

# Inhoudsopgave

## Inhoud

<b>Inhoudsopgave</b> .....	1
<b>1. Sportreglement</b> .....	4
<b>1.1. Autobet</b> .....	4
1.2. Weddenschapsbouwer .....	6
1.3. Snelle weddenschap.....	8
1.4. Bepaling van wedstrijdresultaten en afwikkeling van weddenschappen .....	9
1.5. De belangrijkste regels voor het accepteren van weddenschappen .....	66
1.6. De belangrijkste soorten weddenschappen.....	73
2. Weddenschappen op voetbal .....	78
3. Weddenschappen op ijshockey.....	132
4. Weddenschappen op basketbal .....	155
5. Weddenschappen op tennis .....	183
6. Weddenschappen op volleybal en beachvolleybal .....	214
7. Weddenschappen op auto- en motorraces .....	230
8. Weddenschappen op honkbal .....	233
9. Weddenschappen op snooker .....	241
10. Weddenschappen op badminton .....	246
11. Weddenschappen op bandy .....	248
12. Weddenschappen op hockey.....	250
13. Weddenschappen op tafeltennis .....	251
14. Weddenschappen op tafelvoetbal (voetbal) .....	253
15. Weddenschappen op rugby (rugby league en rugby union).....	259
16. Weddenschappen op American football.....	261
17. Weddenschappen op Aussie Rules .....	266
18. Weddenschappen op curling .....	268
19. Weddenschappen op darts .....	270
20. Wedden op e-basketbal .....	272
21. Weddenschappen op e-voetbal .....	276
22. Weddenschappen op E-Hockey.....	280
23. Weddenschappen op E-tennis.....	284
24. Wedden op Floorball .....	288
25. Weddenschappen op E-Baseball.....	290

26. Weddenschappen op E-floorball .....	293
27. Weddenschappen op E-handbal.....	296
28. Weddenschappen op E-rugby .....	299
29. Weddenschappen op handbal .....	302
30. Weddenschappen op Simulated Reality Games .....	307
31. Weddenschappen op e-volleybal .....	310
32. Weddenschappen op E-UFC .....	312
33. Weddenschappen op MMA (gemengde vechtsporten) .....	313
34. Weddenschappen op boksen .....	318
35. Weddenschappen op klask.....	320
36. Weddenschappen op airhockey .....	323
37. Weddenschappen op strandvoetbal.....	324
38. Weddenschappen op waterpolo.....	326
39. Wedden op squash.....	327
40. Weddenschappen op zaalvoetbal.....	329
41. Weddenschappen op bowls.....	331
42. Weddenschappen op cricket .....	332
43. Wedden op cybersport.....	350
44. Weddenschappen op E-American Football .....	353
45. Weddenschappen op E-Australian Football .....	355
46. Weddenschappen op kabaddi .....	356
47. Weddenschappen op netbal .....	362
48. Weddenschappen op paddle tennis .....	363
49. Weddenschappen op wielrennen .....	365
50. Weddenschappen op rolhockey .....	366
51. Wedden op Gaelic football en hurling .....	368
52. Wedden op minivoetbal.....	370
53. Wedden op schaken.....	371
54. Weddenschappen op softbal.....	372
55. Weddenschappen op Olympische Spelen .....	374
56. Weddenschappen op pool .....	375
57. Weddenschappen op bowlen .....	376
58. Weddenschappen op pickleball .....	378
59. Weddenschappen op taekwondowedstrijden .....	380
60. Weddenschappen op judowedstrijden .....	381

61. Weddenschappen op sumowedstrijden.....	382
62. Weddenschappen op hockeybal .....	383
63. Weddenschappen op Volta .....	384
64. Weddenschappen op worstelen .....	386

# 1. Sportreglement

Dit artikel is informatief van aard en bevat algemene regels met betrekking tot sportweddenschappen.

## 1.1. Autobet

**Autobet** is een functie (tool) van de website. Als deze actief is, heeft de deelnemer de mogelijkheid om weddenschappen te plaatsen volgens de hieronder beschreven procedure en wijze:

De Autobet-functie biedt spelers de mogelijkheid om het gewenste quotum voor de weddenschap te bepalen, dat niet overeenkomt met het quotum dat is ingesteld voor het momenteel geselecteerde evenement. Als het quotum verandert en binnen het geselecteerde bereik valt, accepteert het systeem automatisch de geselecteerde weddenschap, mits er voldoende saldo op de spelrekening staat. Met deze optie kan de speler het gewenste quotum vastleggen zonder tijd te verspillen aan het bijhouden van de veranderingen.

Momenteel is Autobet beschikbaar voor de volgende soorten weddenschappen: Enkelvoudig en Meervoudig

Om de AutoBet-functionaliteit te kunnen gebruiken, is het maximale aantal actieve autobet-verzoeken (het maximale aantal actieve verzoeken is 50) dat een speler tegelijkertijd kan hebben, ingesteld. Als het door de organisator ingestelde maximale aantal lopende verzoeken is bereikt, kan de deelnemer geen nieuwe verzoeken meer indienen totdat de lopende verzoeken zijn bevestigd (weddenschappen zijn geaccepteerd) of geannuleerd.

De weddenschappen op zowel nog niet begonnen (pre-match) als reeds begonnen evenementen zijn actief voor de Autobet-functionaliteit.

Een Autobet-verzoek wordt als actief beschouwd totdat de ingediende weddenschap door het systeem of de deelnemer is geaccepteerd of geannuleerd.

### **Hoe plaats je een Autobet?**

De speler voegt de weddenschap toe aan het wedformulier en voert het gewenste wedbedrag in. Als de Autobet-functie actief is, wordt het bijbehorende pictogram weergegeven in het wedformulier. Als u op het pictogram klikt, wordt het venster van de Autobet-functie geopend. Daar bepaalt de deelnemer het kansenbereik met behulp van de schuifbalk of door de gewenste getallen in de daarvoor bestemde velden in te voeren. Getallen kunnen zowel geheel als fractioneel zijn, tot op honderdsten nauwkeurig.

Nadat het kansenbereik is ingesteld, drukt de speler op de knop AUTOBET PLAATSEN. Als het wedverzoek wordt geaccepteerd, wordt hierover een bericht weergegeven. Dit betekent dat de autobet is aangemaakt en dat, als de kansen van de weddenschap binnen het opgegeven bereik vallen, het systeem de weddenschap automatisch plaatst als er voldoende saldo op de spelrekening staat. Als er onvoldoende saldo is, annuleert het systeem het wedverzoek.

De inzetverzoek kan niet door de deelnemer worden bewerkt, maar voordat de inzet automatisch door het systeem wordt geaccepteerd, dat wil zeggen voordat deze de status '**Goedgekeurd**' krijgt, kan de deelnemer het lopende verzoek op elk moment annuleren en desgewenst een nieuw verzoek indienen.

De speler kan de geplaatste automatische weddenschappen volgen in het onderdeel 'Geschiedenis automatische weddenschappen' van het onderdeel 'Wedgeschiedenis' van de spelaccount.

De gebruikte termen:

**Alle** – in dit tabblad krijgt de speler alle automatische weddenschapsverzoeken te zien met de volgende statussen: In behandeling, Goedgekeurd, Geannuleerd.

**In behandeling** – actieve (niet geannuleerde) automatische weddenschapsverzoeken met de status In behandeling worden weergegeven.

**Goedgekeurd** – goedgekeurde automatische inzetverzoeken worden weergegeven (dit betekent dat de kansen binnen het opgegeven bereik liggen en het systeem de inzet heeft geaccepteerd).

**Geannuleerd** – de automatische inzetverzoeken die door het systeem of de deelnemer zijn geannuleerd, worden weergegeven.

De volgende gegevens over het verzoek worden weergegeven:

1. Het type weddenschap: enkelvoudig of meervoudig,
2. De status van de aanvraag: In behandeling, Goedgekeurd of Geannuleerd,
3. Het ID van de aanvraag: het identificatienummer van de aanvraag, dat overeenkomt met het ID van de vervolgens goedgekeurde weddenschap,
4. De datum en tijd van de aanvraag,
5. De naam van het evenement: alleen relevant in het geval van enkelvoudige weddenschappen,
6. Het gedefinieerde kansenbereik,
7. Het bedrag van de automatische weddenschap.

