Roze, Zwart.

#### **47.20. Wie wint de rest van de wedstrijd**

Kies de winnaar van de wedstrijd vanaf het moment dat de weddenschap is geplaatst tot het einde van de wedstrijd. Voor deze markt beginnen de teams met de virtuele score 0:0. De score tussen haakjes, bijvoorbeeld (score 3:2) is de huidige wedstrijdsscore. Alleen frames gewonnen na het plaatsen van de weddenschap tellen mee. Frames die vóór de plaatsing van de weddenschap zijn gewonnen, tellen niet mee voor deze weddenschap.

Mogelijke selecties: Speler 1, gelijkspel, speler 2.

#### **47.21. Match Treble**

Selecteer een speler die de wedstrijd wint, het eerste frame wint en de hoogste break behaalt in dezelfde wedstrijd. Als een van deze markten eindigt in een gelijkspel, dan worden alle weddenschappen verrekend als verliezers.

#### **47.22. Sessie Markten**

Indien een speler zich terugtrekt uit een sessie, zullen weddenschappen op elke speler, wedstrijd, acca of totalspecials voor de sessie waarbij die speler betrokken is, nietig zijn.

#### **47.23. Outrights**

Kies welke speler het toernooi wint.

Mogelijke selecties: Alle teams/deelnemers die kans maken om het toernooi te winnen.

##### *47.23.1. Afhandeling*

Alle weddenschappen worden afgewikkeld volgens het officiële resultaat na de laatste wedstrijd van het kampioenschap/de competitie/de beker. Latere wijzigingen op welke manier dan ook zullen geen invloed hebben op de afrekening.

Indien een team/deelnemer niet deelneemt aan het toernooi, zijn alle outright weddenschappen op dit team/deelnemer nietig.

De op de terminals aangegeven tijd kan afwijken van het geplande einde van de wedstrijd.

## 48. Voetbal

### 48.1. Algemene regels

#### 48.1.1. Afhandeling

Alle markten worden verrekend volgens het officiële resultaat na de reguliere wedstrijdtijd (90 minuten), tenzij anders vermeld in de marktbeschrijving. Dit is inclusief eventuele blessure- of stoptijd, maar exclusief extra tijd, tijd voor een penalty shootout of golden goal.

Als een wedstrijd niet gepland is om ten minste 80 minuten te worden gespeeld of een ander formaat gebruikt dan 2 helften van elk 40 of 45 minuten, dan zijn alle weddenschappen op die wedstrijd ongeldig.

Alle markten voor vriendschappelijke wedstrijden worden verrekend op basis van het officiële resultaat dat door het bestuursorgaan (wedstrijdofficial, scheidsrechter, etc.) wordt aangegeven, exclusief extra tijd.

Vriendschappelijke wedstrijden moeten ten minste 80 minuten worden gespeeld in een regelmatig format van twee helften van 40 of 45 minuten elk, ongeacht of de volledige 90 minuten worden voltooid, om weddenschappen geldig te laten zijn.

Bij vriendschappelijke wedstrijden die gespeeld worden in een format van drie helften van elk 30 minuten, worden de half-time bets als ongeldig afgerekend en de full-time bets worden afgerekend op basis van het eindresultaat. Alle weddenschappen op wedstrijden die in een ander formaat worden gespeeld, worden als ongeldig beschouwd.

Speciale jeugdwedstrijden eindigen na 80 minuten, wat niet aangegeven moet worden op de terminal.

Bij alle weddenschappen op kaarten en reserveringspunten tellen kaarten die zijn gegeven aan spelers die niet op het veld stonden, managers, trainersstaf of kaarten die zijn gegeven na het laatste fluitsignaal niet mee voor de afrekening. Extra tijd telt niet mee.

Als kaartweddenschappen worden aangeboden voor de duur van een heel toernooi of een hele competitie, dan wordt de winnende waarde vastgesteld op basis van het cumulatieve aantal toegekende kaarten tijdens het betreffende toernooi of de betreffende competitie. Kaarten toegekend in play-off wedstrijden (promotie of degradatie) tellen niet mee voor de afrekening. Alle andere standaard kaartregels zijn van toepassing.

#### 48.1.2. Verlaten/uitgestelde informatie

Alle weddenschappen op verlaten of uitgestelde wedstrijden zijn ongeldig, tenzij de wedstrijd opnieuw wordt gepland en binnen de volgende 24 uur wordt gespeeld. In dat geval blijven de weddenschappen staan. Als een winnende markt al is vastgesteld voordat de wedstrijd werd gestaakt, bijv. meer dan 0,5 doelpunten, uitslag halverwege de wedstrijd enz. blijven alle weddenschappen op deze markten staan.

Onderbroken of uitgestelde wedstrijden, die wel binnen een toernooi plaatsvinden, blijven de weddenschappen staan, mits de wedstrijd voor het einde van de competitie is voltooid.

### 48.2. Fulltime Resultaat

Kies welk team de wedstrijd gaat winnen.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

### **48.3. Om in aanmerking te komen**

Kies welk team doorgaat.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

#### *48.3.1. Afhandeling*

Alle weddenschappen op verlaten of uitgestelde wedstrijden zijn ongeldig, tenzij de wedstrijd opnieuw wordt gepland en binnen de volgende 24 uur wordt gespeeld. In dat geval blijven de weddenschappen staan. Voor de afrekening wordt de eerste officiële uitslag, die onmiddellijk na afloop van de wedstrijd/het evenement door het officiële bestuursorgaan wordt gepubliceerd, als definitief beschouwd.

### **48.4. Gelijkspel Geen Inzet**

Kies welk team de wedstrijd zal winnen. Als de wedstrijd gelijk eindigt, zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

#### *48.4.1. Afhandeling*

Als de wedstrijd in een gelijkspel eindigt, zijn alle weddenschappen op deze markt ongeldig.

### **48.5. Handicap**

Kies de winnaar, nadat de opgegeven handicap is toegepast op het officiële eindresultaat.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

### **48.6. Halftijd/Fulltime**

Voorspel het resultaat in de rust en in de rust. Beide resultaten moeten juist zijn.

Overuren tellen niet mee.

Mogelijke selecties: Home Team / Home Team, Home Team / Draw, Home Team / Away Team, Draw / Home Team, Draw / Draw, Draw / Away Team, Away Team / Home Team, Away Team / Draw, Away Team / Away Team.

### **48.7. Dubbele kans**

Kies wat het eindresultaat van de wedstrijd zal zijn in een van de twee gespecificeerde uitkomsten.

Mogelijke selecties:

Thuisploeg of gelijkspel (1X) - als het eindresultaat een thuisoverwinning of gelijkspel is, zijn weddenschappen op deze selectie winnaars.

Gelijkspel of uitwedstrijd (X2) - als het eindresultaat gelijkspel of winst is, zijn weddenschappen op deze selectie winnaars.

Home or Away team (12) - als het eindresultaat thuis of uit is, zijn weddenschappen op deze selectie winnaars.

#### 48.8. Om de rest van de wedstrijd te winnen

Kies de winnaar van de periode vanaf het moment dat de weddenschap werd geplaatst tot het einde van de wedstrijd. Voor deze markt beginnen de teams met de virtuele score 0:0. De score tussen haakjes, bijvoorbeeld (score 3:2) is de huidige wedstrijdscore. Alleen doelpunten gescoord na het plaatsen van de weddenschap tellen mee. Doelpunten die vóór het plaatsen van de weddenschap zijn gescoord, tellen niet mee voor deze weddenschap.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### 48.9. Rest van de wedstrijd Totaal doelpunten

Selecteer het totaal aantal gescoorde doelpunten vanaf het moment dat de weddenschap werd geplaatst tot het einde van de wedstrijd. Voor deze markt beginnen de teams met de virtuele score van 0:0. De score tussen haakjes, bijvoorbeeld (score 3:2) is de huidige wedstrijdscore. Alleen doelpunten gescoord na het plaatsen van de weddenschap tellen mee. Doelpunten die vóór het plaatsen van de weddenschap zijn gescoord, tellen niet mee voor deze weddenschap.

Mogelijke selecties: Over x.5 , Onder x.5 .

#### 48.10. Aziatische Handicap

Kies de winnaar, nadat de opgegeven handicap is toegepast op het officiële eindresultaat.

Hele doelpunten handicap: een handicap van +/- een of meer doelpunten zal worden gegeven aan elk van de teams die zal worden toegevoegd aan het werkelijke aantal gescoorde doelpunten. Geplaatste weddenschappen zijn ongeldig als de wedstrijd eindigt in een gelijkspel nadat de handicapspreiding is toegepast op de teams.

Halve doelpunten handicap: een handicap van +/- 0,5 (de helft van een) of meer doelpunten zal worden gegeven aan elk van de teams die zal worden toegevoegd aan het werkelijke aantal gescoorde doelpunten. Geplaatste weddenschappen kunnen niet eindigen in een gelijkspel.

Gesplitste handicap: een handicap van +/- 0,25 (kwart van een) of meer doelpunten wordt aan elk van de teams gegeven. De inzet zal gelijk verdeeld worden over twee weddenschappen, waarbij de ene helft van de inzet geplaatst wordt op de hele handicap +/- 0.0 (scratch) of meer en de andere helft van de inzet geplaatst wordt op de halve handicap 0.5 (de helft van een) of meer, die opgeteld of afgetrokken zal worden bij het werkelijke aantal doelpunten gescoord door elk team. De gedeelde handicap is altijd het halve punt tussen de hele handicap en de halve handicap.

Mogelijke selecties: x.x-handicap voor thuisploeg, x.x-handicap voor uitploeg.

#### 48.11. Aziatisch Totaal Doelen

Selecteer het totale aantal gescoorde doelpunten in de wedstrijd in de reguliere tijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven waarde.

Hele doellijn: Indien een geheel getal (bijv. 3,0 of 4,0) wordt aangeboden als de gegeven waarde en de totale score gelijk is aan deze waarde, zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.0, Onder x.0.

Halve doellijn: Lijnen met x,5, zie Voetbal Totaal Doelpunten.

Mogelijke selecties: Over x.5, Onder x.5.

Gesplitste doellijn: De inzet wordt gelijk verdeeld over twee weddenschappen, waarbij de ene helft van de inzet wordt geplaatst op de hele doellijn en de andere helft van de inzet op de halve doellijn. De gedeelde doellijn is altijd het halve punt tussen de hele doellijn en de halve doellijn.

Mogelijke selecties x.25: Over x.25, Onder x.25 (bijv. Over 3.25: halve inzet op Over 3.0 en halve inzet op Over 3.5).

Mogelijke selecties x.75: Over x.75, Onder x.75 (bijv. Over 3.75: halve inzet op Over 3.5 en halve inzet op Over 4.0).

#### **48.12. Beide teams moeten scoren**

Selecteer of beide teams wel of niet zullen scoren in de reguliere speeltijd.

*Mogelijke selecties: Ja, Nee.*

#### **48.13. Totaal doelpunten**

Selecteer of het totale aantal doelpunten gescoord door beide teams in de reguliere tijd van de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de vermelde waarde zal zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de genoteerde waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 doelpunten, Onder x.5 doelpunten. Meer dan x.0 doelpunten, Onder x.0 doelpunten.

#### **48.14. Totaal Doelen (samengevoegd)**

Selecteer hoeveel doelpunten er gescoord zullen worden in de reguliere speeltijd.

Mogelijke selecties:

- 0 of 1 doelpunt, 2 of 3 doelpunten, 4 of 5 doelpunten, 6 of meer.
- 0 of 1 doelpunt, 2 of 3 doelpunten, 4 - 6 doelpunten, 7 of meer.

#### **48.15. Totaal doelpunten (precies)**

Selecteer hoeveel doelpunten er in de reguliere wedstrijd tijd worden gescoord.

Mogelijke selecties:

- Geen doelpunten, Precies 1 doelpunt, Precies 2 doelpunten, Precies 3 doelpunten, 4 of meer doelpunten.
- Geen doelpunten, Precies 1 doelpunt, Precies 2 doelpunten, Precies 3 doelpunten, Precies 4 doelpunten, Precies 5 doelpunten, 6 of meer doelpunten.
- Geen doelpunten, precies 1 doelpunt, precies 2 doelpunten, precies 3 doelpunten, precies 4 doelpunten, precies 5 doelpunten, precies 6 doelpunten, precies 7 doelpunten, precies 8 doelpunten, 9 of meer doelpunten.
- Geen doelpunten, precies 1 doelpunt, precies 2 doelpunten, precies 3 doelpunten, precies 4 doelpunten, precies 5 doelpunten, precies 6 doelpunten, precies 7 doelpunten, precies 8 doelpunten, precies 9 doelpunten, 10 of meer doelpunten.

#### **48.16. Totaal doelpunten (3 banden)**

Selecteer of het totale aantal gescoorde doelpunten in de reguliere tijd van de wedstrijd meer (meer dan), minder (minder dan) of precies de genoemde waarde zal zijn.

Mogelijke selecties: Minder dan X doelpunten, Precies X doelpunten, Meer dan X doelpunten.

#### **48.17. Welke teams moeten scoren**

Kies wie wel of niet scoort in de reguliere speeltijd.

Mogelijke selecties: Alleen thuisploeg, Alleen uitploeg, Beide ploegen, Geen doel.

#### **48.18. Totaal thuisploeg**

Selecteer het totale aantal doelpunten gescoord door de thuisploeg in de wedstrijd in reguliere tijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven waarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 goals, Onder x.5 goals.

#### **48.19. Totaal uitteam**

Selecteer het totale aantal doelpunten gescoord door de uitploeg in de wedstrijd in reguliere tijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven waarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 doelpunten, Onder x.5 doelpunten.

#### **48.20. Doelpunten Thuisploeg**

Kies hoeveel doelpunten de thuisploeg zal scoren in de reguliere speeltijd.

Mogelijke selecties:

- Geen doelpunt, Precies 1 doelpunt, Precies 2 doelpunten, 3 of meer doelpunten.
- Geen doelpunten, Precies 1 doelpunt, Precies 2 doelpunten, Precies 3 doelpunten, 4 of meer doelpunten.
- Geen doelpunten, precies 1 doelpunt, precies 2 doelpunten, precies 3 doelpunten, precies 4 doelpunten, precies 5 doelpunten, precies 6 doelpunten, precies 7 doelpunten, precies 8 doelpunten, precies 9 doelpunten, 10 of meer doelpunten.

#### **48.21. Doelpunten Uitteam**

Selecteer hoeveel doelpunten de uitploeg zal scoren in de reguliere speeltijd.

Mogelijke selecties:

- Geen doelpunten, Precies 1 doelpunt, Precies 2 doelpunten, 3 of meer doelpunten.
- Geen doelpunten, Precies 1 doelpunt, Precies 2 doelpunten, Precies 3 doelpunten, 4 of meer doelpunten.
- Geen doelpunten, precies 1 doelpunt, precies 2 doelpunten, precies 3 doelpunten, precies 4 doelpunten, precies 5 doelpunten, precies 6 doelpunten, precies 7 doelpunten, precies 8 doelpunten, precies 9 doelpunten, 10 of meer doelpunten.

#### **48.22. Oneven of even doelen**

Kies of het totale aantal doelpunten in de reguliere speeltijd oneven of even zal zijn.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

##### *48.22.1. Afhandeling*

Elke wedstrijd die resulteert in 0:0 wordt beslecht als even.

#### **48.23. Oneven of even doelpunten - Thuisploeg**

Kies of het totale aantal doelpunten van de thuisploeg in de reguliere speeltijd oneven of even zal zijn.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

##### *48.23.1. Afhandeling*

Geen enkel doelpunt van de thuisploeg zal als gelijk worden afgedaan.