De deelnemers kunnen automatische weddenschapsverzoeken met de status 'In behandeling' annuleren. Hiervoor moet de deelnemer op de knop 'Meer' klikken in het

betreffende veld van het verzoek dat geannuleerd moet worden, waarna de volgende opties worden weergegeven:

**ID kopiëren:** als deze optie wordt geselecteerd, wordt de ID van de automatische weddenschap gekopieerd.

**Annuleren:** als u deze optie selecteert, wordt het bericht over de bevestiging van de annulering weergegeven. Na bevestiging wordt de automatische weddenschap geannuleerd.

Het wedverzoek kan ook door de organisator worden geannuleerd als de deelnemer de regels en vereisten van het huidige reglement overtreedt.

## 1.2. Bet Builder

**Bet Builder (tool voor het genereren van weddenschappen)** – is een functie (tool) die deelnemers de mogelijkheid biedt om meerdere uitkomsten van hetzelfde evenement te combineren in één weddenschap, waarbij voor elke toegevoegde inzet een nieuwe quotering wordt gevormd. Door meerdere uitkomsten van hetzelfde evenement in de weddenschap te combineren, wordt één gezamenlijke weddenschap van het type "Single" gecreëerd, waarvoor een nieuwe quotering wordt berekend en bepaald door de Organisator (de nieuw gecreëerde quotering wordt berekend en bepaald door de Organisator volgens de logica van het berekenen van de quotering voor een uitkomst van een standaard evenement, d.w.z. de gecreëerde en bepaalde nieuwe quotering houdt op geen enkele wijze verband met de quoteringen die afzonderlijk voor elk van die uitkomsten, hun som, enz. zijn bepaald). De nieuwe uniforme quotering, die is gevormd als resultaat van de combinatie van verschillende uitkomsten, wordt weergegeven op het scherm van de deelnemer en is zichtbaar voor deze voordat hij een weddenschap plaatst. De tool biedt de deelnemers de mogelijkheid om weddenschappen te plaatsen op basis van hun eigen voorspellingen met de compatibele uitkomsten die door het systeem worden aangeboden in overeenstemming met de gegeven gebeurtenis. De deelnemer heeft met name de mogelijkheid om verschillende uitkomsten van dezelfde gebeurtenis in één weddenschap op te nemen en een uniforme weddenschap van het type "Single" te ontvangen.

1. Als alle inzetten (uitkomsten) die de Bet Builder-weddenschap vormen, worden gewonnen, wordt de volledige Bet Builder-weddenschap als gewonnen beschouwd.
2. Als zelfs maar één van de inzetten (uitkomsten) verloren gaat, wordt de volledige Bet Builder-weddenschap als verloren beschouwd.
3. Als een van de Bet Builder-inzetten (uitkomsten) wordt berekend met de quotering 1 (één), dan wordt de volledige Bet Builder-weddenschap terugbetaald (berekend met de quotering "1" (één)) als alle andere inzetten worden gewonnen.

4. Als de weddenschap van het type "Weddenschappen: de opgegeven speler scoort (scoort niet, scoort het eerste doelpunt, scoort het volgende doelpunt) in de wedstrijd" zoals uiteengezet in de "Weddenschappen op voetbal" zoals gedefinieerd in punt 4.7. van dit reglement, opgenomen in de Bet Builder-weddenschap, wordt berekend met de odds "1" (één), dan wordt de volledige Bet Builder-weddenschap terugbetaald (berekend met de odds "1" (één)), ongeacht de uitkomsten van alle andere weddenschappen.

Het is mogelijk om met de Bet Builder weddenschappen te plaatsen op zowel pre-match als live evenementen, alleen op voetbal-, basketbal- en tenniswedstrijden. Momenteel is de Bet Builder beschikbaar voor de volgende soorten weddenschappen: Single en Multi. De multi-weddenschappen kunnen worden gevormd door zowel Bet Builder-weddenschappen met elkaar te combineren als met single-weddenschappen.

### **Hoe maak je de Bet Builder aan?**

Als de tool is geactiveerd, wordt het tabblad Bet Builder weergegeven op de pagina van het betreffende evenement. Als u dit tabblad selecteert, worden alle resultaten weergegeven die beschikbaar zijn voor de Bet Builder.

Om de Bet Builder te maken, moet u de gewenste uitkomsten selecteren (op dit moment is het mogelijk om 2 tot 16 uitkomsten op te nemen). Nadat u de eerste uitkomst hebt geselecteerd, geeft het systeem automatisch de uitkomsten van het betreffende evenement weer die kunnen worden gecombineerd met de geselecteerde uitkomst.

De geselecteerde uitkomsten worden toegevoegd en weergegeven in het pre-weddenschapsformulier van de Bet Builder. Het is mogelijk om een uitkomst (uitkomsten) uit de Bet Builder-weddenschap te verwijderen door op het X-teken naast de gewenste uitkomst te drukken. Om het pre-weddenschapsformulier te openen/sluiten, moet u op de knop in de rechterbovenhoek drukken. De volledige pre-weddenschap wordt verwijderd door op de knop "Verwijderen" te drukken.

Bij het schakelen tussen de tabbladen van de onderdelen van het evenement wordt het aangemaakte wedproject van de Bet Builder opgeslagen.

Door op de knop "Toevoegen aan wedbriefje" te drukken, wordt de weddenschap die met de Bet Builder is gemaakt, weergegeven in het wedbriefje. In het wedbriefje van de gemaakte Bet Builder-weddenschap wordt de volgende informatie weergegeven:

- de naam van het evenement,
- het aantal selecties dat in de gemaakte weddenschap is gecombineerd,
- de kansen van de Bet Builder-weddenschap,
- de lijst met uitkomsten die in de Bet Builder-weddenschap zijn gecombineerd.

Het is mogelijk om de met de Weddenschapsbouwer gemaakte weddenschap te bewerken door op de knop 'Bewerken' te drukken. Het voorlopige wedformulier van de weddenschap wordt opnieuw geopend en het is mogelijk om de beschikbare wijzigingen aan te brengen. Om de aangebrachte wijzigingen op te slaan, moet u op de knop 'Wijzigingen opslaan' drukken.

Om een Bet Builder-weddenschap te plaatsen, moet u het gewenste bedrag in het daarvoor bestemde veld invoeren en op de knop 'Weddenschap plaatsen' drukken. In één meervoudige weddenschap kunnen de Bet Builder-weddenschappen zowel met een enkele weddenschap als met een andere Bet Builder-weddenschap worden gecombineerd. Het maximale aantal Bet Builder-weddenschappen dat aan een meervoudige weddenschap kan worden toegevoegd, is 30.

Bet Builder-weddenschappen worden weergegeven in de «Wedgeschiedenis» met de volgende informatie:

- het type weddenschap (enkelvoudig of meervoudig),
- de status van de weddenschap (nieuw, gewonnen, verloren, enz.),
- het ID van de wedbon,
- de datum en tijd waarop de weddenschap is geplaatst,
- de naam van het evenement,
- het aantal gecombineerde opties,
- de kansen van de Bet Builder-weddenschap,
- het inzetbedrag, het mogelijke winstbedrag.

De resultaten van de gecombineerde uitkomsten worden weergegeven in de details aan de rechterkant. Voor het gemak van de deelnemer worden hier ook de datum en het tijdstip van het betreffende evenement weergegeven.

## 1.3. Snelle weddenschap

**Snelle weddenschap** is een functie (tool) die deelnemers de mogelijkheid biedt om sneller enkelvoudige weddenschappen te plaatsen.

De tool is beschikbaar voor zowel pre-match als live evenementen en wordt geactiveerd vanuit het gedeelte "instellingen"; in het veld dat na de activering wordt weergegeven, voert de deelnemer het gewenste inzetbedrag in, dat het inzetbedrag van de "Quick"-weddenschap wordt totdat de deelnemer dat bedrag wijzigt in het gedeelte "instellingen". Dat wil zeggen dat het bedrag dat na activering is ingesteld, het inzetbedrag zal zijn voor weddenschappen van het type "Snel" die in de toekomst worden geplaatst.

Nadat het gewenste inzetbedrag is ingesteld, klikt de deelnemer op de knop 'Instellingen opslaan'. Er verschijnt een bericht op het scherm dat de activering van de tool 'Snelle weddenschap' bevestigt. Het betreffende pictogram, dat aan de rechterkant van het scherm wordt weergegeven, geeft aan dat de snelle weddenschap actief is.