#### **48.24. Oneven of even doelpunten - Uitgaande ploeg**

Kies of het totale aantal doelpunten van het uitteam in de reguliere speeltijd oneven of even zal zijn.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

##### *48.24.1. Afhandeling*

Geen enkel doelpunt van de uitploeg zal worden verrekend als gelijk

#### **48.25. Juiste score**

Selecteer de exacte score van een wedstrijd in reguliere wedstrijdijd.

Mogelijke selecties: bijv. Thuisploeg wint 1:0, Gelijkspel 1:1, Uitploeg wint 3:2, ..., Thuisploeg wint 6:0, Gelijkspel 3:3, Uitploeg wint 6:0, Andere.

#### **48.26. Winstmarge**

Selecteer het winnende team en hun exacte doelpuntenoverwicht ten opzichte van hun tegenstanders.

Mogelijke selecties: Home Team met 1, Home Team met 2, Home Team met 3+, Away Team met 1, Away Team met 2, Away Team met 3+, Draw.

##### *48.26.1. Afhandeling*

bijv: Als de thuisploeg de wedstrijd met 3:1 wint, is de selectie "Thuisploeg met 2" de winnende selectie.

#### **48.27. Winstmarge (wedstrijd)**

Kies wat het winnende doelsaldo zal zijn.

Mogelijke selecties: Thuisploeg wint met precies 1, 2 doelpunten of 3+ doelpunten.

De uitploeg wint met precies 1, 2 doelpunten of 3+ doelpunten.

Teken

#### 48.27.1. Afhandeling

bijv: Als de thuisploeg de wedstrijd met 3:1 wint, is de selectie "2" de winnende selectie.

#### 48.28. Wedstrijdverloop (1<sup>st</sup> doelpunt / Fulltime resultaat)

Kies welk team het eerste doelpunt maakt en welk team de wedstrijd wint. Inzetten moeten zowel het team dat het eerste doelpunt scoort als de fulltime winnaar aangeven. Eigen doelpunten tellen mee.

Mogelijke selecties: Home Team / Home Team, Home Team / Draw, Home Team / Away Team, Away Team / Home Team, Away Team / Draw, Away Team / Away Team, No goal.

#### 48.29. Totaal aantal doelpunten & weddenschappen

Selecteer het fulltime resultaat en het totaal aantal gescoorde doelpunten. Weddenschappen moeten zowel de voltijdse winnaar als het totaal aantal doelpunten aangeven.

Mogelijke selecties: Onder x.5 goals en Thuisploeg, Onder x.5 goals en Gelijkspel, Onder x.5 goals en Uitploeg, Over x.5 goals en Thuisploeg, Over x.5 goals en Gelijkspel, Over x.5 goals en Uitploeg.

#### 48.30. Matchbet & Beide teams scoren

Kies het full-time resultaat en als beide teams scoren. Inzetten moeten beide aangeven.

Mogelijke selecties: Thuisploeg & Ja, Thuisploeg & Nee, Gelijkspel & Ja, Gelijkspel & Nee, Uitploeg & Ja, Uitploeg & Nee.

#### 48.31. Beide teams scoren en totaal aantal doelpunten

Een gecombineerde weddenschap of beide teams zullen scoren en wat het totale aantal doelpunten in de wedstrijd zal zijn.

Mogelijke selecties: Ja & Over x.x goals, Ja & Onder x.x goals, Nee & Over x.x goals, Nee & Onder x.x goals.

#### 48.32. Dubbele kans & beide teams moeten scoren

Selecteer de Double Chance voor het full-time resultaat en of beide teams scoren of niet. Weddenschappen moeten zowel de full-time winnaar als het totaal aantal doelpunten aangeven.

Mogelijke selecties: Home Team/Draw & Ja, Away Team/Draw & Ja, Home Team/Away Team & Ja, Home Team/Draw & Nee, Away Team/Draw & Nee, Home Team/Away Team & Nee.

#### 48.33. Dubbele Kans & Totaal Doelpunten

Selecteer de Double Chance voor het fulltime resultaat en het totaal aantal gescoorde doelpunten. Inzetten moeten zowel de fulltime winnaar als het totaal aantal doelpunten aangeven.

Mogelijke selecties: Home Team/Draw & Over, Away Team/Draw & Over, Home Team/Away Team & Over, Home Team/Draw & Under, Away Team/Draw & Under, Home Team/Away Team & Under.

#### 48.34. Geen gelijkspel Beide teams scoren

Selecteer of een team de wedstrijd zal winnen en of beide teams zullen scoren in de reguliere tijd.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **48.35. Clean Sheet - Thuisploeg**

Zal de thuisploeg geen doelpunten tegen krijgen in de reguliere speeltijd?

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **48.36. Clean Sheet - Uitteam**

Zal de uitploeg geen doelpunten tegen krijgen in de reguliere speeltijd?

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **48.37. Home no Bet**

Kies het resultaat van de wedstrijd na de reguliere tijd. In het geval van een thuisoverwinning zijn de weddenschappen op deze markt

leegte.

Mogelijke selecties: Gelijkspel, uitteam.

#### **48.38. Weg geen inzet**

Kies het resultaat van de wedstrijd na de reguliere tijd. In het geval van een awaywin zijn de weddenschappen op deze markt

leegte.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel.

#### **48.39. Thuisoverwinning naar Nul**

Selecteer als het thuisteam de wedstrijd wint zonder één doelpunt tegen te krijgen.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **48.40. Uitwedstrijd naar Nul**

Selecteer als het uitteam de wedstrijd wint zonder één doelpunt tegen te krijgen.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **48.41. Hoogst scorende helft**

In welke helft meer doelpunten worden gescoord.

Mogelijke selecties: 1e helft, 2e helft, gelijk.

#### **48.42. Eerste team dat scoort**

Selecteer welk team als eerste zal scoren in de reguliere speeltijd. Er is geen doelselectie beschikbaar om op te wedden.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg, Geen doel.

#### **48.43. Volgende doel**

Selecteer welk team als volgende zal scoren. Alleen de reguliere wedstrijd na plaatsing van de weddenschap telt en 'geen doelpunt' is een optie.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Geen doel, Uitploeg.

#### **48.44. Laatste team dat scoort**

Kies welk team het laatst zal scoren in de reguliere speeltijd.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg, Geen doel.

#### **48.45. Scorende teams**

Selecteer welk(e) team(s) zal (zullen) scoren in de reguliere speeltijd. Er is geen doelselectie beschikbaar om op te wedden.

Mogelijke selecties: Beide, Alleen thuisploeg, Alleen uitploeg, Geen doel.

#### **48.46. Thuisploeg wint beide helften**

Kies of het thuisteam beide helften wint of niet.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **48.47. Het uitteam wint beide helften**

Kies of het uitteam beide helften wint of niet.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **48.48. Thuisploeg die beide helften wint**

Selecteer als de thuisploeg ten minste één van beide helften wint.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **48.49. Uitgaande ploeg die beide helften wint**

Selecteer als de uitploeg ten minste één van beide helften wint.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **48.50. Beide teams scoren in 1<sup>st</sup> helft/2<sup>nd</sup> helft**

Selecteer of beide teams wel of niet zullen scoren in de eerste en beide teams in de tweede helft.

Mogelijke selecties: Nee/Nee, Ja/Nee, Ja/Ja, Nee/Ja.

#### **48.51. Beide teams scoren in beide helften**

Kies of beide teams in beide helften zullen scoren of niet.

Mogelijke selecties: Ja, Nee

#### **48.52. Thuisploeg scoort in beide helften**

Kies of het thuisteam in beide helften een doelpunt maakt of niet.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **48.53. Het uitteam scoort in beide helften**

Kies of het uitteam in beide helften een doelpunt maakt of niet.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **48.54. Eerste doelpuntenmaker**

Kies welke speler het eerste doelpunt van de wedstrijd maakt.

Mogelijke selecties: alle spelers in de respectieve teams.

##### *48.54.1. Afhandeling*

Als de speler niet deelneemt aan de wedstrijd of opkomt nadat het eerste doelpunt is gemaakt, zijn de weddenschappen op deze speler ongeldig. Eigen doelpunten tellen niet mee.

#### **48.55. Anytime Goalscorer**

Kies op elk moment van de wedstrijd welke speler zal scoren. (extra tijd telt niet mee)

Mogelijke selecties: alle spelers die in de teams zitten.

##### *48.55.1. Afhandeling*

Als de speler niet aan de wedstrijd deelneemt, zijn weddenschappen op deze speler ongeldig. Voor het tellen van weddenschappen is het niet nodig dat de speler de wedstrijd begint, de speler moet op elk moment tijdens de reguliere wedstrijd het veld betreden. Eigen doelpunten tellen niet mee.

#### **48.56. Volgende doelpuntenmaker**

Kies welke speler als volgende gaat scoren.

Mogelijke selecties: alle spelers die op het veld staan of kunnen komen wanneer de weddenschap wordt geplaatst.

##### *48.56.1. Afhandeling*

Vervangingen van spelers hebben geen invloed op de afrekening; de weddenschap wordt niet ongeldig. Als het volgende doelpunt een eigen doelpunt is, zijn alle weddenschappen ongeldig.

#### **48.57. Laatste doelpuntenmaker**

Kies welke speler het laatste doelpunt van de wedstrijd maakt.

Mogelijke selecties: alle spelers in de respectieve teams.

#### **48.58. Speler die beter scoort dan de tegenstander**

Voorspel of de geselecteerde speler in de wedstrijd meer doelpunten zal maken dan de hele tegenpartij.

##### *48.58.1. Afhandeling*

Als de speler niet aan de wedstrijd deelneemt, worden de weddenschappen op die speler als nietig beschouwd.

Als het resultaat gelijk is (bijv. Harry Kane scoort 2 goals en de tegenpartij scoort 2 goals), worden weddenschappen op die speler als verloren beschouwd.

#### **48.59. Wincast**

Speler om te scoren en team om te winnen/trekken/verliezen

Een gecombineerde weddenschap op een aangewezen speler die op enig moment tijdens de reguliere speeltijd scoort en het team dat de wedstrijd wint, gelijk speelt of verliest.

##### *48.59.1. Afhandeling*

Als de aangewezen speler niet speelt, wordt de inzet als nietig beschouwd.

Indien een wedstrijd voor het einde van de reguliere speeltijd wordt gestaakt, wordt de weddenschap als nietig beschouwd, ongeacht of er al dan niet een doelpunt is gescoord.

Eigen doelpunten tellen niet.

#### **48.60. Scorecast**

Speler die als eerste scoort en Team dat wint/draait/verliest

Een gecombineerde weddenschap op een aangewezen speler die als eerste scoort en het team dat de wedstrijd wint, gelijk speelt of verliest.

##### *48.60.1. Afhandeling*

Als de aangewezen speler niet speelt of het veld betreedt nadat een doelpunt is gescoord, wordt de weddenschap als ongeldig beschouwd.

Indien een wedstrijd voor het einde van de reguliere speeltijd wordt gestaakt, wordt de weddenschap als nietig beschouwd, ongeacht of er al dan niet een doelpunt is gescoord.

Eigen doelpunten tellen niet.

#### **48.61. Eigen doelpunt in wedstrijd**

Selecteer of een eigen doelpunt wordt gescoord in de reguliere speeltijd

Mogelijke selecties: Ja, Nee

#### **48.62. Doel # X Eigen doelpunt**

Selecteer of het specifieke (X) doel een eigen doelpunt zal zijn (bijv. Goal #2 Own Goal)

Mogelijke selecties: Ja, Nee

#### **48.63. Laatste doelpunt Eigen doelpunt**

Selecteer of het laatste wedstrijddoelpunt een eigen doelpunt zal zijn

Mogelijke selecties: Ja, Nee

#### 48.63.1. Afhandeling

Om weddenschappen te laten tellen is het niet nodig dat de speler de wedstrijd begint, de speler moet op elk moment van de reguliere wedstrijdtijd het veld betreden. Eigen doelpunten tellen niet mee.

#### 48.64. 1<sup>st</sup> Halve - Resultaat

Kies welk team de eerste helft wint.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### 48.65. 1<sup>st</sup> helft - gelijkspel geen inzet

Kies welk team de eerste helft zal winnen. Als de eerste helft in een gelijkspel eindigt, zijn alle weddenschappen op deze markt ongeldig.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

#### 48.66. 1<sup>st</sup> Halve - Handicap

Selecteer de winnaar van de eerste helft nadat de handicapsread is toegepast op het resultaat van de eerste helft.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### 48.67. 1<sup>st</sup> helft - dubbele kans

Kies één van de drie opties voor het resultaat in de rust, het thuisteam wint of speelt gelijk (Home Team/Draw), het uitteam wint of speelt gelijk (Away Team/Draw) of één van beide teams wint (Home Team/Away Team).

Mogelijke selecties: Home Team/Draw, Away Team/Draw, Home Team/Away Team.

#### 48.68. 1<sup>st</sup> Half - Wie wint de rest

Kies de winnaar van de periode vanaf het moment dat de weddenschap is geplaatst tot het einde van de eerste helft. Voor deze markt beginnen de teams met de virtuele score van 0:0. De score tussen haakjes, bijvoorbeeld (score 3:2) is de huidige wedstrijdscore. Alleen doelpunten gescoord na het plaatsen van de weddenschap tellen mee. Doelpunten die vóór het plaatsen van de weddenschap zijn gescoord, tellen niet mee voor deze weddenschap.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### 48.69. Rest van 1<sup>st</sup> Helft Totaal Doelpunten

Selecteer het totaal aantal gescoorde doelpunten vanaf het moment dat de weddenschap is geplaatst tot het einde van de eerste helft. Voor deze markt beginnen de teams met de virtuele score van 0:0. De score tussen haakjes, bijvoorbeeld (score 3:2) is de huidige wedstrijdscore. Alleen doelpunten gescoord na het plaatsen van de weddenschap tellen mee. Doelpunten die vóór het plaatsen van de weddenschap zijn gescoord, tellen niet mee voor deze weddenschap.

Mogelijke selecties: Over x.x, Onder x.x.

#### 48.70. Rest van 1<sup>st</sup> helft - Totaal doelpunten (Precies)

Selecteer het totaal aantal gescoorde doelpunten vanaf het moment dat de weddenschap is geplaatst tot het einde van de eerste helft. Voor deze markt beginnen de teams met de virtuele score van 0:0. De score tussen haakjes, bijvoorbeeld (score 3:2) is de huidige wedstrijdsscore. Alleen doelpunten gescoord na het plaatsen van de weddenschap tellen mee. Doelpunten die vóór de plaatsing van de weddenschap zijn gescoord, tellen niet mee voor deze weddenschap.

Mogelijke selecties: Geen doel, 1, 2, 3 of meer.

Mogelijke selecties: Geen doel, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 of meer.

#### 48.71. 1<sup>st</sup> Half - Asian Handicap

Kies de winnaar, nadat de gegeven handicap is toegepast op het officiële resultaat van de eerste helft.

Hele doelpunten handicap: een handicap van +/- een of meer doelpunten zal worden gegeven aan elk van de teams die zal worden toegevoegd aan het werkelijke aantal gescoorde doelpunten. Geplaatste weddenschappen zijn ongeldig als de eerste helft eindigt in een gelijkspel nadat de handicapspreiding is toegepast op de teams.

Halve doelpunten handicap: een handicap van +/- 0,5 (de helft van een) of meer doelpunten zal worden gegeven aan elk van de teams die zal worden toegevoegd aan het werkelijke aantal gescoorde doelpunten. Geplaatste weddenschappen kunnen niet eindigen in een gelijkspel.

Gesplitste handicap: een handicap van +/- 0,25 (kwart van een) of meer doelpunten wordt aan elk van de teams gegeven. De inzet zal gelijk verdeeld worden over twee weddenschappen, waarbij de ene helft van de inzet geplaatst wordt op de hele handicap +/- 0.0 (scratch) of meer en de andere helft van de inzet geplaatst wordt op de halve handicap 0.5 (de helft van een) of meer, die opgeteld of afgetrokken zal worden bij het werkelijke aantal doelpunten gescoord door elk team in de eerste helft. De gedeelde handicap is altijd het halve punt tussen de hele handicap en de halve handicap.

Mogelijke selecties: x.x-handicap voor thuisploeg, x.x-handicap voor uitploeg.

#### 48.72. 1<sup>st</sup> Helft - Aziatisch Totaal Doelpunten

Selecteer het totale aantal gescoorde doelpunten in de eerste helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven waarde.

Hele doellijn: Indien een geheel getal (bijv. 1,0 of 2,0) wordt aangeboden als de gegeven waarde en de totale score gelijk is aan deze waarde, zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.0, Onder x.0.

Halve doellijn: Lijnen met x.5, zie Voetbal 1<sup>st</sup> Helft - Totaal doelpunten.

Mogelijke selecties: Over x.5, Onder x.5.

Gesplitste doellijn: De inzet wordt gelijkelijk verdeeld over twee weddenschappen, waarbij de ene helft van de inzet wordt geplaatst op de hele doellijn en de andere helft van de inzet op de halve doellijn. De gedeelde doellijn is altijd het halve punt tussen de hele doellijn en de halve doellijn.

Mogelijke selecties x.25: Over x.25, Onder x.25 (bijv. Over 1.25: halve inzet op Over 1.0 en halve inzet op Over 1.5).

Mogelijke selecties x.75: Over x.75, Onder x.75 (bijv. Over 1.75: halve inzet op Over 1.5 en halve inzet op Over 2.0).

#### **48.73. 1<sup>st</sup> helft - beide teams scoren**

Kies of beide teams wel of niet scoren in de eerste helft.

*Mogelijke selecties:* Ja, Nee.

#### **48.74. 1<sup>st</sup> Helft - Totaal Doelpunten**

Selecteer het totale aantal gescoorde doelpunten in de eerste helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven waarde. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, zullen de weddenschappen worden geannuleerd. De score van beide teams wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 doelpunten, Onder x.5 doelpunten.

#### **48.75. 1<sup>st</sup> helft - totaal aantal doelpunten (samengevoegd)**

Selecteer het totaal aantal doelpunten gescoord in de eerste helft.

Mogelijke selecties: 0-1, 2-3, 4 of meer

#### **48.76. 1<sup>st</sup> Helft - Totaal doelpunten (3Way)**

Selecteer het totaal aantal gescoorde doelpunten in de eerste helft boven (meer dan), onder (minder dan) of precies de gegeven waarde

Mogelijke selecties: Minder dan X doelpunten, Precies X doelpunten, Meer dan X doelpunten.

#### **48.77. 1<sup>st</sup> Helft - Totalen (precies)**

Kies hoeveel doelpunten beide teams in de eerste helft maken.

Mogelijke selecties: Geen doelpunten, Precies 1 doelpunt, 2 of meer doelpunten.

Mogelijke selecties: Geen doelpunten, Precies 1 doelpunt, Precies 2 doelpunten, 3 of meer doelpunten.

#### **48.78. 1<sup>st</sup> helft - Eerste team dat scoort**

Kies welk team als eerste zal scoren in de eerste helft.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg, Geen doel.

#### **48.79. 1<sup>st</sup> helft - Volgende doel**

Kies welk team als volgende zal scoren in de eerste helft.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Geen doel, Uitploeg.

#### **48.80. 1<sup>st</sup> Halve - Doelpunten Thuisploeg**

Kies hoeveel doelpunten de thuisploeg zal scoren in de eerste helft.

Mogelijke selecties: Geen doelpunt, Precies 1 doelpunt, Precies 2 doelpunten, 3 of meer doelpunten.

#### **48.81. 1<sup>st</sup> Helft - Doelpunten Tegenpartij**

Kies hoeveel doelpunten de uitploeg zal scoren in de eerste helft.

Mogelijke selecties: Geen doelpunt, Precies 1 doelpunt, Precies 2 doelpunten, 3 of meer doelpunten.

#### **48.82. 1<sup>st</sup> Helft - Tijd van 1<sup>st</sup> Doelpunt**

Selecteer in welke wedstrijdminuut-interval het eerste doelpunt in de eerste helft wordt gescoord. Eventuele toegevoegde blessure- of rusttijden tellen als minuut 45. Duur van de pauze: 5 minuten

Mogelijke selecties: 00:00 -04:59, 05:00 - 09:59, 10:00 - 14:59, 15:00 - 19:59, 20:00 - 24:59, 25:00 - 29:59, 30:00 - 34:59, 35:00 - 39:59, 40:00 - Halftime, No Goal.

#### **48.83. 1<sup>st</sup> helft - Clean Sheet Thuisploeg**

Zal de thuisploeg geen goals tegen krijgen in de eerste helft.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **48.84. 1<sup>st</sup> helft - Clean Sheet Away Team**

Zal de uitploeg geen doelpunten maken in de eerste helft.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **48.85. 1<sup>st</sup> Half - Oneven/Even**

Kies of het totaal aantal gescoorde doelpunten in de eerste helft oneven of even is.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

##### *48.85.1. Afhandeling*

Elke wedstrijd die resulteert in 0:0 wordt beslecht als even.

#### **48.86. 1<sup>st</sup> helft - juiste score**

Kies de exacte score van de eerste helft.

Mogelijke selecties: bijv. Thuisploeg wint 1:0, Gelijkspel 0:0, Uitploeg wint 1:0, ..., Thuisploeg wint 2:1, Gelijkspel 2:2, Uitploeg wint 2:1, elk ander resultaat (alleen vóór de wedstrijd).

#### **48.87. 1<sup>st</sup> Helft - Totalen & 1<sup>st</sup> Helft Resultaat**

Selecteer het half-time resultaat en het totaal aantal gescoorde doelpunten in de eerste helft. Weddenschappen moeten beide aangeven.

Mogelijke selecties: Onder x.5 goals en Thuisploeg, Onder x.5 goals en Gelijkspel, Onder x.5 goals en Uitploeg, Over x.5 goals en Thuisploeg, Over x.5 goals en Gelijkspel, Over x.5 goals en Uitploeg.

#### **48.88. 1<sup>st</sup> helft - Matchbet & beide teams scoren**

Kies het half-time resultaat en of beide teams scoren in de eerste helft. Inzetten moeten beide aangeven.

Mogelijke selecties: Thuisploeg & Ja, Thuisploeg & Nee, Gelijkspel & Ja, Gelijkspel & Nee, Uitploeg & Ja, Uitploeg & Nee.

#### **48.89. 2<sup>nd</sup> Halve - Resultaat**

Kies welk team de tweede helft zal winnen.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### **48.90. 2<sup>nd</sup> helft - gelijkspel geen inzet**

Kies welk team de tweede helft zal winnen. Als de tweede helft eindigt in een gelijkspel, zijn alle weddenschappen op deze markt ongeldig.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

#### **48.91. 2<sup>nd</sup> Half - Handicap**

Selecteer de winnaar van de tweede helft nadat de handicapsread is toegepast op het resultaat van de tweede helft.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### **48.92. 2<sup>nd</sup> Halve - Dubbele kans**

Kies één van de drie opties voor het resultaat van de tweede helft, het thuisteam wint of speelt gelijk (Home Team/Draw), het uitteam wint of speelt gelijk (Away Team/Draw) of één van beide teams wint (Home Team/Away Team).

Mogelijke selecties: Home Team/Draw, Away Team/Draw, Home Team/Away Team.

#### **48.93. 2<sup>nd</sup> helft - beide teams scoren**

Kies of beide teams wel of niet zullen scoren in de tweede helft.

*Mogelijke selecties:* Ja, Nee.

#### **48.94. 2<sup>nd</sup> Helft - Totaal Doelpunten**

Selecteer of het totaal aantal doelpunten gescoord in de tweede helft door beide teams boven (meer dan) of onder (minder dan) de vermelde waarde zal zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de genoteerde waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 doelpunten, Onder x.5 doelpunten. Meer dan x.0 doelpunten, Onder x.0 doelpunten.

#### **48.95. 2<sup>nd</sup> Helft - Totaal doelpunten (3Way)**

Selecteer het totale aantal gescoorde doelpunten in de tweede helft boven (meer dan), onder (minder dan) of precies de gegeven waarde

Mogelijke selecties: Minder dan X goals, Precies X goals, Meer dan X goals.

#### **48.96. 2<sup>nd</sup> Helft - Totalen (precies)**

Kies hoeveel doelpunten beide teams zullen maken in de tweede helft.

Mogelijke selecties: Geen doelpunten, Precies 1 doelpunt, 2 of meer doelpunten.

#### **48.97. 2<sup>nd</sup> Halve - Tijd van 1<sup>st</sup> Doelpunt**

Kies in welk minuut-interval het eerste doelpunt van de tweede helft wordt gescoord. Eventuele toegevoegde blessure- of rusttijden tellen als minuut 90. Duur van de pauze: 5 minuten

Mogelijke selecties: Halftime - 49:59, 50:00 - 54:59, 55:00 - 59:59, 60:00 - 64:59, 65:00 - 69:59, 70:00 - 74:59, 75:00 - 79:59, 80:00 - 84:59, 85:00 - Fulltime, No Goal.

#### **48.98. 2<sup>nd</sup> helft - Eerste team dat scoort**

Kies welk team als eerste zal scoren in de tweede helft.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg, Geen doel.

#### **48.99. 2<sup>nd</sup> Half - Oneven/Even**

Kies of het totaal aantal gescoorde doelpunten in de tweede helft oneven of even is.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

#### **48.100. 2<sup>nd</sup> helft - juiste score**

Kies de exacte score van de tweede helft.

Mogelijke selecties: bijv. Thuisploeg wint 1:0, Gelijkspel 0:0, Uitploeg wint 1:0, ..., Thuisploeg wint 2:1, Gelijkspel 2:2, Uitploeg wint 2:1, elk ander resultaat (alleen vóór de wedstrijd).

#### **48.101. Beide helften Meer dan 1,5 doelpunten**

Kies of er in elke helft meer dan één doelpunt wordt gescoord of niet.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **48.102. Beide helften onder 1,5 doelpunt**

Kies of er in elke helft minder dan twee doelpunten worden gescoord of niet.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **48.103. Eerste 10 minuten resultaat**

Kies welk team na 10 minuten aan de leiding gaat.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### **48.104. Wedstrijdresultaat na X minuten**

Kies welk team na X minuten wedstrijdijd aan de leiding gaat.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### **48.105. Matchbet Min. X - Y**

Selecteer welk team de wedstrijd zal winnen minuut-interval (bijv. Matchbet Min 00:00 - 14:59)

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### **48.106. Totaal aantal doelpunten na X minuten**

Selecteer hoeveel doelpunten er na de opgegeven minuten worden gescoord (bijv. Totaal aantal doelpunten na 15 minuten: Hoeveel doelpunten zijn er gescoord vanaf de aftrap tot 14:59 wedstrijdtijd).

Mogelijke selecties: Over x.5, Onder x.5.

#### **48.107. Tijdstip van eerste doelpunt**

Selecteer in welke wedstrijdminuten het eerste doelpunt wordt gescoord. Eventuele toegevoegde blessure- of rusttijden tellen als minuut 45 / 90. Duur van de pauze: 10/15 minuten

Mogelijke selecties met een interval van 10 minuten: 00:00 - 09:59, 10:00 - 19:59, 20:00 - 29:59, 30:00 - 39:59, 40:00 - 49:59, 50:00 - 59:59, 60:00 - 69:59, 70:00 - 79:59, 80:00 - Full Time, No Goal.

Mogelijke selecties met een interval van 15 minuten: 00:00 - 14:59, 15:00 - 29:59, 30:00 - Half Time, Half Time - 59:59, 60:00 - 74:59, 75:00 - Full Time, No Goal.

#### **48.108. Tijdstip van het volgende doel**

Selecteer wanneer het volgende doelpunt wordt gescoord. De score tussen haakjes, bijv. (score 3:2) is de huidige wedstrijdscore. Toegevoegde blessure- of rusttijden tellen als minuut 45 / 90.

Mogelijke selecties met een interval van 10 minuten: 00:00 - 09:59, 10:00 - 19:59, 20:00 - 29:59, 30:00 - 39:59, 40:00 - 49:59, 50:00 - 59:59, 60:00 - 69:59, 70:00 - 79:59, 80:00 - Full Time, No Goal.

Mogelijke selecties met een interval van 15 minuten: 00:00 - 14:59, 15:00 - 29:59, 30:00 - Half Time, Half Time - 59:59, 60:00 - 74:59, 75:00 - Full Time, No Goal.

#### **48.109. Doelpunt thuisploeg - X<sup>th</sup> tot X<sup>th</sup> Minuut**

Selecteer of het thuisteam een doelpunt maakt in de gegeven minuut-intervalwaarde (bijv. thuisteam Doelpunt 00:00 - 14:59). Eventuele toegevoegde blessure- of rusttijden tellen als minuut 45/90. Duur van interval: 15 minuten

Mogelijke selecties: Ja, Nee

#### **48.110. Doelpunt van het uitteam - X<sup>th</sup> tot X<sup>th</sup> Minuut**

Selecteer of het uitteam een doelpunt maakt in de gegeven minuut-intervalwaarde (bijv. Thuisteam Doelpunt 00:00 - 14:59). Eventuele toegevoegde blessure- of rusttijden tellen als minuut 45/90. Duur van interval: 15 minuten

Mogelijke selecties: Ja, Nee

#### **48.111. Tijdstip van doel # X**

Selecteer de wedstrijdminuut van specifiek (X) doel is boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven waarde.

Mogelijke selecties: Onder Minuut X, Boven Minuut X, Geen Doelpunt

#### **48.112. Thuisploeg - Tijdstip van doelpunt # X**

Selecteer de wedstrijdminuut van specifiek (X) doelpunt van het thuisteam is meer (meer dan) of minder (minder dan) dan de gegeven waarde.

Mogelijke selecties: Onder Minuut X, Boven Minuut X, Geen Doelpunt

#### **48.113. Uitteam - Tijd van doelpunt # X**

Selecteer de wedstrijdminuut van specifiek (X) doelpunt van het uitteam is boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven waarde.

Mogelijke selecties: Onder Minuut X, Boven Minuut X, Geen Doelpunt

#### **48.114. Thuisploeg - Tijdstip van doelpunt X**

Selecteer in welk wedstrijdminuten-interval het specifieke (X) doelpunt van de thuisploeg wordt gescoord. De score tussen haakjes, bijv. (score 3:2) is de huidige wedstrijdscore. Eventuele toegevoegde blessure- of rusttijden tellen als minuut 45 / 90.

Duur van het interval: 15 minuten

Mogelijke selecties met een interval van 15 minuten: 00:00 - 14:59, 15:00 - 29:59, 30:00 - Half Time, Half Time - 59:59, 60:00 - 74:59, 75:00 - Full Time, No Goal.