Door de 'Quick'-weddenschap te activeren, gaat de deelnemer ermee akkoord dat tijdens het plaatsen van de weddenschap(en) de kansen kunnen veranderen, met name in het geval dat de kansen veranderen voordat op de uitslag van het evenement wordt geklikt en het laden van de lijn is voltooid. De 'Quick'-weddenschap wordt dan beschouwd als geaccepteerd met de gewijzigde kansen, die zijn ingesteld op het moment dat het laden van de lijn is voltooid.

### **Hoe een Quick Bet te plaatsen**

In tegenstelling tot weddenschappen die op de gebruikelijke manier worden geplaatst, waarbij een deelnemer een verzoek moet indienen om op een evenement te wedden, met vermelding van het evenement waarop de weddenschap wordt geplaatst, de uitkomst van het evenement, de wedvorm (indien nodig), het type, het bedrag van de weddenschap en vervolgens de weddenschap te plaatsen, selecteert de deelnemer bij het plaatsen van een "snelle weddenschap" eenvoudigweg de uitkomst van de gewenste gebeurtenis en houdt hij het overeenkomstige veld ingedrukt totdat de lijn is geladen, als hij het gewenste wedbedrag heeft geactiveerd in het gedeelte "instellingen". Binnen enkele seconden wordt een laadlijn weergegeven die de voortgang van de acceptatie van de weddenschap aangeeft. Nadat de regel volledig is geladen, start het systeem het proces van het accepteren van de weddenschap en na afloop van de voor de werking van het programma ingestelde tijd wordt het bericht "Uw weddenschap is geplaatst" weergegeven, wat betekent dat de weddenschap is geaccepteerd. Als de deelnemer de kansen niet vasthoudt totdat de regel volledig is geladen, wordt de "snelle" weddenschap ongeldig verklaard.

Als het saldo op de spelaccount van de deelnemer onvoldoende is om een 'snelle' weddenschap te plaatsen met het door de deelnemer opgegeven bedrag, wordt het bericht 'Onvoldoende saldo' weergegeven op de laadbalk van . De activering van de snelle weddenschapsmodus belet de deelnemers niet om andere soorten weddenschappen te plaatsen. De tool 'Snelle weddenschap' is compatibel met alle tools die in dit reglement worden gedefinieerd.

## **1.4. Bepaling van de resultaten van evenementen en afwikkeling van weddenschappen**

Of de geaccepteerde weddenschap gewonnen is of niet, wordt bepaald door vast te stellen of de gekozen gebeurtenis of reeks gebeurtenissen heeft plaatsgevonden, rekening houdend met de uitkomst (het resultaat) van de gebeurtenis.

De uitkomst (het resultaat) van het evenement wordt bepaald op basis van de informatie die wordt verstrekt door de officiële organisator(en) van het evenement.

Als het oorspronkelijke resultaat van de gebeurtenis om een of andere reden later wordt ingetrokken, wordt dat feit niet in aanmerking genomen en worden de weddenschappen uitbetaald op basis van de oorspronkelijke (werkelijke) resultaten, met uitzondering van de weddenschappen die zijn geplaatst op de statistische gegevens van de wedstrijden, waarvan de resultaten binnen 24 uur na de oorspronkelijke publicatie worden gewijzigd. Het oorspronkelijke (werkelijke) resultaat is het resultaat dat onmiddellijk na afloop van de gebeurtenis door de officiële organisator(en) van de gebeurtenis wordt bekendgemaakt. Als het resultaat van het evenement (de evenementen) niet binnen 24 uur na afloop wordt bekendgemaakt door de officiële organisator(en) van het evenement, mag de organisator van de loterij andere informatiebronnen gebruiken (ook de informatie die wordt verstrekt door zijn/haar scouts en/of internationale sportinformatiebronnen die officiële informatie ontvangen van de scouts, een voorbeeld van een dergelijke organisatie is het bedrijf "Betradar" ([www.betradar.com](http://www.betradar.com)), waarmee niet alleen de organisator samenwerkt, maar ook de meeste internationale gerenommeerde bookmakers. Scouts zijn sportdeskundigen die zich op de locatie van het evenement bevinden en met behulp van speciale werkprogramma's informatie over het huidige en eindresultaat van het evenement, evenals de tijdens de wedstrijd geregistreerde statistische gegevens, ontvangen en doorgeven aan de bookmaker en/of scoutorganisaties, waarbij zij de deelnemers aan de wedstrijd op de hoogte brengen van de informatiebron en de resultaten. En binnen 24 uur na afloop van het evenement, bij gebrek aan officiële informatie en enige informatie uit de bron die als basis voor de organisator wordt beschouwd, of in geval van informatie die niet efficiënt is voor de berekening, worden de weddenschappen berekend met de odds "1".

De lijst met websites die als informatiebronnen worden gebruikt, vindt u hieronder:

DE OLYMPISCHE SPELEN	<a href="https://www.olympics.com">https://www.olympics.com</a>
<b>VOETBAL</b>	
INTERNATIONALE TOERNOOIEN (FIFA)	<a href="https://www.fifa.com">https://www.fifa.com</a>
EUROPESE TOERNOOIEN (UEFA)	<a href="https://www.uefa.com">https://www.uefa.com</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://whoscored.com">https://whoscored.com</a>
NOORD-AMERIKAANSE CHAMPIONS LEAGUE (CONCACAF)	<a href="https://www.concacaf.com">https://www.concacaf.com</a>
Zuid-Amerikaanse Champions League (CONMEBOL)	<a href="https://www.conmebol.com">https://www.conmebol.com</a>
AFRIKAANSE CHAMPIONS LEAGUE (CAF)	<a href="https://www.cafonline.com">https://www.cafonline.com</a>
AZIATISCHE CHAMPIONS LEAGUE (AFC)	<a href="https://www.the-afc.com">https://www.the-afc.com</a>
AZIATISCHE SPELEN	<a href="https://oca.asia">https://oca.asia</a>
ARAB NATIONS CUP	<a href="https://int.soccerway.com">https://int.soccerway.com</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.goalzz.com">https://www.goalzz.com</a>
ARAB NATIONS CHAMPIONS LEAGUE	<a href="https://int.soccerway.com">https://int.soccerway.com</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.goalzz.com">https://www.goalzz.com</a>
AZERBEIDZJAN	<a href="https://www.pfl.az">https://www.pfl.az</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.affa.az">https://www.affa.az</a>
ALBANIË	<a href="https://www.fshf.org">https://www.fshf.org</a>
ALGERIJE	<a href="https://www.lfp.dz">https://www.lfp.dz</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://int.soccerway.com">https://int.soccerway.com</a>
VAE	<a href="https://www.uaefa.ae">https://www.uaefa.ae</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.uaeproleague.ae">https://www.uaeproleague.ae</a>
<b>VS</b>	
MLS	<a href="https://www.mlssoccer.com">https://www.mlssoccer.com</a>
USL	<a href="https://www.uslsoccer.com">https://www.uslsoccer.com</a>
NASL	<a href="https://www.nasl.com">https://www.nasl.com</a>

NWSL	<a href="https://www.nwslsoccer.com">https://www.nwslsoccer.com</a>
WPSL	<a href="https://www.nwslsoccer.com">https://www.nwslsoccer.com</a>
Engeland	
ENGELAND PREMIER LEAGUE	<a href="https://www.premierleague.com">https://www.premierleague.com</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.espn.com">https://www.espn.com</a> , <a href="https://whoscored.com/">https://whoscored.com/</a>
KAMPIOENSCHAP	<a href="https://www.efl.com/">https://www.efl.com/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.espn.com">https://www.espn.com</a> , <a href="https://whoscored.com/">https://whoscored.com/</a>
	<a href="https://www.efl.com/">https://www.efl.com/</a>