#### **48.115. Uitteam - Tijd van doelpunt X**

Selecteer in welk wedstrijdminuten-interval het specifieke (X) doelpunt van de uitploeg wordt gescoord. De score tussen haakjes, bijv. (score 3:2) is de huidige wedstrijdscore. Eventuele toegevoegde blessure- of rusttijden tellen als minuut 45 / 90.

Duur van het interval: 15 minuten

Mogelijke selecties met een interval van 15 minuten: 00:00 - 14:59, 15:00 - 29:59, 30:00 - Half Time, Half Time - 59:59, 60:00 - 74:59, 75:00 - Full Time, No Goal.

#### **48.116. Doelstelling X In welke helft**

Kies in welke helft het specifieke (X) doelpunt wordt gescoord.

Mogelijke selecties: Eerste helft, tweede helft, geen doelpunt

#### **48.117. Thuisploeg - Doelpunt X In welke helft**

Kies in welke helft het specifieke (X) doelpunt van de thuisploeg wordt gescoord.

Mogelijke selecties: Eerste helft, tweede helft, geen doelpunt

#### **48.118. Uitteam - Doelpunt X In welke helft**

Kies in welke helft het specifieke (X) doelpunt van de uitploeg wordt gescoord.

Mogelijke selecties: Eerste helft, tweede helft, geen doelpunt

#### **48.119. Corner Bet**

Kies welk team meer corners krijgt in de wedstrijd.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### **48.120. Hoekschop Handicap**

Selecteer het team met de meeste corners nadat de handicapspreiding is toegepast op de cornerscore.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### **48.121. Totaal Hoekschopschoppen**

Selecteer of het totale aantal corners in de wedstrijd door beide teams boven (meer dan) of onder (minder dan) de genoemde waarde zal zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de vermelde waarde en het totale aantal corners is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 corners, Under x.5 corners. Meer dan x.0 corners, Onder x.0 corners.

Hoekschopschoppen die worden toegekend, maar niet genomen, tellen niet mee voor het totaal.

#### **48.122. Totaal Hoekschopen (samengevoegd)**

Selecteer hoeveel corners door beide teams in de wedstrijd worden genomen.

Mogelijke selecties: Minder dan X Hoekschopen, Tussen X en X Hoekschopen, Precies X of meer Hoekschopen.

#### **48.123. Totaal Hoekschopen Bereik**

Kies wat het bereik zal zijn van de door beide teams genomen corners in de wedstrijd.

Mogelijke selecties: 0 tot 5, 6 tot 10, 11 tot 15, 16 of meer.

#### **48.124. Total Corners - Thuisploeg**

Selecteer of het totale aantal corners genomen door de thuisploeg in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de genoemde waarde zal zijn.

Mogelijke selecties: Over x.5 corners, Under x.5 corners. Meer dan x.0 corners, Onder x.0 corners.

#### **48.125. Totaal aantal corners - Uitteam**

Selecteer of het totale aantal corners genomen door het uitteam in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de genoemde waarde zal zijn.

Mogelijke selecties: Over x.5 corners, Under x.5 corners. Meer dan x.0 corners, Onder x.0 corners.

#### **48.126. Hoekschopen - Thuisploeg**

Kies hoeveel Hoekschopen het thuisteam zal hebben.

Mogelijke selecties: Minder dan 3 Hoekschopen, 3 of 4 Hoekschopen, 5 of 6 Hoekschopen, 7 of meer.

Mogelijke selecties: Minder dan 3 Hoekschopen, 4 tot 6 Hoekschopen, 7 tot 9 Hoekschopen, 10 of meer.

Mogelijke selecties: Minder dan X Hoekschopen, X tot Y Hoekschopen, Y of meer.

#### **48.127. Hoekschopen - Uitteam**

Kies hoeveel Hoekschopen het uitteam krijgt.

Mogelijke selecties: Minder dan 3 Hoekschopen, 3 of 4 Hoekschopen, 5 of 6 Hoekschopen, 7 of meer.

Mogelijke selecties: Minder dan 3 Hoekschopen, 4 - 6 Hoekschopen, 7 - 9 Hoekschopen, 10 of meer.

Mogelijke selecties: Minder dan X Hoekschopen, X tot Y Hoekschopen, Y of meer.

#### **48.128. Hoekschopen - Oneven/Even**

Kies of het totale aantal corners dat door beide teams in de wedstrijd wordt genomen oneven of even is.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

#### **48.129. Eerste Hoekschop**

Kies welk team de eerste corner krijgt in de wedstrijd.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg, geen.

#### **48.130. Tijd van 1<sup>st</sup> Hoekschop**

Selecteer in welk wedstrijdminuten-interval de eerste corner wordt genomen. Eventuele toegevoegde blessures of onderbrekingen tellen als minuut 45 / 90. Duur van het interval: 10 minuten

Mogelijke selecties 10 minuten interval: 00:00 - 09:59, 10:00 - 19:59, 20:00 - 29:59, 30:00 - 39:59, 40:00 - 49:59, 50:00 - 59:59, 60:00 - 69:59, 70:00 - 79:59, 80:00 - Full Time, No Corner.

#### **48.131. Thuisploeg - Tijdstip van de eerste bocht**

Selecteer in welk wedstrijdminuten-interval de eerste corner van de thuisploeg wordt genomen. Eventuele toegevoegde blessure- of rusttijden tellen als minuut 45 / 90. Duur van de pauze: 10 minuten

Mogelijke selecties 10 minuten interval: 00:00 - 09:59, 10:00 - 19:59, 20:00 - 29:59, 30:00 - 39:59, 40:00 - 49:59, 50:00 - 59:59, 60:00 - 69:59, 70:00 - 79:59, 80:00 - Full Time, No Corner.

#### **48.132. Uitteam - Tijd van de eerste bocht**

Selecteer in welk wedstrijdminuten-interval de eerste corner van de uitploeg wordt genomen. Eventuele toegevoegde blessure- of rusttijden tellen als minuut 45 / 90. Duur van interval: 10 minuten

Mogelijke selecties 10 minuten interval: 00:00 - 09:59, 10:00 - 19:59, 20:00 - 29:59, 30:00 - 39:59, 40:00 - 49:59, 50:00 - 59:59, 60:00 - 69:59, 70:00 - 79:59, 80:00 - Full Time, No Corner.

#### **48.133. Next Corner Team**

Selecteer het team dat de volgende corner krijgt. De score tussen haakjes, bijvoorbeeld (score 3:2) is de huidige score.

Mogelijke selecties: Home Team, No Corners, Away Team.

#### **48.134. Laatste Hoekschop**

Kies welk team de laatste corner krijgt in de wedstrijd.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg, geen.

#### **48.135. 1<sup>st</sup> Halve - Corner Bet**

Kies welk team meer corners krijgt in de eerste helft.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### **48.136. 1<sup>st</sup> Halve - Hoekschop Handicap**

Selecteer het Team met meer corners in de eerste helft, nadat de handicap is toegepast op de 1e helft - cornerscore.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### **48.137. 1<sup>st</sup> Helft - Totaal Hoekschopen**

Selecteer of het totale aantal corners genomen door beide teams in de eerste helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven waarde zal zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de opgegeven waarde en het totale aantal corners is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 corners, Under x.5 corners. Meer dan x.0 corners, Onder x.0 corners.

#### **48.138. 1<sup>st</sup> Helft - Totaal Hoekschopen (precies)**

Selecteer het totale aantal corners in de eerste helft boven (meer dan), onder (minder dan) of precies de opgegeven waarde.

Mogelijke selecties: Onder X Corners, Precies X Corners, Over X Corners

#### **48.139. 1<sup>st</sup> Helft - Totaal Hoekschopen (samengevoegd)**

Kies hoeveel corners beide teams krijgen in de eerste helft. De corners voor beide teams worden gecombineerd.

Mogelijke selecties:

- Minder dan 5 Hoekschopen, 5 tot 6 Hoekschopen, 7 of meer.
- Minder dan 4 Hoekschopen, 4 tot 6 Hoekschopen, 7 tot 9 Hoekschopen, 10 of meer.
- Minder dan X Hoekschopen, X tot Y Hoekschopen, meer dan Y Hoekschopen.

#### **48.140. 1<sup>st</sup> Helft - Totaal Corners - Thuisploeg**

Kies of het totale aantal corners genomen door de thuisploeg in de eerste helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven waarde zal zijn.

Mogelijke selecties: Over x.5 corners, Under x.5 corners. Meer dan x.0 corners, Onder x.0 corners.

#### **48.141. 1<sup>st</sup> helft - totaal aantal corners - uitploeg**

Selecteer of het totale aantal corners genomen door de uitploeg in de eerste helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven waarde zal zijn.

Mogelijke selecties: Over x.5 corners, Under x.5 corners. Meer dan x.0 corners, Onder x.0 corners.

#### **48.142. 1<sup>st</sup> Helft - Hoekschopen - Thuisploeg**

Kies hoeveel corners het thuisteam zal hebben in de 1<sup>st</sup> helft uit vier vaste keuzes.

Mogelijke selecties: 0 Of 1 Hoekschoep, Precies 2 Hoekschopen, Precies 3 Hoekschopen, 4 of meer.

#### **48.143. 1<sup>st</sup> Helft - Corners - Uitploeg**

Kies hoeveel corners de uitploeg krijgt in de 1<sup>st</sup> helft uit vier vaste keuzes.

Mogelijke selecties: 0 Of 1 Hoekschoep, Precies 2 Hoekschopen, Precies 3 Hoekschopen, 4 of meer.

#### **48.144. 1<sup>st</sup> Half - Hoekschopen - Oneven/Even**

Kies of het totale aantal corners in de eerste helft oneven of even zal zijn. De corners voor beide teams worden gecombineerd.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

#### **48.145. 1<sup>st</sup> Helft - Eerste Hoekschoep**

Kies welk team de eerste corner krijgt in de eerste helft.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg, Geen.

#### **48.146. 1<sup>st</sup> Halve - Laatste Hoekschoep**

Kies welk team de laatste corner krijgt in de eerste helft.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg, Geen.

#### **48.147. 2<sup>nd</sup> Helft - Totaal Hoekschopen (samengevoegd)**

Kies hoeveel corners beide teams krijgen in de tweede helft. De corners voor beide teams worden gecombineerd.

Mogelijke selecties:

- Minder dan 5 Hoekschopen, 5 tot 6 Hoekschopen, 7 of meer.
- Minder dan 4 Hoekschopen, 4 tot 6 Hoekschopen, 7 tot 9 Hoekschopen, 10 of meer.
- Minder dan X Hoekschopen, X tot Y Hoekschopen, meer dan Y Hoekschopen.

#### **48.148. 2<sup>nd</sup> Half - Totaal Hoekschopen (precies)**

Kies of het totale aantal corners genomen door beide teams in de tweede helft meer (meer dan), minder (minder dan) of precies de opgegeven waarde zal zijn.

Mogelijke selecties: Onder X Hoekschopen, Precies X Hoekschopen, Meer dan X Hoekschopen.

#### **48.149. 2<sup>nd</sup> Helft - Eerste Hoekschoep**

Kies welk team de eerste corner krijgt in de tweede helft.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg, Geen.

#### **48.150. Opsturen?**

Selecteer of een speler op het veld een rode kaart krijgt in de reguliere wedstrijdtijd.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **48.151. 1<sup>st</sup> helft - rode kaart**

Selecteer of een speler op het veld een rode kaart krijgt in de eerste helft.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **48.152. 2e helft - Rode kaart**

Selecteer of een speler op het veld een rode kaart krijgt in de tweede helft.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **48.153. Rode kaart - Thuisploeg**

Selecteer of een speler van het thuisteam een rode kaart krijgt in de reguliere speeltijd.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **48.154. Rode kaart - Uitteam**

Selecteer of een speler van het uitteam een rode kaart krijgt in de reguliere wedstrijd.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **48.155. 1<sup>st</sup> helft - rode kaart thuisploeg**

Kies of een speler van de thuisploeg een rode kaart krijgt in de eerste helft.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **48.156. 1<sup>st</sup> helft - Rode kaart uitploeg**

Selecteer of een speler van de uitploeg een rode kaart krijgt in de eerste helft.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **48.157. Wedstrijd kaart**

Kies welk team meer kaarten verzamelt in de reguliere speeltijd.

Boeking:

- Gele kaart = 1 kaart.
- Rode kaart = 2 kaarten.
- Geel + gele kaarten die leiden tot een rode kaart = 3 kaarten.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### **48.158. Totaal Kaarten**

Selecteer of het totale aantal kaarten in de wedstrijd in reguliere tijd meer (meer dan) of minder (minder dan) dan de opgegeven waarde zal zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de opgegeven waarde en het totale aantal boekingen is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. Het resultaat wordt bepaald door het totale aantal boekingen dat aan beide teams wordt toegekend.

Kaarten:

-Gele kaart = 1 kaart.

-Rode kaart = 2 kaarten.

-Geel + Gele kaarten die leiden tot een Rode kaart = 3 kaarten.

Mogelijke selecties: Over x.5 Kaarten, Onder x.5 Kaarten. Meer dan x.0 kaarten, minder dan x.0 kaarten.

#### **48.159. Totaal kaarten (precies)**

Selecteer hoeveel kaarten aan beide teams worden toegekend in de reguliere speeltijd. De kaarten van beide teams worden gecombineerd.

Kaarten:

- Gele kaart = 1 kaart.
- Rode kaart = 2 kaarten.
- Geel + gele kaarten die leiden tot een rode kaart = 3 kaarten.

Mogelijke selecties: 3 of minder, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 of meer.

#### **48.160. Totaal boekingspunten (3 Weg)**

Selecteer hoeveel boekingspunten worden toegekend aan beide teams in de reguliere speeltijd. De boekingen van beide teams worden gecombineerd.

Boekingen:

- Gele kaart = 10 boekingspunten
- Rode kaart = 25 boekingspunten

Mogelijke selecties: Onder X punten, X tot Y punten, Meer dan Y punten.

#### **48.161. Kaarten - Thuisploeg**

Selecteer of het totale aantal kaarten in de wedstrijd voor de thuisploeg in de reguliere tijd meer (meer dan) of minder (minder dan) dan de opgegeven waarde zal zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de opgegeven waarde en het totale aantal kaarten is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Kaarten:

-Gele kaart = 1 kaart.

-Rode kaart = 2 kaarten.

-Geel + Gele kaarten die leiden tot een Rode kaart = 3 kaarten.

Mogelijke selecties: Over x.5 Kaarten, Onder x.5 Kaarten. Meer dan x.0 kaarten, minder dan x.0 kaarten.

#### **48.162. Kaarten - Uitteam**

Selecteer of het totale aantal kaarten in de wedstrijd voor het uitteam in de reguliere tijd meer (meer dan) of minder (minder dan) dan de opgegeven waarde zal zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de opgegeven waarde en het totale aantal kaarten is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Kaarten:

-Gele kaart = 1 kaart.

-Rode kaart = 2 kaarten.

-Geel + Gele kaarten die leiden tot een Rode kaart = 3 kaarten.

Mogelijke selecties: Over x.5 Kaarten, Onder x.5 Kaarten. Meer dan x.0 kaarten, minder dan x.0 kaarten.

#### **48.163. Eerste kaart**

Kies welk team de eerste kaart krijgt in de reguliere speeltijd.

Mogelijke selecties: Home Team, Away Team, geen kaarten.

#### **48.164. Volgende gekaart team**

Kies het team dat de volgende kaart krijgt. De score tussen haakjes, bijvoorbeeld (score 3:2) is de huidige score.

Kaarten:

- Gele kaart: 1 Kaart.
- Rode kaart: 1 Kaart.
- Geel-Rode Kaart: 2 Kaarten.

Mogelijke selecties: Home Team, No Cards, Away Team.

#### **48.165. Eerste kaart (speler)**

Kies welke speler de eerste kaart krijgt (een gele of een rode kaart) in een wedstrijd.

##### *48.165.1. Afhandeling*

Kaarten toegekend aan spelers op de bank of na het fluitsignaal zijn niet inbegrepen.

Extra tijd telt niet.

De eerste speler die een kaart krijgt, wordt als winnaar afgerekend. Andere spelers die op het speelveld zijn geweest voordat de eerste kaart is gegeven, worden afgerekend als verloren. Alle andere selecties zijn ongeldig.

#### **48.166. Rode kaart (speler)**

Selecteer of een speler een rode kaart krijgt in een wedstrijd.

##### *48.166.1. Afhandeling*

Rode kaarten voor spelers op de bank of na het fluitsignaal zijn niet meegerekend.

Extra tijd telt niet.

De eerste speler die een rode kaart krijgt, wordt afgerekend als winnaar. Andere spelers die op het speelveld zijn geweest tijdens de wedstrijd worden afgerekend als verloren. Alle andere selecties zijn ongeldig.

#### **48.167. Anytime Card (speler)**

Kies of een speler in een wedstrijd een kaart krijgt (een gele of een rode kaart).

##### *48.167.1. Afhandeling*

Kaarten toegekend aan spelers op de bank of na het fluitsignaal zijn niet inbegrepen.

Extra tijd telt niet.

Elke speler die in een wedstrijd een kaart krijgt (een gele of een rode kaart) wordt aferekend als winnaar. Andere spelers die op het speelveld zijn geweest tijdens de wedstrijd worden aferekend als verloren. Alle andere selecties zijn ongeldig.

#### **48.168. Rode kaart of toegekende penalty**

Selecteer of een penalty wordt toegekend in reguliere wedstrijdtijd.

Mogelijke selecties: Ja, Nee

##### *48.168.1. Afhandeling*

Extra tijd telt niet mee.

Rode kaarten voor spelers die niet op het veld staan of voor managers tellen niet mee.

In het geval dat een wedstrijd wordt gestaakt, zullen alle weddenschappen worden geannuleerd, tenzij de afwikkeling al is bepaald.

#### **48.169. 1<sup>st</sup> Halve strafschoep toegekend**

Selecteer als een penalty wordt toegekend in de eerste helft.

Mogelijke selecties: Ja, Nee

#### **48.170. 2<sup>nd</sup> Halve straf toegekend**

Selecteer als een penalty wordt toegekend in de tweede helft.

Mogelijke selecties: Ja, Nee

#### **48.171. Penalty gescoord**

Selecteer of er een penalty wordt gescoord in de reguliere wedstrijdtijd.

Mogelijke selecties: Ja, Nee

#### **48.172. 1<sup>st</sup> Helft - Eerste kaart**

Kies welk team de eerste kaart krijgt in de eerste helft.

Mogelijke selecties: Home Team, Away Team, geen kaarten.

#### **48.173. 1<sup>st</sup> Halve - Wedstrijdkaarten**

Kies welk team de meeste kaarten krijgt tijdens de eerste helft.

Kaarten:

- Gele kaart = 1 kaart.
- Rode kaart = 2 kaarten.
- Geel + gele kaarten die leiden tot een rode kaart = 3 kaarten.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### **48.174. 1<sup>st</sup> Half - Totaal Kaarten**

Selecteer of het totale aantal kaarten in de eerste helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de vermelde waarde zal zijn. Als een geheel getal wordt aangeboden als de vermelde waarde en het totale aantal kaarten is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. Het resultaat wordt bepaald door het totale aantal kaarten dat aan beide teams is toegekend.

Mogelijke selecties: Over x.5 Kaarten, Onder x.5 Kaarten. Meer dan x.0 kaarten, minder dan x.0 kaarten.

#### **48.175. 1<sup>st</sup> Helft - Totaal kaarten (precies)**

Kies hoeveel kaarten er in de eerste helft aan beide teams samen worden toegekend.

Kaarten:

-Gele kaart = 1 kaart.

-Rode kaart = 2 kaarten.

-Gele + Gele kaarten die leiden tot een Rode kaart = 3 kaarten.

Mogelijke selecties: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6 of meer.

#### **48.176. 1<sup>st</sup> Helft - Totaal kaarten - Thuisploeg**

Selecteer of het totale aantal kaarten in de eerste helft voor de thuisploeg meer (meer dan) of minder (minder dan) dan de genoemde waarde zal zijn. Als een geheel getal wordt aangeboden als de genoemde waarde en het totale aantal kaarten is gelijk aan deze waarde, zijn de weddenschappen ongeldig.

Kaarten:

-Gele kaart = 1 kaart.

-Rode kaart = 2 kaarten.

-Gele + Gele kaarten die leiden tot een Rode kaart = 3 kaarten.

Mogelijke selecties: Over x.5 Kaarten, Onder x.5 Kaarten. Meer dan x.0 kaarten, minder dan x.0 kaarten.

#### **48.177. 1<sup>st</sup> helft - totaal kaarten - uitploeg**

Selecteer of het totale aantal kaarten in de eerste helft voor het uitteam meer (meer dan) of minder (minder dan) dan de genoemde waarde zal zijn. Als een geheel getal wordt aangeboden als de vermelde waarde en het totale aantal kaarten is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Boekingen:

-Gele kaart = 1 kaart.

-Rode kaart = 2 kaarten.

-Gele + Gele kaarten die leiden tot een Rode kaart = 3 kaarten.

Mogelijke selecties: Over x.5 Kaarten, Onder x.5 Kaarten. Meer dan x.0 kaarten, minder dan x.0 kaarten.

#### **48.178. 1<sup>st</sup> Halve - Eerste Kaart**

Kies welk team de eerste kaarten krijgt in de eerste helft.

Mogelijke selecties: Home Team, Away Team, geen boekingen.

#### 48.179. Eerste kaart voor

Kies wanneer de eerste kaart wordt gegeven.

Mogelijke selecties: Kaart vóór minuut X, kaart na minuut X.

#### 48.180. Volgende gekaart team

Kies welk team de volgende kaart krijgt. Als er geen spelers meer worden geboekt, vervallen de weddenschappen.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

#### 48.181. Team met de meeste boekingspunten

Kies welk team meer boekingspunten krijgt.

Boekingspunten:

- Gele kaart = 10 punten
- Rode kaart = 25 punten.
- Twee gele kaarten leveren automatisch rood op, en er worden 35 punten toegekend.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### 48.182. Boekingen Punten Handicap

Selecteer het team met de meeste boekingspunten, nadat de gegeven handicapwaarde is toegepast.

Boekingspunten:

- Gele kaart = 10 punten
- Rode kaart = 25 punten.
- Twee gele kaarten leveren automatisch rood op, en er worden 35 punten toegekend.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### 48.183. Totaal aantal boekingspunten

Selecteer of het totale aantal boekingen in de wedstrijd in reguliere tijd meer (meer dan) of minder (minder dan) dan de opgegeven waarde zal zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de opgegeven waarde en het totale aantal boekingen is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. Het resultaat wordt bepaald door het totale aantal boekingspunten dat aan beide teams is toegekend.

Boekingspunten:

-Gele kaart = 10 punten

-Rode kaart = 25 punten.

-Twee gele kaarten leveren automatisch rood op, en er worden 35 punten toegekend.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 boekingspunten, Onder x.5 boekingspunten. Meer dan x.0 boekingspunten, minder dan x.0 boekingspunten.

#### 48.184. Totaal aantal boekingspunten (samengevoegd)

Kies hoeveel boekingspunten aan beide teams worden toegekend in de reguliere wedstrijdtijd.

Boekingspunten:

-Gele kaart = 10 punten

-Rode kaart = 25 punten.

-Twee gele kaarten leveren automatisch rood op, en er worden 35 punten toegekend.

Mogelijke selecties: 0 tot 30, 31 tot 45, 46 tot 60, 61 tot 75, 76 of meer.

#### **48.185. 1<sup>st</sup> Helft - Totaal boekingspunten**

Selecteer of het totale aantal reserveringspunten in de eerste helft boven (meer dan) of onder (minder dan) de genoemde waarde zal zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de vermelde waarde en het totale aantal reserveringspunten is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. Het resultaat wordt bepaald door het totale aantal reserveringspunten dat aan beide teams is toegekend.

Boekingspunten:

-Gele kaart = 10 punten

-Rode kaart = 25 punten.

-Twee gele kaarten leveren automatisch rood op, en er worden 35 punten toegekend.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 boekingspunten, Onder x.5 boekingspunten. Meer dan x.0 boekingspunten, minder dan x.0 boekingspunten.

#### **48.186. 1<sup>st</sup> Helft - Totaal boekingspunten (samengevoegd)**

Kies hoeveel boekingspunten aan beide teams worden toegekend op het totaal van de eerste helft.

Boekingspunten:

-Gele kaart = 10 punten

-Rode kaart = 25 punten.

-Twee gele kaarten resulteren in een automatisch rood, en er worden 35 punten toegekend.

Mogelijke selecties: 0 tot 10, 11 tot 25, 26 tot 40, 40 of meer.

#### **48.187. Hoe wordt de wedstrijd beslist**

Kies welk team wint bij knock-out wedstrijden.

Mogelijke selecties: Home Team To Win In Regular Time, Home Team To Win In Extra Time, Home Team To Win On Penalties, Away Team To Win In Regular Time, Away Team To Win In Extra Time, Away Team To Win On Penalties.

#### **48.188. Zijn er overuren?**

Selecteer of er overuren worden gespeeld in de wedstrijd of niet.

Deze weddenschap is niet beschikbaar voor elke wedstrijd, alleen voor die waar overtime mogelijk is.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### 48.189. Overtime - 3Way

Kies het team dat de verlenging wint. Strafschoppen tellen niet. Alleen doelpunten gescoord in overtime tellen.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### 48.190. Overtime Eerste X Minuten Resultaat

Kies wie aan de leiding gaat na specifieke (X) minuten in de overtijd.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### 48.191. Om de rest van het OT te winnen

Selecteer de winnaar van de periode vanaf het moment dat de weddenschap werd geplaatst tot het einde van de verlenging. Voor deze markt beginnen de teams met de virtuele score 0:0. De score tussen haakjes, bijvoorbeeld (score 3:2) is de huidige wedstrijdscore. Alleen doelpunten gescoord na het plaatsen van de weddenschap tellen mee. Doelpunten die vóór het plaatsen van de weddenschap zijn gescoord, tellen niet mee voor deze weddenschap. Penalty shootouts tellen niet mee voor deze weddenschap.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### 48.192. Overtime - Asian Handicap

Kies de winnaar van de overtijd nadat de handicapspreid is toegepast op het officiële resultaat van de overtijd.

Hele doelpunten handicap: een handicap van +/- een of meer doelpunten zal worden gegeven aan elk van de teams die zal worden toegevoegd aan het werkelijke aantal gescoorde doelpunten. Geplaatste weddenschappen zijn ongeldig als de wedstrijd eindigt in een gelijkspel nadat de handicapspreiding is toegepast op de teams.

Halve doelpunten handicap: een handicap van +/- 0,5 (de helft van een) of meer doelpunten zal worden gegeven aan elk van de teams die zal worden toegevoegd aan het werkelijke aantal gescoorde doelpunten. Geplaatste weddenschappen kunnen niet eindigen in een gelijkspel.

Gesplitste handicap: een handicap van +/- 0,25 (kwart van een) of meer doelpunten wordt aan elk van de teams gegeven. De inzet zal gelijk verdeeld worden over twee weddenschappen, waarbij de ene helft van de inzet geplaatst wordt op de hele handicap +/- 0.0 (scratch) of meer en de andere helft van de inzet geplaatst wordt op de halve handicap 0.5 (de helft van een) of meer, die opgeteld of afgetrokken zal worden bij het werkelijke aantal doelpunten gescoord door elk team. De gedeelde handicap is altijd het halve punt tussen de hele handicap en de halve handicap.

Mogelijke selecties: x.x-handicap voor thuisploeg, x.x-handicap voor uitploeg.

#### 48.193. Overtime - Totaal Doelpunten

Selecteer of het totaal aantal gescoorde doelpunten in overtime boven (meer dan) of onder (minder dan) de vermelde waarde zal zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de genoteerde waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. Het resultaat wordt bepaald door het totale aantal doelpunten van beide teams. Alleen doelpunten gescoord binnen de overtime tellen mee.

Mogelijke selecties: Meer dan x.5 doelpunten, Onder x.5 doelpunten. Meer dan x.0 doelpunten, Onder x.0 doelpunten.

#### 48.194. Overtime - Aziatisch Totaal Doelpunten

Selecteer het totale aantal gescoorde doelpunten in de verlenging boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven waarde.

Hele doellijn: Indien een geheel getal (bijv. 1,0 of 2,0) wordt aangeboden als de gegeven waarde en de totale score gelijk is aan deze waarde, zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.0, Onder x.0.

Halve doellijn: Lijnen met x.5, zie Voetbal Overtime - Totaal aantal doelpunten.

Mogelijke selecties: Over x.5, Onder x.5.

Gesplitste doellijn: De inzet wordt gelijk verdeeld over twee weddenschappen, waarbij de ene helft van de inzet wordt geplaatst op de hele doellijn en de andere helft van de inzet op de halve doellijn. De gedeelde doellijn is altijd het halve punt tussen de hele doellijn en de halve doellijn.

Mogelijke selecties x.25: Over x.25, Onder x.25 (bijv. Over 1.25: halve inzet op Over 1.0 en halve inzet op Over 1.5).

Mogelijke selecties x.75: Over x.75, Onder x.75 (bijv. Over 0.75: halve inzet op Over 0.5 en halve inzet op Over 1.0).

#### 48.195. Overtime - Totaal aantal doelpunten na X minuten

Selecteer hoeveel doelpunten er worden gescoord na de specifieke (X) gegeven minuten (bijv. Overtime Total Goals After 10 Minutes: Hoeveel doelpunten worden er gescoord vanaf de Overtime Kick Off tot 09:59 wedstrijd tijd). Doelpunten gescoord in reguliere tijd tellen **niet mee**.

Mogelijke selecties: Over x.5, Onder x.5

#### 48.196. Overtime doel ja/nee

Is er overtime en minstens één doelpunt. Strafschoppen zijn niet inbegrepen.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### 48.197. Volgende doelpunt tijdens overtime

Kies welk team als volgende zal scoren in overtime. Doelpunten in strafschoppen tellen niet mee.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Geen doel, Uitploeg.

#### 48.198. Overtime - Juiste score

Selecteer de exacte score van het Overtime.

Reguliere tijd resultaat telt niet.

Mogelijke selecties: bijv. Thuisploeg wint 1:0, Gelijkspel 0:0, Uitploeg wint 1:0, ..., Thuisploeg wint 2:1, Gelijkspel 2:2, Uitploeg wint 2:1, elk ander resultaat.

#### 48.199. Overtime - Halftijd Voltijd

Voorspel het resultaat van de overtime bij rust en bij voltijd. Beide resultaten moeten juist zijn.

Reguliere tijd telt niet mee.

Mogelijke selecties: Home Team / Home Team, Home Team / Draw, Home Team / Away Team, Draw / Home Team, Draw / Draw, Draw / Away Team, Away Team / Home Team, Away Team / Draw, Away Team / Away Team.