ENGELAND LEAGUE ONE	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.espn.com">https://www.espn.com</a> , <a href="https://whoscored.com/">https://whoscored.com/</a>
ENGELAND LEAGUE TWO	<a href="https://www.efl.com/">https://www.efl.com/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.espn.com">https://www.espn.com</a> , <a href="https://whoscored.com/">https://whoscored.com/</a>
ISTHMIAN LEAGUE	<a href="https://www.isthmian.co.uk/">https://www.isthmian.co.uk/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.espn.com">https://www.espn.com</a> , <a href="https://whoscored.com/">https://whoscored.com/</a>
WOMEN'S SUPER LEAGUE	<a href="https://womenscompetitions.thefa.com/">https://womenscompetitions.thefa.com/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.espn.com">https://www.espn.com</a> , <a href="https://whoscored.com/">https://whoscored.com/</a>
NOORDELIJKE PREMIER LEAGUE	<a href="https://www.thenpl.co.uk/">https://www.thenpl.co.uk/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.espn.com">https://www.espn.com</a> , <a href="https://whoscored.com/">https://whoscored.com/</a>
ZUIDELIJKE VOETBALCOMMISSIE	<a href="https://southern-football-league.co.uk/">https://southern-football-league.co.uk/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.espn.com">https://www.espn.com</a> , <a href="https://whoscored.com/">https://whoscored.com/</a>

ANGOLA	<a href="https://faf.co.ao/">https://faf.co.ao/</a>
ANDORRA	<a href="https://www.faf.ad">https://www.faf.ad</a>
ANTIGUA EN BARBUDA	<a href="https://int.soccerway.com/">https://int.soccerway.com/</a>
AUSTRALIË	
A-LEAGUE	<a href="https://aleagues.com.au/alumni/">https://aleagues.com.au/alumni/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.myfootball.com.au">https://www.myfootball.com.au</a>
NPL	<a href="https://www.nationalpremierleagues.com.au/">https://www.nationalpremierleagues.com.au/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.myfootball.com.au">https://www.myfootball.com.au</a>
NPL 1	<a href="https://capitalfootball.com.au/">https://capitalfootball.com.au/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.myfootball.com.au">https://www.myfootball.com.au</a>
NPL 2	<a href="https://capitalfootball.com.au/npl2/">https://capitalfootball.com.au/npl2/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.myfootball.com.au">https://www.myfootball.com.au</a>
NPL NSW	<a href="https://nplnsw.com.au/">https://nplnsw.com.au/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="http://www.myfootball.com.au">http://www.myfootball.com.au</a>
SAPL	<a href="https://www.footballsas.com.au/">https://www.footballsas.com.au/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="http://www.myfootball.com.au">http://www.myfootball.com.au</a>
FOOTBALL TASMANIA	<a href="https://int.soccerway.com">https://int.soccerway.com</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.myfootball.com.au">https://www.myfootball.com.au</a>
	<a href="https://www.footballvictoria.com.au/">https://www.footballvictoria.com.au/</a>

VPL	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.myfootball.com.au">https://www.myfootball.com.au</a>
FFA CUP	<a href="https://www.australiacup.com.au/">https://www.australiacup.com.au/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.myfootball.com.au">https://www.myfootball.com.au</a>
BRISBANE CAPITAL LEAGUE	<a href="https://footballqueensland.com.au">https://footballqueensland.com.au</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.myfootball.com.au">https://www.myfootball.com.au</a>
GOLD COAST PREMIER LEAGUE	<a href="https://footballqueensland.com.au">https://footballqueensland.com.au</a>

	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.myfootball.com.au">https://www.myfootball.com.au</a>
OOSTENRIJK	
OOSTENRIJKSE BUNDESLIGA	<a href="https://www.bundesliga.at">https://www.bundesliga.at</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.oefb.at">https://www.oefb.at</a>
OOSTENRIJKSCHE VOETBAL EERSTE KLASSE	<a href="https://www.2liga.at/de">https://www.2liga.at/de</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.oefb.at">https://www.oefb.at</a>
ARGENTINIË	
LIGA VAN ARGENTINIË	<a href="https://www.ligaprofesional.ar">https://www.ligaprofesional.ar</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.afa.com.ar">https://www.afa.com.ar</a>
BEKER VAN ARGENTINIË	<a href="https://www.copaargentina.org">https://www.copaargentina.org</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.afa.com.ar">https://www.afa.com.ar</a>
ARUBA	<a href="https://avbaruba.com/">https://avbaruba.com/</a>
BAHRAIN	<a href="https://int.soccerway.com/">https://int.soccerway.com/</a>
BANGLADESH	<a href="https://www.bff.com.bd">https://www.bff.com.bd</a>
BARBADOS	<a href="https://www.barbadosfa.org/">https://www.barbadosfa.org/</a>
WIT-RUSLAND	<a href="https://www.abff.by">https://www.abff.by</a>
BELGIË	<a href="https://www.proleague.be">https://www.proleague.be</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.rbfa.be/en">https://www.rbfa.be/en</a>
BELIZE	<a href="https://premierleagueofbelize.com/">https://premierleagueofbelize.com/</a>
BENIN	<a href="https://bjfoot.com/">https://bjfoot.com/</a>
BOTSWANA	<a href="https://www.bfa.co.bw">https://www.bfa.co.bw</a>
BOLIVIË	<a href="https://www.bolivia.com/futbol/">https://www.bolivia.com/futbol/</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://int.soccerway.com">https://int.soccerway.com</a>
BOSNIË EN HERZEGOVINA	<a href="https://www.nfsbih.ba">https://www.nfsbih.ba</a>
BHUTAN	<a href="https://int.soccerway.com">https://int.soccerway.com</a>
BULGARIJE	<a href="https://bfu-tournaments.com/">https://bfu-tournaments.com/</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.bfunion.bg">https://www.bfunion.bg</a>

BURKINA FASO	<a href="https://int.soccerway.com">https://int.soccerway.com</a>
BURUNDI	<a href="https://ffb.bi/">https://ffb.bi/</a>

BRAZILIË	
	<a href="https://www.cbf.com.br">https://www.cbf.com.br</a>
BRAZILIAN CHAMPIONSHIP A SERIES	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://fcf.com.br/">https://fcf.com.br/</a> <a href="https://fbref.com/">https://fbref.com/</a>
PAULISTA	<a href="https://www.futebolpaulista.com.br">https://www.futebolpaulista.com.br</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://fcf.com.br/">https://fcf.com.br/</a> <a href="https://fbref.com/">https://fbref.com/</a>
MINEIRO	<a href="https://fmf.com.br">https://fmf.com.br</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="http://fcf.com.br/">http://fcf.com.br/</a> <a href="https://fbref.com/">https://fbref.com/</a>
PARANAENSE	<a href="https://www.federacaopr.com.br">https://www.federacaopr.com.br</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="http://fcf.com.br/">http://fcf.com.br/</a> <a href="https://fbref.com/">https://fbref.com/</a>
CEARENSE	<a href="http://www.futebolcearense.com.br">http://www.futebolcearense.com.br</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="http://fcf.com.br/">http://fcf.com.br/</a> <a href="https://fbref.com/">https://fbref.com/</a>
GAUCHO	<a href="https://www.fgf.com.br">https://www.fgf.com.br</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://fcf.com.br/">https://fcf.com.br/</a> <a href="https://fbref.com/">https://fbref.com/</a>
PARAENSE	<a href="https://www.fpfpara.com.br">https://www.fpfpara.com.br</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="http://fcf.com.br/">http://fcf.com.br/</a> <a href="https://fbref.com/">https://fbref.com/</a>
PERNAMBUCO	<a href="https://fpf-pe.com.br/pt/home">https://fpf-pe.com.br/pt/home</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://fcf.com.br/">https://fcf.com.br/</a>

	<a href="https://fbref.com/">,https://fbref.com/</a>
CATARINENSE	<a href="https://fcf.com.br">https://fcf.com.br</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="http://fcf.com.br/">http://fcf.com.br/</a> <a href="https://fbref.com/">,https://fbref.com/</a>
NOORD-OOSTENBEKER (COPA DE NORDESTE)	<a href="https://www.cbf.com.br/">https://www.cbf.com.br/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://fcf.com.br/">https://fcf.com.br/</a> <a href="https://fbref.com/">,https://fbref.com/</a>
CARIOCA	<a href="https://www.fferj.com.br/">https://www.fferj.com.br/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="http://fcf.com.br/">http://fcf.com.br/</a> <a href="https://fbref.com/">,https://fbref.com/</a>
BAIANO	<a href="https://www.fbf.org.br/">https://www.fbf.org.br/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://fcf.com.br/">https://fcf.com.br/</a> <a href="https://fbref.com/">,https://fbref.com/</a>
GOIANO	<a href="http://www.fgf.esp.br/">http://www.fgf.esp.br/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://fcf.com.br/">https://fcf.com.br/</a> <a href="https://fbref.com/">,https://fbref.com/</a>
SERGIPIANO	<a href="https://www.fsf-se.com.br/">https://www.fsf-se.com.br/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://fcf.com.br/">https://fcf.com.br/</a> <a href="https://fbref.com/">,https://fbref.com/</a>