#### 48.200. Overtime - Totaal Corners

Selecteer of het totale aantal corners in de overtijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven waarde zal zijn. Als een geheel getal wordt aangeboden als de opgegeven waarde en het totale aantal corners is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig. Het resultaat wordt bepaald door het totale aantal corners dat door beide teams is genomen.

Reguliere tijd Hoekschoepen tellen niet mee.

Mogelijke selecties: Over x.5 corners, Under x.5 corners. Meer dan x.0 corners, Onder x.0 corners.

#### 48.201. Overtime - Totaal Corners (precies)

Selecteer het totale aantal Hoekschoepen in de overtijd dat meer (meer dan), minder (minder dan) of precies de opgegeven waarde moet zijn.

Reguliere tijd Hoekschoepen tellen niet mee.

Mogelijke selecties: Onder X Hoekschoepen, X tot Y Hoekschoepen, Over Y Hoekschoepen

#### 48.202. Overtime - Totaal Boekingen

Selecteer hoeveel boekingen aan beide teams worden toegekend in de verlenging.

Reguliere tijdsreserveringen tellen niet mee.

Boekingen:

-Gele kaart = 1 boeking.

-Rode kaart = 2 boekingen.

-Geel + gele kaarten die leiden tot een rode kaart = 3 boekingen.

#### 48.203. Overtime - Afsturen

Selecteer of een speler op het veld een rode kaart krijgt tijdens de verlenging.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### 48.204. Overtime - Tijdstip van doelpunt # X

Selecteer wanneer een specifiek (X) doelpunt wordt gescoord in de verlenging. De score tussen haakjes, bijv. (score 3:2) is de huidige wedstrijdsscore. Eventuele toegevoegde blessures of onderbrekingen tellen als minuut 15 / 30.

Mogelijke selecties: 00:00 - 09:59, 10:00 - 19:59, 20:00 - Full Time, No Goal

#### **48.205. Overtime - Tijd van doelpunt # X - Thuisploeg**

Selecteer wanneer een specifiek (X) doelpunt van de thuisploeg wordt gescoord in de verlenging. De score tussen haakjes, bijv. (score 3:2) is de huidige wedstrijdscore. Eventuele toegevoegde blessures of onderbrekingen tellen als minuut 15 / 30.

Mogelijke selecties: 00:00 - 09:59, 10:00 - 19:59, 20:00 - Full Time, No Goal.

#### **48.206. Overtime - Tijd van doelpunt # X - Uitgaande ploeg**

Selecteer wanneer een specifiek (X) doelpunt van het uitteam wordt gescoord in de verlenging. De score tussen haakjes, bijv. (score 3:2) is de huidige wedstrijdscore. Eventuele toegevoegde blessure- of rusttijden tellen als minuut 15 / 30.

Mogelijke selecties: 00:00 - 09:59, 10:00 - 19:59, 20:00 - Full Time, No Goal.

#### **48.207. Overtime - Thuisploeg scoort**

Kies of de thuisploeg een doelpunt maakt in de verlenging of niet.

Mogelijke selecties: Ja, Nee

#### **48.208. Overtime - De uitploeg scoort**

Selecteer of het uitteam een doelpunt maakt in de verlenging of niet.

Mogelijke selecties: Ja, Nee

#### **48.209. Overtime - Aantal Teams dat scoort**

Selecteer het aantal teams dat moet scoren in de overtime

Mogelijke selecties: Only One, Both, None.

#### **48.210. Overtime 1<sup>st</sup> helft - 3way**

Kies wie de eerste helft van de overuren wint.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

#### **48.211. Overtime 1<sup>st</sup> Helft - Asian Handicap**

Kies de winnaar, nadat de gegeven handicap is toegepast op het officiële resultaat van de eerste helft van de overtijd.

Hele doelpunten handicap: een handicap van +/- een of meer doelpunten zal worden gegeven aan elk van de teams die zal worden toegevoegd aan het werkelijke aantal gescoorde doelpunten. Geplaatste weddenschappen zijn ongeldig als de eerste helft eindigt in een gelijkspel nadat de handicapspreiding is toegepast op de teams.

Halve doelpunten handicap: een handicap van +/- 0,5 (de helft van een) of meer doelpunten zal worden gegeven aan elk van de teams die zal worden toegevoegd aan het werkelijke aantal gescoorde doelpunten. Geplaatste weddenschappen kunnen niet eindigen in een gelijkspel.

Gesplitste handicap: een handicap van +/- 0,25 (kwart van een) of meer doelpunten wordt aan elk van de teams gegeven. De inzet zal gelijk verdeeld worden over twee weddenschappen, waarbij de ene

helft van de inzet geplaatst wordt op de hele handicap +/- 0.0 (scratch) of meer en de andere helft van de inzet geplaatst wordt op de halve handicap 0.5 (de helft van een) of meer, die opgeteld of afgetrokken zal worden bij het werkelijke aantal doelpunten gescoord door elk team in de eerste helft. De gedeelde handicap is altijd het halve punt tussen de hele handicap en de halve handicap.

Mogelijke selecties: x.x-handicap voor thuisploeg, x.x-handicap voor uitploeg.

#### **48.212. Overtime 1<sup>st</sup> Helft - Aziatisch Totaal Doelpunten**

Selecteer het totale aantal doelpunten gescoord in de eerste helft van de verlenging boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven waarde.

Hele doellijn: Indien een geheel getal (bijv. 1,0 of 2,0) wordt aangeboden als de gegeven waarde en de totale score gelijk is aan deze waarde, zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.0, Onder x.0.

Halve doellijn: Lijnen met x.5, zie Voetbal Overtijd 1<sup>st</sup> Helft - Totaal doelpunten.

Mogelijke selecties: Over x.5, Onder x.5.

Gesplitste doellijn: De inzet wordt gelijk verdeeld over twee weddenschappen, waarbij de ene helft van de inzet wordt geplaatst op de hele doellijn en de andere helft van de inzet op de halve doellijn. De gedeelde doellijn is altijd het halve punt tussen de hele doellijn en de halve doellijn.

Mogelijke selecties x.25: Over x.25, Onder x.25 (bijv. Over 1.25: halve inzet op Over 1.0 en halve inzet op Over 1.5).

Mogelijke selecties x.75: Over x.75, Onder x.75 (bijv. Over 0.75: halve inzet op Over 0.5 en halve inzet op Over 1.0).

#### **48.213. Overtime - 1<sup>st</sup> Juiste helft Score**

Selecteer de exacte score van de eerste helft van de overtime.

Reguliere tijd resultaat telt niet.

Mogelijke selecties: bijv. Thuisploeg wint 1:0, Gelijkspel 0:0, Uitploeg wint 1:0, ..., Thuisploeg wint 2:1, Gelijkspel 2:2, Uitploeg wint 2:1, elk ander resultaat.

#### **48.214. Strafschoppen**

Selecteer of er een penalty shootout komt in de wedstrijd.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **48.215. Welk team wint de penalty shootout?**

Kies wie de penalty's wint.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

#### **48.216. Volgende doelpunt (strafschoppen)**

Kies welke teams als volgende scoren in een penalty shootout.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

#### **48.217. Penalty # X Gescoord**

Kies of specifieke Penalty # X een doelpunt wordt of niet.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **48.218. Totaal gescoorde straffen**

Selecteer het totale aantal gescoorde penalty's in de penalty shootout.

Mogelijke selecties: Over x.5, Onder x.5.

#### **48.219. Welk team heeft de aftrap?**

Selecteer het team dat de aftrap heeft.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

#### **48.220. Totaal genomen straffen (3way)**

Selecteer het totale aantal genomen strafschoppen in de penalty shootout

Mogelijke selecties: Onder X, X tot Y, Over Y.

#### **48.221. Totaal genomen straffen (2way)**

Selecteer het totale aantal genomen strafschoppen in de penalty shootout

Mogelijke selecties: Over x.5, Onder x.5.

#### **48.222. Totaal straffen tot een misser**

Selecteer het totale aantal straffen tot een misser.

Mogelijke selecties: 1 - 2, 3 - 4, 5 - 6, 7 - 8, 9 Of meer.

#### **48.223. Speler rekwisieten**

Alle weddenschappen worden afgewikkeld op basis van de informatie die wij ontvangen van onze officiële feed provider.

##### *48.223.1. Afhandeling*

Alle weddenschappen zijn inclusief extra tijd voor de afrekening. Strafschoppen zijn niet inbegrepen.

Alle weddenschappen die voorafgaand aan een locatiewijziging zijn geplaatst, worden als nietig beschouwd.

Als de wedstrijd begint, maar op enig moment voor het einde van de reguliere speeltijd (inclusief blessuretijd en extra tijd indien aangewezen) wordt gestaakt of opgeschort en de wedstrijd niet binnen 5 uur wordt hervat, dan worden alle weddenschappen op die speler als ongeldig beschouwd.

Als een speler het spel niet start, worden alle inzetten op die speler als ongeldig beschouwd.

#### **48.224. Speler props - Aantal schoten**

Elke duidelijke poging van een speler om een doelpunt te scoren (op doel, naast het doel of geblokkeerd).

#### **48.225. Player props - Aantal schoten op doel**

Een poging van een speler die rechtstreeks resulteert in een doelpunt (ongeacht de duidelijke bedoeling om een doelpunt te scoren), of een duidelijke poging van een speler om een doelpunt te scoren die duidelijk in het net zou zijn gegaan als de keeper niet had gered of als de laatste man niet had kunnen redden.

#### **48.226. Speler props - Aantal assists**

Een laatste bijdrage (pass, schot of andere aanraking van de bal) van een speler die ertoe leidt dat de ontvangende teamgenoot een doelpunt maakt.

#### **48.227. Speler props – Aantal passen**

Poging tot passen (geslaagd of niet geslaagd) met de duidelijke intentie van een speler om een teamgenoot te vinden.

#### **48.228. Speler props – Aantal tackles**

Wanneer een speler de bal raakt in een gronduitdaging, waarbij de bal succesvol wordt afgepakt van de speler in balbezit.

#### **48.229. Outrights**

Kies welk team een kampioenschap / competitie / beker zal winnen.

Mogelijke selecties: Alle teams die kans maken op het kampioenschap / competitie / beker.

##### *48.229.1. Afhandeling*

Alle weddenschappen worden afgewikkeld volgens het officiële resultaat na de laatste wedstrijd van het kampioenschap/de competitie/de beker. Latere wijzigingen op welke manier dan ook zullen geen invloed hebben op de afrekening.

Indien een team niet deelneemt aan het toernooi, zijn alle weddenschappen op dit team ongeldig.

De op de terminals aangegeven tijd mag niet overeenkomen met het geplande einde van de wedstrijd.

#### **48.230. Match specials**

Als een selectie in een speciale inzet verloren gaat, wordt de hele inzet als verloren afgerekend.

Als een selectie in een speciale inzet ongeldig is, wordt de hele inzet als ongeldig afgerekend.

Speciale weddenschappen op spelers worden als nietig beschouwd als ze niet deelnemen aan een wedstrijd.

Inzetten op een team dat beide helften wint, worden alleen als a-winnaar beschouwd als het aangewezen team meer doelpunten maakt dan de tegenstander in beide helften van de wedstrijd.

Extra tijd of penalty shootouts tellen niet mee voor de afrekening.

Het aantal aangeboden selecties komt mogelijk niet overeen met de totale pool van opgenomen spelers of teams in een competitie.

Alle andere normale wedregels zijn van toepassing.

#### **48.231. Placebet 1-3**

Kies welk team in de Top 3 van het toernooi komt.

Mogelijke selecties: Alle teams die kans maken om in de top 3 van het kampioenschap / competitie / beker te komen.

##### *48.231.1. Afhandeling*

Alle weddenschappen worden afgewikkeld volgens het officiële resultaat na de laatste wedstrijd van het kampioenschap/de competitie/de beker. Latere wijzigingen op welke manier dan ook zullen geen invloed hebben op de afrekening.

Indien een team niet deelneemt aan het toernooi, zijn alle weddenschappen op dit team nietig.

De op de terminals aangegeven tijd mag niet overeenkomen met het geplande einde van de wedstrijd.

#### **48.232. Top doelpuntenmaker**

Kies welke speler de meeste doelpunten maakt in het toernooi.

Mogelijke selecties: Gekozen spelers van het toernooi.

##### *48.232.1. Afhandeling*

Als twee of meer spelers een gelijk aantal doelpunten maken in het toernooi, gelden de Dead Heat-regels. Countback/tiebreak methodes die door het bestuur worden toegepast tellen niet mee. Assists tellen niet mee.

#### **48.233. Volgende vaste manager**

Selecteer de volgende permanente manager die door de club/federatie wordt aangekondigd.

Mogelijke selecties: Diverse managers.

##### *48.233.1. Afhandeling*

Interim-managers en huisbazen tellen niet mee voor de afrekening.

## 49. Squash

### 49.1. Algemene regels

#### 49.1.1. Afhandeling

Alle markten worden afgewikkeld volgens het officiële eindresultaat van de wedstrijd, tenzij anders vermeld in de marktbeschrijving. Als een markt al is vastgesteld voordat een wedstrijd is gestaakt (bijv. Winnaar van de 1e set), blijven alle weddenschappen op deze markten staan.

Als het totale aantal te spelen sets wordt gewijzigd, blijven de weddenschappen op de wedstrijd staan, maar de weddenschappen op Correcte Score, Totaal Sets, Point Handicap en Totaal Punten vervallen.

#### 49.1.2. Verlaten/uitgestelde informatie

Als een wedstrijd wordt uitgesteld of verschoven, blijven de weddenschappen staan, mits de wedstrijd voor het einde van de competitie is voltooid.

Onderbroken of uitgestelde wedstrijden, die niet binnen een toernooi plaatsvinden (bijv. oefenwedstrijden), zullen ongeldig worden verklaard als ze niet binnen 24 uur worden hervat en voltooid.

### 49.2. Weddenschappen

Kies de winnaar van de wedstrijd.

Mogelijke selecties: Speler 1, Speler 2.

### 49.3. Punt Handicap

Kies de winnaar nadat de handicappunten zijn toegepast op het puntentotaal van elke speler volgens het officiële eindresultaat.

Mogelijke selecties: x.x-handicap voor speler 1, x.x-handicap voor speler 2.

### 49.4. X<sup>th</sup> Set Winnaar

Kies welk team de opgegeven set zal winnen (X)

Mogelijke selecties: Speler 1, Speler 2.

### 49.5. Totaal aantal sets

Selecteer op hoeveel sets er in de wedstrijd worden gespeeld.

Mogelijke selecties (beste van 3): 2, 3

Mogelijke selecties (beste van 5): 3,4,5

### 49.6. Totalen

Selecteer het totaal aantal punten gescoord door Speler 1 en Speler 2 in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de waarde die je kiest.

Mogelijke selecties: Over x.5, Onder x.5

#### **49.7. Score juiste set**

Selecteer de eindscore in sets.

Mogelijke selecties (best of 3): 2:0, 2:1, 1:2, 0:2

Mogelijke selecties (best of 5): 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3

#### **49.8. X<sup>th</sup> Set Handicap**

Selecteer de winnaar van de opgegeven set (X) nadat de handicapspreiding is toegepast op de officiële score van de set.

Mogelijke selecties: x.x-handicap voor speler 1, x.x-handicap voor speler 2.

#### **49.9. X<sup>th</sup> Set Totaal**

Het totaal aantal punten gescoord door Speler 1 en Speler 2 in een bepaalde set (X) moet meer (meer dan) of minder (minder dan) zijn dan de waarde die je kiest.

Mogelijke selecties: Over x.5, Onder x.5

#### **49.10. X<sup>th</sup> Set Oneven/Even**

Het totale aantal gescoorde punten in een bepaalde set (X) is oneven of even. De score van beide teams wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

#### **49.11. Race naar X punten in Y set**

Selecteer welke speler als eerste een bepaald (X) aantal punten zal scoren in een genoemde set (Y)

Mogelijke selecties: Speler 1, Speler 2.

## 50. Tafeltennis

### 50.1. Algemene regels

#### 50.1.1. Afhandeling

Alle markten worden afgewikkeld volgens het officiële eindresultaat van de wedstrijd, tenzij anders vermeld in de marktbeschrijving. Als een markt al is vastgesteld voordat een wedstrijd is gestaakt (bijv. Winnaar van de 1e set), blijven alle weddenschappen op deze markten staan.

Als het totale aantal te spelen sets wordt gewijzigd, blijven de weddenschappen op de wedstrijd staan, maar de weddenschappen op Correcte Score, Totaal Sets en Totaal Punten vervallen.

#### 50.1.2. Verlaten/uitgestelde informatie

Indien een wedstrijd wordt uitgesteld of verplaatst, blijven de weddenschappen staan, mits de wedstrijd voor het einde van de competitie is voltooid.

Onderbroken of uitgestelde wedstrijden, die niet binnen een toernooi plaatsvinden (bijv. oefenwedstrijden), zullen ongeldig worden verklaard als ze niet binnen 24 uur worden hervat en voltooid.

### 50.2. Weddenschappen

Kies welke speler de wedstrijd zal winnen.

Mogelijke selecties: Speler 1, Speler 2.

### 50.3. Handicap

Kies welke speler meer punten heeft nadat de handicapspreiding is toegepast op de officiële wedstrijdscore.

Mogelijke selecties: x.x-handicap voor speler 1, x.x-handicap voor speler 2.

### 50.4. Totaal aantal punten

Selecteer het totaal aantal punten gescoord door beide spelers in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de waarde die u kiest.

Mogelijke selecties: Over x.5, Onder x.5.

### 50.5. Aantal sets

Selecteer het totale aantal sets in de wedstrijd.

Mogelijke keuzes: 2, 3.

### 50.6. X<sup>th</sup> Set Winnaar

Kies welke speler de opgegeven set X zal winnen.

Mogelijke selecties: Speler 1, Speler 2.

### **50.7. Xe reeks Handicap**

Selecteer de winnaar van de opgegeven set X nadat de handicapspreiding is toegepast op de officiële set score.

Mogelijke selecties: x.x-handicap voor speler 1, x.x-handicap voor speler 2.

### **50.8. X<sup>th</sup> Totaal aantal punten**

Het totaal aantal punten gescoord door Speler 1 en Speler 2 in gespecificeerde set X moet meer (meer dan) of minder (minder dan) zijn dan de waarde die je kiest.

Mogelijke selecties: Over x.5, Onder x.5

### **50.9. X<sup>th</sup> Set Oneven/Even**

Het totale aantal gescoorde punten in de opgegeven set X is oneven of even. De score van beide teams wordt gecombineerd.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

### **50.10. Xe reeks - Punt N winnaar**

Kies welke speler het genummerde punt in set X wint.

Mogelijke selecties: Speler 1, Speler 2.

### **50.11. Set X - Race naar N Punten**

Kies welke speler als eerste een bepaald aantal punten scoort in set X.

Mogelijke selecties: Speler 1, Speler 2.

## 51. Tennis

### 51.1. Algemene regels

#### 51.1.1. Afhandeling

Een wedstrijd moet voltooid zijn om alle weddenschappen te laten gelden, tenzij een markt al bepaald is voordat de wedstrijd zijn volledige uitslag heeft bereikt. In dit geval zullen voor vastgestelde markten (bijv. Winnaar van de 1e set) alle weddenschappen op deze markten blijven staan.

Als het totale aantal te spelen sets wordt gewijzigd, blijven de weddenschappen op de wedstrijd staan, maar de weddenschappen op Correcte Score, Totaal Sets en Totaal Punten vervallen. In het geval van een verandering van ondergrond voor een wedstrijd (bijv. een buitentoernooi dat een wedstrijd naar binnen verplaatst vanwege slecht weer) blijven alle weddenschappen staan.

Indien een resultaat niet haalbaar is, zijn alle niet-afgeronde weddenschappen nietig.

In het geval van terugtrekking, diskwalificatie of verandering van ondergrond halverwege de wedstrijd, worden weddenschappen ongeldig verklaard, tenzij er geen denkbare manier is waarop de set en/of wedstrijd tot het natuurlijke einde zou kunnen worden gespeeld zonder onvoorwaardelijk het resultaat van die markt te bepalen.

Voorbeeld 1: Een set wordt afgebroken bij 3-3: weddenschappen op Over/Onder 8,5 games of minder in de set worden respectievelijk als winnaars/verliezers verrekend, omdat elke natuurlijke afsluiting van de set ten minste 9 games zou hebben; weddenschappen op Over/Onder 9,5 games of meer zijn ongeldig.

Voorbeeld 2: Een best-of-3 sets wedstrijd wordt afgebroken bij 6-4, 2-6: weddenschappen op Over/Under 23.5 games of minder in de wedstrijd worden respectievelijk als winnaars/losers verrekend, aangezien een natuurlijke afloop van de wedstrijd ten minste 24 games zou hebben; weddenschappen op Over/Under 24.5 games of meer zijn ongeldig.

Voorbeeld 3: Een best-of-3 sets wedstrijd wordt afgebroken bij 6-3, 3-6, 5-5: weddenschappen op één van beide spelers met een handicap van +2.5 of meer worden afgerekend als winnaars, weddenschappen op één van beide spelers met een handicap van -2.5 of minder worden afgerekend als verliezers, en weddenschappen op de gelijke stand met een handicap van +/- 3 of meer worden afgerekend als verliezers. Alle weddenschappen op handicaps tussen -2 en +2 zijn ongeldig.

#### 51.1.2. Verlaten/uitgestelde informatie

Als een wedstrijd wordt uitgesteld of verschoven, blijven de weddenschappen staan, mits de wedstrijd voor het einde van de competitie is voltooid.

Alle prematch en inplay markten die zijn beslist op het moment van onderbreking, diskwalificatie of opgave zullen worden afgerekend volgens het resultaat op het moment van onderbreking, diskwalificatie of opgave. Bijv. alle weddenschappen op Total Games waarbij de waarde (bijv. 15,5) al is bereikt, zullen worden afgewikkeld. Alle weddenschappen op markten met een onbesliste uitslag zijn ongeldig.

**Davis Cup of Fed Cup:** Onderbroken of uitgestelde wedstrijden worden ongeldig verklaard indien zij niet binnen 48 uur worden hervat en voltooid.

**Round Robin Toernooien:** Onderbroken of uitgestelde wedstrijden worden ongeldig verklaard als ze niet binnen 48 uur worden hervat en afgerond.

**Terugtrekking/diskwalificatie van een speler:** Het maakt niet uit wanneer de speler met pensioen gaat/gediskwalificeerd wordt, alle weddenschappen op onbesliste markten zullen ongeldig zijn.

**Walkover:** alle inzetten zijn ongeldig

## 51.2. Weddenschappen

Kies welke speler de wedstrijd zal winnen.

Mogelijke selecties: Speler 1, Speler 2.

## 51.3. Wedstrijdwinnaar en over/onder X games

Bepaal de winnaar en bepaal het totaal aantal gespeelde games in een wedstrijd.

### 51.3.1. Afhandeling

In het geval van opgave worden alle weddenschappen als ongeldig beschouwd.

## 51.4. Set Weddenschappen

Selecteer het eindresultaat van de wedstrijd in sets.

Mogelijke selecties: 2:0, 2:1, 1:2, 0:2, (in best of 5 wedstrijden: 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3).

## 51.5. Setwinnaar en totaal aantal gespeelde games

Bepaal de winnaar en bepaal het totaal aantal gespeelde games in een specifieke set.

### 51.5.1. Afhandeling

In het geval van opgave worden alle weddenschappen als ongeldig beschouwd.

## 51.6. Totaal aantal sets

Selecteer hoeveel sets er in de wedstrijd worden gespeeld.

Mogelijke selecties (Beste van 3): 2, 3.

Mogelijke selecties (Beste van 5): 3, 4, 5.

## 51.7. Handicap instellen

Kies de winnaar nadat de handicap sets zijn toegepast op het totaal van de sets van elke speler volgens het officiële eindresultaat.

Mogelijke selecties: x,5-spreiding voor speler 1, x,5-spreiding voor speler 2.

## 51.8. Spel Handicap

Selecteer de winnaar nadat de handicapwedstrijden zijn toegepast op het totaal van de wedstrijden van elke speler volgens het officiële eindresultaat.

Mogelijke selecties 2way: x.5-Handicap voor Speler 1, x.5-Handicap voor Speler 2.

Mogelijke selecties 3way: Speler 1, gelijkspel, speler 2.

### **51.9. Totaal Games**

Selecteer het totale aantal gespeelde wedstrijden in de wedstrijd dat boven (meer dan) of onder (minder dan) de gegeven waarde moet liggen. Als een heel getal wordt aangeboden als de gegeven waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 wedstrijden, Onder x.5 wedstrijden.

### **51.10. Totaal Games Speler 1**

Bepaal het totaal aantal gewonnen games door Speler 1 in de wedstrijd. Als er een heel getal wordt aangeboden en de totale score gelijk is aan dit getal, worden de weddenschappen als ongeldig beschouwd.

#### *51.10.1. Afhandeling*

In het geval van opgave worden alle weddenschappen als ongeldig beschouwd.

### **51.11. Totaal Games Speler 2**

Bepaal het totaal aantal gewonnen games door Speler 2 in de wedstrijd. Als een heel getal wordt aangeboden en de totale score gelijk is aan dit getal, worden de weddenschappen als ongeldig beschouwd.

#### *51.11.1. Settlement*

In het geval van opgave worden alle weddenschappen als ongeldig beschouwd.

### **51.12. Totaal aantal punten volgende game**

Selecteer of het totaal aantal gespeelde punten in een bepaalde wedstrijd Over/Onder het aangegeven getal moet zijn

### **51.13. De meeste Games**

Selecteer de speler die meer games wint in de in de wedstrijd.

Mogelijke selecties: Speler 1, Speler 2.

### **51.14. Oneven/Even spelletjes**

Selecteer of het totaal aantal gespeelde wedstrijden in de wedstrijd oneven of even zal zijn.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

### **51.15. Dubbel resultaat (1<sup>st</sup> Set / Match)**

Kies welke speler de eerste set zal winnen en welke speler de hele wedstrijd zal winnen. Inzetten moeten zowel de winnaar van de eerste set als de winnaar van de wedstrijd aangeven.

Mogelijke selecties: Speler 1 / Speler 1, Speler 1 / Speler 2, Speler 2 / Speler 1, Speler 2 / Speler 2.

### **51.16. Win de eerste set en win de wedstrijd**

Kies de speler die de 1<sup>st</sup> Set en de hele wedstrijd wint. Inzetten moeten zowel de winnaar van de eerste set als de winnaar van de wedstrijd aangeven.

Mogelijke selecties: Speler 1, Speler 2.

#### **51.17. 1e set verliezen en wedstrijd winnen**

Kies de speler die de 1<sup>st</sup> Set verliest en de hele wedstrijd wint. Inzetten moeten zowel de verliezer van de eerste set als de winnaar van de wedstrijd aangeven.

Mogelijke selecties: Speler 1, Speler 2.

#### **51.18. Speler 1 om een set te winnen**

Kies of Speler 1 een set wint of niet.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **51.19. Speler 2 om een set te winnen**

Kies of Speler 2 een set wint of niet.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **51.20. Elke Set to Nil**

Selecteer of een set zal eindigen met een score van 6:0 of 0:6.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

#### **51.21. Winnaar set X**

Kies welke speler de opgegeven Set (X) zal winnen.

Mogelijke selecties: Speler 1, Speler 2.

#### **51.22. Set X - Handicap**

Bepaal de winnaar door de aangeboden handicap toe te passen op het totale aantal games van elke speler in een specifieke set.

##### *51.22.1. Afhandeling*

In het geval van opgave worden alle weddenschappen als ongeldig beschouwd.

#### **51.23. X<sup>th</sup> Set - Totaal Games**

Selecteer het totale aantal gespeelde wedstrijden in de opgegeven set (X) dat boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven waarde moet liggen. Als een geheel getal wordt aangeboden als de opgegeven waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 wedstrijden, Onder x.5 wedstrijden.

#### **51.24. Eerste set - Race naar X games**

Selecteer welke speler als eerste X games wint in de eerste set.

##### *51.24.1. Afhandeling*

In het geval van opgave worden alle weddenschappen als ongeldig beschouwd.

### **51.25. Set X - Juiste Score**

Selecteer de exacte score van de set.

Mogelijke selecties: x:x Games voor speler 1, x:x Games voor speler 2.

### **51.26. Eerste set - Aces over/onder**

Bepaal het aantal gescoorde aces in de eerste set.

#### *51.26.1. Afhandeling*

In het geval van opgave worden alle weddenschappen als ongeldig beschouwd.

### **51.27. Handicap aces**

Bepaal de winnaar door de aangeboden handicap match aces toe te passen op het totaal aantal aces van elke speler.

#### *51.27.1. Afhandeling*

In het geval van opgave worden alle weddenschappen als ongeldig beschouwd.

### **51.28. Oneven/Even Games in reeks X**

Selecteer of het aantal gespeelde wedstrijden in een bepaalde reeks (X) oneven of even is.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

### **51.29. Winnaar Spel X van Set N**

Selecteer wie de opgegeven game X zal winnen in de opgegeven set Y. Bijv. wie wint de 5e game in de 2e set?

Mogelijke selecties: Speler 1, Speler 2. Als het spel X<sup>th</sup> niet wordt gespeeld, zijn de weddenschappen nietig.

### **51.30. Speler 1 Eerste Service Spelwinnaar**

Kies wie het spel van de eerste service van Speler 1 wint.

Mogelijke selecties: Speler 1, Speler 2.

### **51.31. Speler 2 Eerste service Spelwinnaar**

Kies wie het spel van de eerste service van Speler 2 wint.

Mogelijke selecties: Speler 1, Speler 2.

### **51.32. Score van spel X van reeks N**

Selecteer de juiste score van het spel.

Mogelijke selecties: Speler 1 tot 0, Speler 1 tot 15, Speler 1 tot 30, Speler 1 tot 40, Speler 2 tot 0, Speler 2 tot 15, Speler 2 tot 30, Speler 2 tot 40.

### **51.33. Score van Spel X van Set N of Break**

Selecteer de juiste score van het spel.

Mogelijke selecties: Speler 1 tot 0, Speler 1 tot 15, Speler 1 tot 30, Speler 1 tot 40, Speler 2 tot 0, Speler 2 tot 15, Speler 2 tot 30, Speler 2 tot 40, Pauze.

### **51.34. Spel X naar Deuce van Set N**

Selecteer of de score in een bepaald spel Deuce zal zijn.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

### **51.35. Tie Break gespeeld?**

Selecteer of er een Tiebreak is in de wedstrijd.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

### **51.36. Gelijkspel in set X?**

Kies of er een Tiebreak komt in de gegeven set.

Mogelijke selecties: Ja, Nee.

### **51.37. To Win Tie Break in Set X**

Kies wie de tiebreak wint in de gegeven set.

Mogelijke selecties: Player 1, Player 2, No Tie Break.