ACREANO	<a href="https://www.ffac.com.br/home/">https://www.ffac.com.br/home/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://fcf.com.br/">https://fcf.com.br/</a> <a href="https://fbref.com/">,https://fbref.com/</a>
ALAGOANO	<a href="https://futeboldealagoas.net/pt/home/">https://futeboldealagoas.net/pt/home/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://fcf.com.br/">https://fcf.com.br/</a> <a href="https://fbref.com/">,https://fbref.com/</a>
	<a href="https://www.fafamapa.com.br/">https://www.fafamapa.com.br/</a>

AMAPAENSE	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://fcf.com.br/">https://fcf.com.br/</a> <a href="https://fbref.com/">https://fbref.com/</a>
AMAZONENSE	<a href="https://www.fafamazonas.com.br/site/">https://www.fafamazonas.com.br/site/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://fcf.com.br/">https://fcf.com.br/</a> <a href="https://fbref.com/">https://fbref.com/</a>
BRASILIENSE	<a href="http://www.ffdf.com.br/pt/home/">http://www.ffdf.com.br/pt/home/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://fcf.com.br/">https://fcf.com.br/</a> <a href="https://fbref.com/">https://fbref.com/</a>
CAPIXABA	<a href="https://futebolcapixaba.com/">https://futebolcapixaba.com/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://fcf.com.br/">https://fcf.com.br/</a> <a href="https://fbref.com/">https://fbref.com/</a>
MARANHENSE	<a href="https://www.futebolmaranhense.com.br/">https://www.futebolmaranhense.com.br/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://fcf.com.br/">https://fcf.com.br/</a> <a href="https://fbref.com/">https://fbref.com/</a>
MATOGROSSENSE	<a href="https://www.fmfmt.com.br/pt/home/">https://www.fmfmt.com.br/pt/home/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://fcf.com.br/">https://fcf.com.br/</a> <a href="https://fbref.com/">https://fbref.com/</a>
PARAIBANO	<a href="https://www.federacaopbfutebol.com.br/pt/home/">https://www.federacaopbfutebol.com.br/pt/home/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://fcf.com.br/">https://fcf.com.br/</a> <a href="https://fbref.com/">https://fbref.com/</a>
PIAUIENSE	<a href="https://ffp-pi.com.br/">https://ffp-pi.com.br/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://fcf.com.br/">https://fcf.com.br/</a> <a href="https://fbref.com/">https://fbref.com/</a>
POTIGUAR	<a href="https://fnf.org.br/">https://fnf.org.br/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://fcf.com.br/">https://fcf.com.br/</a> <a href="https://fbref.com/">https://fbref.com/</a>
	<a href="https://www.ffer.com.br/">https://www.ffer.com.br/</a>

RONDONIENSE	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://fcf.com.br/">https://fcf.com.br/</a> <a href="https://fbref.com/">https://fbref.com/</a>
TOCANINENSE	<a href="https://www.ftf.org.br/">https://www.ftf.org.br/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://fcf.com.br/">https://fcf.com.br/</a> <a href="https://fbref.com/">https://fbref.com/</a>
MATOGROSSENSE DO SUL	<a href="https://www.futebolms.com.br/">https://www.futebolms.com.br/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://fcf.com.br/">https://fcf.com.br/</a> , <a href="https://fbref.com/">https://fbref.com/</a>
BRUNEI	<a href="https://the-fabd.com/">https://the-fabd.com/</a>
GABON	<a href="https://fegafoot.ga/">https://fegafoot.ga/</a>
GAMBIA	<a href="https://gambiaff.org/">https://gambiaff.org/</a>

GHANA	<a href="https://www.ghanafa.org">https://www.ghanafa.org</a>
DUITSLAND	
DUITSE BUNDESLIGA	<a href="https://www.bundesliga.com">https://www.bundesliga.com</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.kicker.de">https://www.kicker.de</a>
DFB	<a href="https://www.dfb.de">https://www.dfb.de</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.kicker.de">https://www.kicker.de</a>
GUADELOUPE	<a href="https://liguefoot-guadeloupe.fff.fr/la-ligue/">https://liguefoot-guadeloupe.fff.fr/la-ligue/</a>
GUATEMALA	<a href="https://ligagt.org">https://ligagt.org</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.guatefutbol.com">https://www.guatefutbol.com</a>
GRENADA	<a href="https://www.grenadafa.com/">https://www.grenadafa.com/</a>
DENEMARKEN	
DANISH SUPERLIGA	<a href="https://www.superliga.dk">https://www.superliga.dk</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.dbu.dk">https://www.dbu.dk</a>
DEENSE VOETBALCOMMISSIE, 1 <sup>STE</sup> DIVISIE	<a href="https://www.1-division.dk/">https://www.1-division.dk/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.dbu.dk">https://www.dbu.dk</a>

DANISH FOOTBALL LEAGUE, 2 <sup>ND</sup> DIVISION	<a href="https://2-division.dk/">https://2-division.dk/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.dbu.dk">https://www.dbu.dk</a>
DANISH CUP	<a href="https://pokalturnering.dk/">https://pokalturnering.dk/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.dbu.dk">https://www.dbu.dk</a>
DOMINICA	<a href="https://www.dominicafa.com/">https://www.dominicafa.com/</a>
DOMINICAANSE REPUBLIEK	<a href="https://ligadominicanadefutbol.com/">https://ligadominicanadefutbol.com/</a>
EGYPTE	<a href="https://www.efa.com.eg">https://www.efa.com.eg</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://int.soccerway.com">https://int.soccerway.com</a>
ETHIOPIË	<a href="https://int.soccerway.com/">https://int.soccerway.com/</a>
JEMEN	<a href="https://www.yemenfa.com/ar/">https://www.yemenfa.com/ar/</a>
ZAMBIA	<a href="https://int.soccerway.com/">https://int.soccerway.com/</a>
ECUADOR	<a href="https://www.ligapro.ec/">https://www.ligapro.ec/</a>
ESTLAND	<a href="https://www.ialgpall.ee">https://www.ialgpall.ee</a>
THAILAND	<a href="https://www.thaileague.co.th">https://www.thaileague.co.th</a>
TUNESIË	<a href="https://www.ftf.org.tn">https://www.ftf.org.tn</a>
TURKIJE	<a href="https://www.tff.org">https://www.tff.org</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.whoscored.com/">https://www.whoscored.com/</a>
INDONESIË	<a href="https://www.pssi.org/">https://www.pssi.org/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://ligaindonesiabaruu.com/">https://ligaindonesiabaruu.com/</a>
IERLAND	<a href="https://www.sseairtricityleague.ie">https://www.sseairtricityleague.ie</a>
IJSLAND	<a href="https://www.ksi.is">https://www.ksi.is</a>
SPANJE	

LA LIGA	<a href="https://www.laliga.com">https://www.laliga.com</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.espn.com/">https://www.espn.com/</a>
LA TERCERA	<a href="https://www.rfef.es/">https://www.rfef.es/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.espn.com/">https://www.espn.com/</a>

SEGUNDA	<a href="https://www.rfef.es/">https://www.rfef.es/</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.espn.com/">https://www.espn.com/</a>
ISRAËL	<a href="https://www.football.org.il">https://www.football.org.il</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.one.co.il">https://www.one.co.il</a>
ITALIË	
SERIE A	<a href="https://www.legaseriea.it">https://www.legaseriea.it</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.gazzetta.it/">https://www.gazzetta.it/</a>
SERIE B	<a href="https://www.legab.it">https://www.legab.it</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.gazzetta.it/">https://www.gazzetta.it/</a>
LEAGUE PRO	<a href="https://www.lega-pro.com">https://www.lega-pro.com</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.gazzetta.it/">https://www.gazzetta.it/</a>
SERIE D	<a href="https://seried.lnd.it/serie-d">https://seried.lnd.it/serie-d</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.gazzetta.it/">https://www.gazzetta.it/</a>
IRAN	<a href="https://www.persianleague.com">https://www.persianleague.com</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.iranleague.ir">https://www.iranleague.ir</a>
IRAK	<a href="https://ifa.iq/">https://ifa.iq/</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://int.soccerway.com/">https://int.soccerway.com/</a>
LETLAND	<a href="https://www.lff.lv">https://www.lff.lv</a>
POLEN	<a href="https://www.ekstraklasa.org">https://www.ekstraklasa.org</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.pzpn.pl">https://www.pzpn.pl</a>
LIBANON	<a href="https://the-lfa.com/">https://the-lfa.com/</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://int.soccerway.com/">https://int.soccerway.com/</a>
LIBERIA	<a href="https://lfa-lr.com/leagues/">https://lfa-lr.com/leagues/</a>
LIECHTENSTEIN	<a href="https://www.lfv.li">https://www.lfv.li</a>
LITOUWEN	<a href="https://www.lff.lt">https://www.lff.lt</a>
LUXEMBURG	<a href="https://www.flf.lu">https://www.flf.lu</a>
KROATIË	<a href="https://hns.family/en">https://hns.family/en</a>

	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://int.soccerway.com/">https://int.soccerway.com/</a>
KAMEROEN	<a href="https://fecafoot-officiel.com">https://fecafoot-officiel.com</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.goal.com/en">https://www.goal.com/en</a>
CANADA	<a href="https://canpl.ca/">https://canpl.ca/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i>
	<a href="https://www.canadiansoccerleague.ca">https://www.canadiansoccerleague.ca</a>
CYPRUS	<a href="https://www.cfa.com.cy">https://www.cfa.com.cy</a>

KYRGYZSTAN	<a href="https://kfu.kg/">https://kfu.kg/</a>
CURAÇAO	<a href="https://www.ffk.cw/">https://www.ffk.cw/</a>
COLOMBIA	<a href="https://dimayor.com.co/">https://dimayor.com.co/</a>
CONGO	<a href="http://www.leopardsfoot.com">http://www.leopardsfoot.com</a>
VOLKSREPUBLIC CONGO	<a href="https://linafoot.com/">https://linafoot.com/</a>
KOSOVO	<a href="https://www.ffk-kosova.com">https://www.ffk-kosova.com</a>
COSTA RICA	<a href="https://www.unafut.com">https://www.unafut.com</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://liasce.com/">https://liasce.com/</a>
IVOORKUST	<a href="https://www.fifciv.com">https://www.fifciv.com</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://int.soccerway.com/">https://int.soccerway.com/</a>
REPUBLIEK ZUID-AFRIKA (RSA)	<a href="https://www.psl.co.za">https://www.psl.co.za</a>
ARMENIË	<a href="https://www.ffa.am">https://www.ffa.am</a>
ZUID-KOREA	<a href="https://www.kleague.com">https://www.kleague.com</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.kfa.or.kr/">https://www.kfa.or.kr/</a>
NOORD-IERLAND	<a href="https://nifootballleague.com">https://nifootballleague.com</a>
NOORD-MACEDONIË	<a href="https://ffm.mk/en">https://ffm.mk/en</a>
INDIA	
INDIAN SUPER LEAGUE	<a href="https://www.indiansuperleague.com/">https://www.indiansuperleague.com/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://theawayend.co/">https://theawayend.co/</a>

I LEAGUE	<a href="https://i-league.org/">https://i-league.org/</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://theawayend.co/">https://theawayend.co/</a>
GOA LEAGUE	<a href="https://www.gfagoa.com/">https://www.gfagoa.com/</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://theawayend.co/">https://theawayend.co/</a>
HONDURAS	<a href="https://www.lnphn.com">https://www.lnphn.com</a>
HONGKONG	<a href="https://www.hkfa.com">https://www.hkfa.com</a>
JORDANIË	<a href="https://www.ifa.io/">https://www.ifa.io/</a>
GRIEKENLAND	<a href="https://www.slgr.gr/en/">https://www.slgr.gr/en/</a>
HONGARIJE	<a href="https://www.mlsz.hu">https://www.mlsz.hu</a>
KAZACHSTAN	<a href="https://qfl.kz/">https://qfl.kz/</a>
JAPAN	<a href="https://www.jleague.co">https://www.jleague.co</a>
MADAGASCAR	<a href="https://fmf.mg/">https://fmf.mg/</a>
MALEISIË	<a href="https://www.fam.org.my">https://www.fam.org.my</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.malaysianfootballleague.com">https://www.malaysianfootballleague.com</a>
REPUBLIEK MALAWI	<a href="https://fam.mw/tnm-super-league/">https://fam.mw/tnm-super-league/</a>
MALDIVEN	<a href="https://maldivesfootball.com/">https://maldivesfootball.com/</a>
MALTA	<a href="https://www.mfa.com.mt">https://www.mfa.com.mt</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.maltafootball.com">https://www.maltafootball.com</a>

MALI	<a href="https://www.malifootball.com/">https://www.malifootball.com/</a>
MACAO	<a href="https://www.macaufootball.com/">https://www.macaufootball.com/</a>
MACEDONIË	<a href="https://ffm.mk/">https://ffm.mk/</a>
MAURITANIË	<a href="https://int.soccerway.com">https://int.soccerway.com</a>
MAROKKO	<a href="https://www.frmf.ma">https://www.frmf.ma</a>
MEXICO	<a href="https://fmf.mx/#/">https://fmf.mx/#/</a>
MOZAMBIQUE	<a href="https://www.fmf.co.mz/">https://www.fmf.co.mz/</a>

MOLDOVA	<a href="https://www.fmf.md">https://www.fmf.md</a>
MONTENEGRO	<a href="https://www.fscg.me">https://www.fscg.me</a>
JAMAICA	<a href="https://premierleaguejamaica.org">https://premierleaguejamaica.org</a>
NEPAL	<a href="https://the-anfa.com/">https://the-anfa.com/</a>
NIGERIA	<a href="https://npfl.ng">https://npfl.ng</a>
NEDERLAND	
NEDERLANDSE VOETBALBOND	<a href="https://www.vi.nl">https://www.vi.nl</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.espn.com/">https://www.espn.com/</a>
NEDERLANDSE VOETBALBEKER	<a href="https://www.totoknvvbeker.nl/">https://www.totoknvvbeker.nl/</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.espn.com/">https://www.espn.com/</a>
KNVB	<a href="https://www.knvb.nl">https://www.knvb.nl</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.espn.com/">https://www.espn.com/</a>
KEUKENKAMPIOENSCHAP	<a href="https://keukenkampioendivisie.nl">https://keukenkampioendivisie.nl</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.espn.com/">https://www.espn.com/</a>
NICARAGUA	<a href="https://www.ligaprimera.com">https://www.ligaprimera.com</a>
NIEUW-ZEELAND	<a href="https://www.nzfootball.co.nz">https://www.nzfootball.co.nz</a>
NOORWEGEN	<a href="https://www.eliteserien.no">https://www.eliteserien.no</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.fotball.no">https://www.fotball.no</a>
SCHOTLAND	<a href="https://spfl.co.uk/">https://spfl.co.uk/</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.espn.com">https://www.espn.com</a>
ZWEDEN	
ZWEEDSE PROFESSIONELE COMPETITIE	<a href="https://www.allsvenskan.se">https://www.allsvenskan.se</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.svenskfotboll.se">https://www.svenskfotboll.se</a>
SUPERETTAN	<a href="https://www.superettan.se">https://www.superettan.se</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.svenskfotboll.se">https://www.svenskfotboll.se</a>
1E DIVISIE	<a href="https://ettanfotboll.se/">https://ettanfotboll.se/</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.svenskfotboll.se">https://www.svenskfotboll.se</a>