### **51.38. Score voor tiebreak**

Bepaal wat de uiteindelijke tie break score zal zijn.

Mogelijke selecties: 0-7, 1-7, 2-7, 3-7, 4-7, 5-7, 7-0, 7-1, 7-2, 7-3, 7-4, 7-5, Elke andere score voor Speler 1, Elke andere score voor Speler 2.

#### *51.38.1. Afhandeling*

In het geval van opgave worden alle weddenschappen als ongeldig beschouwd.

### **51.39. Juiste score in tiebreak in set X**

Selecteer de exacte score van de Tie Break in de gegeven set.

Mogelijke selecties: x:x punten voor speler 1, x:x punten voor speler 2.

### **51.40. Winnaar Punt Y van Spel X van Set N**

Selecteer wie het opgegeven punt Y wint in Game X in Set Y. Bijv. wie wint het punt 2<sup>nd</sup> in de 5e Game in de 2e Set?

Mogelijke selecties: Speler 1, Speler 2.

### **51.41. Eerste punt winnaar (Spel X / Set N)**

Kies wie het eerste punt wint in Spel X in Set Y.

Mogelijke selecties: Speler 1, Speler 2.

#### **51.42. 3-way winnaar dubbele fouten**

Bepaal welke speler de meeste dubbele fouten zal maken tijdens de wedstrijd, of dat de uitkomst zal resulteren in een gelijkspel.

Mogelijke selecties: Speler 1, Speler 2, Gelijkspel.

##### *51.42.1. Afhandeling*

In het geval van opgave worden alle weddenschappen als ongeldig beschouwd.

#### **51.43. Wedstrijd Breaks Over/Onder**

Bepaal het totaal aantal gescoorde breaks tijdens de wedstrijd.

##### *51.43.1. Afhandeling*

In het geval van opgave worden alle weddenschappen als ongeldig beschouwd.

#### **51.44. Eerste servicebreak**

Bepaal welke speler de eerste servicebreak zal slaan.

##### *51.44.1. Afhandeling*

In het geval van opgave worden alle weddenschappen als ongeldig beschouwd.

#### **51.45. Winstmarge Games**

Selecteer de marge waarmee een speler het aangewezen spel X zal winnen.

Mogelijke selecties: Speler 1 wint met 1-2 games, Speler 1 wint met 3-4 games, Speler 1 wint met 5-6 games, Speler 1 wint met 7+ games, gelijkspel, Speler 2 wint met 1-2 games, Speler 2 wint met 3-4 games, Speler 2 wint met 5-6 games, Speler 2 wint met 7+ games.

##### *51.45.1. Afhandeling*

In het geval van opgave worden alle weddenschappen als ongeldig beschouwd.

#### **51.46. Outrights**

Selecteer welke speler/team een toernooi/beker zal winnen.

Mogelijke selecties: Alle spelers/teams die kans maken om het toernooi/beker te winnen.

##### *51.46.1. Afhandeling*

Alle weddenschappen worden verrekend volgens het officiële resultaat na de laatste wedstrijd van het toernooi/Cup. Latere wijzigingen op welke manier dan ook zullen geen invloed hebben op de afrekening.

Indien een speler/team niet deelneemt aan het toernooi, blijven alle outright bets op deze speler/team staan.

De op de terminals aangegeven tijd kan afwijken van het geplande einde van de wedstrijd.



## **52. Volleybal**

### **52.1. Algemene regels**

#### *52.1.1. Afhandeling*

Alle markten worden beslecht volgens het officiële eindresultaat van de wedstrijd, tenzij anders vermeld in de marktbeschrijving. Als een winnende markt al voor de opgave is vastgesteld, bijv. winnaar van de 1e set, blijven alle weddenschappen op deze markten staan.

#### *52.1.2. Verlaten/uitgestelde informatie*

Als een wedstrijd wordt onderbroken of uitgesteld, blijven weddenschappen op wedstrijden binnen het toernooi geldig totdat de wedstrijd is voltooid. Wedstrijden die worden onderbroken of uitgesteld, maar die niet binnen een toernooi plaatsvinden (bijv. tentoonstellingswedstrijden), worden echter ongeldig verklaard als de wedstrijd niet binnen 24 uur wordt hervat en voltooid.

### **52.2. Weddenschappen**

Kies welk team de wedstrijd gaat winnen.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

### **52.3. Handicap instellen**

Kies de winnaar nadat de opgegeven sets handicap zijn toegepast op het totaal van de teamsets, volgens het officiële eindresultaat.

Mogelijke selecties: x.x-handicap voor thuisploeg, x.x-handicap voor uitploeg.

### **52.4. Totaal sets (over/onder)**

Selecteer het aantal sets dat in de wedstrijd wordt gespeeld.

Mogelijke selecties (over/onder): Over x.5 sets, Onder x.5 sets.

### **52.5. Totaal aantal sets (precies)**

Selecteer het aantal sets dat in de wedstrijd wordt gespeeld.

Mogelijke selecties (precies): 3, 4, 5.

### **52.6. Punt Handicap**

Kies de winnaar nadat de handicappunten zijn toegepast op het puntentotaal van elk team volgens het officiële eindresultaat.

Mogelijke selecties: x.x-handicap voor thuisploeg, x.x-handicap voor uitploeg.

### **52.7. Totaal Punten**

Selecteer of het totaal aantal gescoorde punten in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven puntenwaarde moet liggen. Als een heel getal wordt aangeboden als de opgegeven waarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 wedstrijden, Onder x.5 wedstrijden, Over x.0 punten, Onder x.0 punten.

#### **52.8. Totaal aantal punten Thuisploeg**

Selecteer of het totale aantal punten van het thuissteam in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de genoemde puntenwaarde zal liggen. Als een heel getal wordt aangeboden als de genoteerde puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten. Over x.0 punten, Onder x.0 punten.

#### **52.9. Totaal aantal punten Uitteam**

Selecteer of het totaal aantal punten voor het Uitteam gescoord in de wedstrijd boven (meer dan) of onder (minder dan) de genoemde puntenwaarde zal zijn. Als een geheel getal wordt aangeboden als de genoemde puntenwaarde en de totale score is gelijk aan deze waarde, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten. Over x.0 punten, Onder x.0 punten.

#### **52.10. Oneven/Even punten**

Kies of het totaal aantal gescoorde punten in de wedstrijd oneven of even zal zijn. De uitslag wordt bepaald op basis van het totaal aantal punten dat door beide teams is gescoord.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

#### **52.11. Set Weddenschappen**

Selecteer de exacte eindstand van de wedstrijd.

Mogelijke selecties: 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3

#### **52.12. Winnaar set X**

Selecteer welk team de opgegeven set zal winnen (X)

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

#### **52.13. X<sup>th</sup> Set - Punt Handicap**

Kies de winnaar van de gegeven set nadat de handicappunten zijn toegepast op het puntentotaal van elk team.

Mogelijke selecties: x.x-handicap voor thuisploeg, x.x-handicap voor uitploeg.

#### **52.14. Set X - Winstmarge**

Selecteer de marge van punten waarmee een team een bepaalde Set zal winnen.

Mogelijke selecties: Thuisploeg wint met 2, 3-4, 5-7, 8-11, 12+ punten. Het uitteam wint met 2, 3-4, 5-7, 8-11, 12+ punten.

#### **52.15. X<sup>th</sup> Set - Race naar Y-punten**

Kies welk team als eerste een bepaald (Y) aantal punten scoort in de opgegeven set (X)

Als geen van beide teams dit aantal (Y) punten scoort, zijn de weddenschappen ongeldig.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

#### **52.16. X<sup>th</sup> Set - Voorsprong na Y-punten**

Kies welk team na het opgegeven punt (Y) in de opgegeven set (X) aan de leiding gaat.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

#### **52.17. X<sup>th</sup> Set - Totaal aantal punten**

Selecteer of het totaal aantal gescoorde punten in de opgegeven set (X) boven (meer dan) of onder (minder dan) de opgegeven puntenwaarde zal zijn. Als een heel getal wordt aangeboden als de genoteerde waarde en het totaal is gelijk aan deze waarde, zijn de weddenschappen ongeldig. Het resultaat wordt bepaald op basis van het totale aantal punten dat door beide teams is gescoord.

Mogelijke selecties: Over x.5 punten, Onder x.5 punten. Over x.0 punten, Onder x.0 punten.

#### **52.18. X<sup>th</sup> Set - Oneven/Even punten**

Kies of het totale aantal gescoorde punten in de opgegeven set (X) oneven of even is.

Mogelijke selecties: Oneven, Even.

#### **52.19. Set X - Punt Y Winnaar**

Kies welk team punt Y zal scoren in de opgegeven set X.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, Uitploeg.

## **53. Waterpolo**

### **53.1. Algemene regels**

#### *53.1.1. Afhandeling*

Alle markten worden beslecht volgens het officiële resultaat na reguliere wedstrijdijd, tenzij anders vermeld in de marktbeschrijving. Als een winnende markt al is vastgesteld voordat de wedstrijd wordt gestaakt, bijvoorbeeld meer dan 0,5 doelpunten, blijven alle weddenschappen op deze markten staan.

#### *53.1.2. Verlaten/uitgestelde informatie*

Alle weddenschappen op verlaten of uitgestelde wedstrijden zijn ongeldig, tenzij de wedstrijd opnieuw wordt gepland en binnen de volgende 24 uur wordt voltooid. In dat geval blijven de weddenschappen staan.

### **53.2. Fulltime Resultaat**

Kies welk team de wedstrijd zal winnen in de reguliere speeltijd.

Mogelijke selecties: Thuisploeg, gelijkspel, uitploeg.

### **53.3. Totaal doelpunten**

Kies of het totaal aantal gescoorde doelpunten over (meer dan) of onder (minder dan) de waarde die u kiest. Als precies de waarde de score is, zijn de weddenschappen ongeldig. De scores van beide teams worden opgeteld.

Mogelijke selecties: meer dan x.5 doelpunten, onder x.5 doelpunten.

### **53.4. Outrights**

Kies welk team een kampioenschap / competitie / beker zal winnen.

Mogelijke selecties: Alle teams die kans maken op het kampioenschap / competitie / beker.

#### *53.4.1. Afhandeling*

Alle weddenschappen worden afgewikkeld volgens het officiële resultaat na de laatste wedstrijd van het kampioenschap/de competitie/de beker. Latere wijzigingen op welke manier dan ook zullen geen invloed hebben op de afrekening.

Indien een team niet deelneemt aan het toernooi, zijn alle weddenschappen op dit team ongeldig.

De op de terminals aangegeven tijd mag niet overeenkomen met het geplande einde van de wedstrijd.

### **53.5. Placebet 1-3**

Kies welk team in de Top 3 van het toernooi zal eindigen.

Mogelijke selecties: Alle teams die kans maken om in de top 3 van het kampioenschap / competitie / beker te komen.

### 53.5.1. *Afhandeling*

Alle weddenschappen worden afgewikkeld volgens het officiële resultaat na de laatste wedstrijd van het kampioenschap/de competitie/de beker. Latere wijzigingen op welke manier dan ook zullen geen invloed hebben op de afrekening.

Als een team niet deelneemt aan het toernooi, vervallen alle plaatsingen op dit team.

De op de terminals aangegeven tijd kan afwijken van het geplande einde van de wedstrijd.

## 54. Wintersport

### 54.1. Algemene regels

#### 54.1.1. Afhandeling

De Podium Presentatie zal tellen als het resultaat indien van toepassing. Latere wijzigingen in de officiële uitslag hebben geen invloed op de afwikkeling van weddenschappen.

Als er meer deelnemers zijn in het relevante aantal klasseringen dan vermeld in de titel van de markt, is de Dead Heat Rule van toepassing op de deelnemers die het totaal overschrijden. Bijv. in een Top 5-markt, als twee deelnemers gelijk staan voor de vijfde plaats, worden de deelnemers die als eerste, tweede, derde en vierde eindigen volledig uitbetaald, maar de deelnemers die gelijk staan voor de vijfde plaats worden uitbetaald als een dead heat in twee richtingen. In een Top 5-markt met vier deelnemers die strijden om de derde plaats, worden de deelnemers die als eerste en tweede eindigen volledig uitbetaald, terwijl de deelnemers die strijden om de vijfde plaats (vier) worden uitbetaald als een "dead-heat" voor de resterende drie plaatsen - 75% van de ticketwaarde in dit geval.

#### 54.1.2. Verlaten/uitgestelde informatie

Indien een evenement wordt gestaakt en er geen officieel resultaat wordt aangegeven, zijn de weddenschappen nietig. Indien een evenement wordt gestaakt en een officieel resultaat wordt bekend gemaakt, worden de weddenschappen volgens het officiële resultaat afgewikkeld.

Als een evenement wordt uitgesteld en binnen de komende twee (2) dagen op dezelfde locatie begint, blijven alle weddenschappen op dit evenement staan. Als het evenement wordt uitgesteld en op een andere locatie plaatsvindt, vervallen alle weddenschappen op dit evenement.

### 54.2. Championship Outrights

Kies welke deelnemer de wedstrijd zal winnen.

Mogelijke selecties: Alle teams/deelnemers die kans maken om de competitie te winnen.

#### 54.2.1. Afhandeling

Alle weddenschappen worden afgewikkeld volgens het officiële resultaat na de laatste race van de wedstrijd. Latere wijzigingen, op welke wijze dan ook, hebben geen invloed op de afrekening.

Indien een team/deelnemer niet aan de competitie deelneemt, zijn alle outright weddenschappen op dit team/deelnemer nietig.

De op de terminals aangegeven tijd kan afwijken van het geplande einde van de wedstrijd.

### 54.3. Race Winnaar

Kies welke deelnemer de race zal winnen.

Mogelijke selecties: Alle teams/deelnemers die aan de wedstrijd zullen deelnemen.

#### 54.3.1. Afhandeling

Alle weddenschappen worden afgerekend volgens de podiumpresentatie, indien van toepassing. Latere wijzigingen, op welke wijze dan ook, hebben geen invloed op de afrekening.

Dead Heat Rule is van toepassing.

Indien een team/deelnemer niet aan de competitie deelneemt, zijn alle outright weddenschappen op dit team/deelnemer nietig.

De op de terminals aangegeven tijd mag niet overeenkomen met het geplande einde van de wedstrijd.

#### **54.4. Podium afwerking**

Selecteer welke deelnemer/team in de top 3 van de competitie zal eindigen.

Mogelijke selecties: Alle deelnemers/teams die aan de wedstrijd deelnemen.

##### *54.4.1. Afhandeling*

Alle weddenschappen worden afgewikkeld volgens de podiumpresentatie, indien van toepassing. Latere wijzigingen, op welke wijze dan ook, hebben geen invloed op de afrekening.

Dead Heat Rule is van toepassing.

Indien een team/deelnemer niet aan de competitie deelneemt, vervallen alle plaatsingen op dit team/deelnemer.

De op de terminals aangegeven tijd kan afwijken van het geplande einde van de wedstrijd.

#### **54.5. Head-to-Head**

Kies welke deelnemer/team de betere eindpositie zal behalen.

Mogelijke selecties: Deelnemer 1, Deelnemer 2.

##### *54.5.1. Afhandeling*

Als een deelnemer/team niet start, zijn de weddenschappen ongeldig. Als geen van beide deelnemers/teams finisht in een evenement met twee of meer runs, bepaalt het aantal voltooide runs de winnaar. Als beide deelnemers zich niet kwalificeren voor de tweede ronde, is de best geplaatste deelnemer in de eerste ronde de winnaar.