2E DIVISIE	<a href="https://www.svenskfotboll.se/">https://www.svenskfotboll.se/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.svenskfotboll.se">https://www.svenskfotboll.se</a>
ZWITSERLAND	<a href="https://www.sfl.ch">https://www.sfl.ch</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.football.ch">https://www.football.ch</a>
OEGANDA	<a href="https://www.upl.co.ug">https://www.upl.co.ug</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.fufa.co.ug">https://www.fufa.co.ug</a>
WALES	<a href="https://faw.cymru/">https://faw.cymru/</a>
OESBEKISTAN	<a href="https://pfl.uz/">https://pfl.uz/</a>
OEKRAÏNE	<a href="https://www.upl.ua">https://www.upl.ua</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://pfl.ua">https://pfl.ua</a>
URUGUAY	<a href="http://www.auf.org.uy">http://www.auf.org.uy</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://elascenso.com">https://elascenso.com</a>
TSJECHISCHE REPUBLIEK	<a href="https://www.fotbal.cz">https://www.fotbal.cz</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.chanceliga.cz/">https://www.chanceliga.cz/</a>
CHILI	<a href="https://www.anfp.cl">https://www.anfp.cl</a>
CHINA	<a href="https://www.csl-china.com/#/">https://www.csl-china.com/#/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.thecfa.cn">https://www.thecfa.cn</a>
PAKISTAN	<a href="https://www.footballpakistan.com">https://www.footballpakistan.com</a>
PANAMA	<a href="https://lpf.com.pa/">https://lpf.com.pa/</a>
PAPOEA-NIEUW-GUINEA	<a href="https://www.pngfootball.com.pg/">https://www.pngfootball.com.pg/</a>
PARAGUAY	<a href="https://www.apf.org.py">https://www.apf.org.py</a>
PERU	<a href="https://www.foxsports.com/">https://www.foxsports.com/</a>
PORTUGAL	<a href="https://www.ligaportugal.pt/">https://www.ligaportugal.pt/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.whoscored.com/">https://www.whoscored.com/</a>
GIBRALTAR	<a href="https://www.gibraltarfifa.com">https://www.gibraltarfifa.com</a>
RWANDA	<a href="https://www.ferwafa.rw">https://www.ferwafa.rw</a>

ROEMENIË	<a href="https://lpf.ro/">https://lpf.ro/</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.prosport.ro">https://www.prosport.ro</a>
RUSLAND	
PREMIER LEAGUE	<a href="https://premierliga.ru/">https://premierliga.ru/</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.whoscored.com/">https://www.whoscored.com/</a>
FNL	<a href="https://fnl.pro/">https://fnl.pro/</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.whoscored.com/">https://www.whoscored.com/</a>
PFL	<a href="https://fnl.pro/">https://fnl.pro/</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.whoscored.com/">https://www.whoscored.com/</a>
USSR 3X3	<a href="https://microfootball.ru/">https://microfootball.ru/</a>
ACL INDOOR 5X5	<a href="https://microfootball.ru/">https://microfootball.ru/</a>

DIVISIE 4X4	<a href="https://cfl-4x4-division.lfl.ru/">https://cfl-4x4-division.lfl.ru/</a>
BUDNESLIGA 5X5	<a href="https://cfl-budnes-liga.lfl.ru/">https://cfl-budnes-liga.lfl.ru/</a>
SALVADOR	<a href="https://fesfut.org.sv/">https://fesfut.org.sv/</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://int.soccerway.com">https://int.soccerway.com</a>
SAN MARINO	<a href="https://www.fsgc.sm">https://www.fsgc.sm</a>
SAOEDI-ARABIË	<a href="https://spl.com.sa/en">https://spl.com.sa/en</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.saff.com.sa">https://www.saff.com.sa</a>
SENEGAL	<a href="https://lsfp.sn/">https://lsfp.sn/</a>
SERVIË	<a href="https://www.superliga.rs">https://www.superliga.rs</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://prvaliga.rs">https://prvaliga.rs</a>
SINGAPORE	<a href="https://www.fas.org.sg">https://www.fas.org.sg</a>
SYRIË	<a href="https://int.soccerway.com/">https://int.soccerway.com/</a>
SLOWAKIJE	

SLOWAAKSE VOETBALCOMPETITIE	<a href="https://www.futbalsfz.sk">https://www.futbalsfz.sk</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://sportnet.sme.sk/futbalnet/">https://sportnet.sme.sk/futbalnet/</a>
FORTUNA-COMPETITIE	<a href="https://www.nikeliga.sk/">https://www.nikeliga.sk/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://sportnet.sme.sk/futbalnet/">https://sportnet.sme.sk/futbalnet/</a>
SLOVENIË	<a href="https://www.nzs.si">https://www.nzs.si</a>
SALOMONENEILANDEN	<a href="https://www.siff.com.sb/">https://www.siff.com.sb/</a>
SOEDAN	<a href="https://int.soccerway.com/">https://int.soccerway.com/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.goal.com/en">https://www.goal.com/en</a>
VENEZUELA	<a href="https://www.superconstellation.org/">https://www.superconstellation.org/</a>
VIETNAM	<a href="https://www.vff.org.vn">https://www.vff.org.vn</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://vpf.vn">https://vpf.vn</a>
GEORGIE	<a href="https://www.erovnuliliga.ge">https://www.erovnuliliga.ge</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.gff.ge">https://www.gff.ge</a>
TANZANIA	<a href="https://www.tff.or.tz">https://www.tff.or.tz</a>
TAJKISTAN	<a href="https://fft.tj/">https://fft.tj/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://tfl.tj">https://tfl.tj</a>
TRINIDAD EN TOBAGO	<a href="https://int.soccerway.com/">https://int.soccerway.com/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.goal.com/en">https://www.goal.com/en</a>
TOGOLESE REPUBLIEK	<a href="https://www.ftftogo.com/">https://www.ftftogo.com/</a>
QATAR	<a href="https://www.qfa.qa/">https://www.qfa.qa/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://int.soccerway.com/">https://int.soccerway.com/</a>
KENIA	<a href="https://footballkenya.org/">https://footballkenya.org/</a>
KOEWEIT	<a href="https://kuwait-fa.org/">https://kuwait-fa.org/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://int.soccerway.com/">https://int.soccerway.com/</a>
OCEANIË	<a href="https://www.oceaniafootball.com/">https://www.oceaniafootball.com/</a>
OMAN	<a href="https://ofa.om/ar/">https://ofa.om/ar/</a>

FAERÖER	<a href="https://www.fsf.fo">https://www.fsf.fo</a>
FILIPIJNEN	<a href="https://pff.org.ph/">https://pff.org.ph/</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://int.soccerway.com/">https://int.soccerway.com/</a>
FINLAND	<a href="https://www.veikkausliiga.com">https://www.veikkausliiga.com</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.palloliitto.fi">https://www.palloliitto.fi</a>
FRANKRIJK	
NATIONALE COMPETITIE	<a href="https://ligue1.com">https://ligue1.com</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.lfp.fr">https://www.lfp.fr</a>
LEAGUE 2	<a href="https://ligue1.fr/fr/competitions/ligue2bkt">https://ligue1.fr/fr/competitions/ligue2bkt</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.lfp.fr">https://www.lfp.fr</a>
<p>Bij voetbalwedstrijden wordt bij het berekenen van de weddenschappen op basis van de statistische gegevens van de spelers de officiële website van het betreffende kampioenschap, in het kader waarvan het wordt gehouden, als officiële bron genomen. Als de informatie ontbreekt, wordt de informatie op de website <a href="https://optaplayerstats.statsperform.com/">https://optaplayerstats.statsperform.com/</a> als basis genomen. Als de informatie op de website <a href="https://optaplayerstats.statsperform.com/">https://optaplayerstats.statsperform.com/</a> ook ontbreekt, worden de berekeningen gemaakt op basis van de informatie op de website <a href="https://www.fotmob.com/">https://www.fotmob.com/</a>. Als de informatie over hetzelfde evenement in de genoemde officiële bronnen verschilt, worden de weddenschappen afgehandeld in de volgorde van de aangegeven prioriteit: de officiële website van het kampioenschap, die in deze tabel wordt weergegeven, <a href="https://optaplayerstats.statsperform.com/">https://optaplayerstats.statsperform.com/</a>, en vervolgens <a href="https://www.fotmob.com/">https://www.fotmob.com/</a>. De genoemde prioriteit is niet van toepassing als er een duidelijke fout of duidelijk onjuiste informatie in de bovengenoemde officiële bronnen staat.</p>	
<b>IJSHOCKEY</b>	
WERELDKAMPIOENSCHAP	<a href="https://www.iihf.com">https://www.iihf.com</a>
CHAMPIONS LEAGUE	<a href="https://www.championshockeyleague.com">https://www.championshockeyleague.com</a>
AZIATISCHE COMPETITIE	<a href="https://www.alhockey.com">https://www.alhockey.com</a>
ALPS HOCKEY LEAGUE	<a href="https://www.alps.hockey">https://www.alps.hockey</a>
CEHL	<a href="https://www.cehl.eu/">https://www.cehl.eu/</a>
USA	
NHL	<a href="https://www.nhl.com">https://www.nhl.com</a>
AHL	<a href="https://theahl.com/">https://theahl.com/</a>
ECHL	<a href="https://echl.com/">https://echl.com/</a>

EHL	<a href="https://www.easternhockeyleague.org">https://www.easternhockeyleague.org</a>
NAHL	<a href="https://www.nahl.com">https://www.nahl.com</a>
NCAA	<a href="https://www.ncaa.com/">https://www.ncaa.com/</a>
USPHL	<a href="https://www.usphl.com">https://www.usphl.com</a>
NWHL	<a href="https://www.nwhleague.com">https://www.nwhleague.com</a>
AUSTRALIË	<a href="https://www.theaihl.com">https://www.theaihl.com</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.iha.org.au">https://www.iha.org.au</a>
	<a href="https://www.eishockey.at/">https://www.eishockey.at/</a>

OOSTENRIJK	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://hockey.at/">https://hockey.at/</a>
WIT-RUSLAND	<a href="https://www.hockey.by">https://www.hockey.by</a>
DUITSLAND	
DEL	<a href="https://www.penny-del.org/">https://www.penny-del.org/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.deb-online.de">https://www.deb-online.de</a>
DEL 2	<a href="https://www.del-2.org">https://www.del-2.org</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.deb-online.de">https://www.deb-online.de</a>
OBERLIGA	<a href="https://www.gamepitch.io/">https://www.gamepitch.io/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.deb-online.de">https://www.deb-online.de</a>
DENEMARKEN	<a href="https://ishockey.dk/">https://ishockey.dk/</a>
ESTLAND	<a href="https://www.eestihoki.ee">https://www.eestihoki.ee</a>
TAIWAN	<a href="https://www.taiwanhockey.com/ctl/">https://www.taiwanhockey.com/ctl/</a>
TURKIJE	<a href="https://tbhf.org.tr/">https://tbhf.org.tr/</a>
SPANJE	<a href="https://www.rfedh.es/">https://www.rfedh.es/</a>
ITALIË	<a href="https://www.fisg.it">https://www.fisg.it</a>
LETLAND	<a href="https://lhf.lv/lv">https://lhf.lv/lv</a>
POLEN	<a href="https://polskihokej.eu/">https://polskihokej.eu/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://hokej.net/">https://hokej.net/</a>

LITOUWEN	<a href="https://www.hockey.lt">https://www.hockey.lt</a>
KROATIË	<a href="https://hshl.hr/">https://hshl.hr/</a>
CANADA	
OHL	<a href="https://chl.ca/ohl/">https://chl.ca/ohl/</a>
QMJHL	<a href="https://chl.ca/lhimg/en/">https://chl.ca/lhimg/en/</a>
CHL	<a href="https://chl.ca/">https://chl.ca/</a>
BCHL	<a href="https://bchl.ca/">https://bchl.ca/</a>
CCHL	<a href="https://www.thecchl.ca">https://www.thecchl.ca</a>
WHL	<a href="https://chl.ca/whl/">https://chl.ca/whl/</a>
PWHL	<a href="https://www.thepwhl.com/en/">https://www.thepwhl.com/en/</a>
LHJQ	<a href="https://www.lhjaaaq.com">https://www.lhjaaaq.com</a>
OJHL	<a href="https://www.ojhl.ca">https://www.ojhl.ca</a>
RBC	<a href="https://www.hockeycanada.ca">https://www.hockeycanada.ca</a>
VIJHL	<a href="https://www.vijhl.com">https://www.vijhl.com</a>
OUA	<a href="https://oua.ca/">https://oua.ca/</a>
SJHL	<a href="https://www.sjhl.ca">https://www.sjhl.ca</a>
HONGARIJE	<a href="https://www.jegkorongszovetseg.hu">https://www.jegkorongszovetseg.hu</a>
KAZACHSTAN	<a href="https://pro.ligasy.kz/kz/">https://pro.ligasy.kz/kz/</a>
JAPAN	<a href="https://www.jihf.or.jp">https://www.jihf.or.jp</a>
GROOT-BRITTANNIË	<a href="https://www.eliteleague.co.uk">https://www.eliteleague.co.uk</a>
NIEUW-ZEELAND	<a href="https://www.nzihl.com">https://www.nzihl.com</a>
NOORWEGEN	<a href="https://www.hockey.no">https://www.hockey.no</a>

ZWEDEN	<a href="https://www.shl.se">https://www.shl.se</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.swehockey.se">https://www.swehockey.se</a>
ZWITSERLAND	<a href="https://www.sihf.ch">https://www.sihf.ch</a>
OEKRAÏNE	<a href="https://fhu.com.ua">https://fhu.com.ua</a>

TSJECHIË	<a href="https://www.hokej.cz">https://www.hokej.cz</a>
ROEMENIË	<a href="https://www.rohockey.ro">https://www.rohockey.ro</a>
RUSLAND	
KHL	<a href="https://www.khl.ru">https://www.khl.ru</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://r-hockey.ru/">https://r-hockey.ru/</a>
VHL	<a href="https://www.vhlru.ru">https://www.vhlru.ru</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://r-hockey.ru/">https://r-hockey.ru/</a>
MHL	<a href="https://mhl.khl.ru/">https://mhl.khl.ru/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://r-hockey.ru/">https://r-hockey.ru/</a>
NMHL	<a href="https://nmhl.fhr.ru/">https://nmhl.fhr.ru/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://r-hockey.ru/">https://r-hockey.ru/</a>
WOMEN'S HOCKEY LEAGUE	<a href="https://whl.fhr.ru/">https://whl.fhr.ru/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://r-hockey.ru/">https://r-hockey.ru/</a>
3HL	<a href="https://bigsports.ru/">https://bigsports.ru/</a>
5HL	<a href="https://bigsports.ru/">https://bigsports.ru/</a>
XHL	<a href="https://xhl.ru/">https://xhl.ru/</a>
RHL	<a href="https://rhl-rus.ru/">https://rhl-rus.ru/</a>
Magnitka Open	<a href="https://mg-open.org/">https://mg-open.org/</a>
SLOWAKIJE	<a href="https://www.hockeyslovakia.sk/sk/">https://www.hockeyslovakia.sk/sk/</a>
SLOVENIË	<a href="https://hokej.si/">https://hokej.si/</a>
FINLAND	<a href="https://www.liiga.fi">https://www.liiga.fi</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://mestis.fi/fi/">https://mestis.fi/fi/</a>
FRANKRIJK	<a href="https://liguemagnus.com/">https://liguemagnus.com/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.hockeyfrance.com/">https://www.hockeyfrance.com/</a>
<b>FUTSAL</b>	
INTERNATIONALE TOERNOOIEN	<a href="https://www.fifa.com">https://www.fifa.com</a>
EUROPESE KAMPIOENSCHAPPEN	<a href="https://www.uefa.com">https://www.uefa.com</a>

AZIATISCHE KAMPIOENSCHAPPEN	<a href="https://www.the-afc.com/competitions/">https://www.the-afc.com/competitions/</a>
ENGELAND	<a href="https://www.thefa.com/">https://www.thefa.com/</a>
VERENIGDE STATEN	<a href="https://www.futsal.com">https://www.futsal.com</a>
ARGENTINIË	<a href="https://www.afa.com.ar/es/">https://www.afa.com.ar/es/</a>
WIT-RUSLAND	<a href="https://mini-football.by/">https://mini-football.by/</a>
BELGIË	<a href="https://belgianfutsalleague.be/en">https://belgianfutsalleague.be/en</a>
BOSNIË EN HERZEGOVINA	<a href="https://www.nfsbih.ba/en/">https://www.nfsbih.ba/en/</a>
BRAZILIË	
GAUCHO	<a href="https://www.ligagaucha.com.br/">https://www.ligagaucha.com.br/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://lnfocial.com.br/">https://lnfocial.com.br/</a>

GOIANO	<a href="https://lnfocial.com.br/">https://lnfocial.com.br/</a>
CARIOCA	<a href="https://lnfocial.com.br/">https://lnfocial.com.br/</a>
PARANAENSE	<a href="https://www.futsalparana.com.br/">https://www.futsalparana.com.br/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://lnfocial.com.br/">https://lnfocial.com.br/</a>
PAULISTA	<a href="https://ligapaulistafutsal.com.br/">https://ligapaulistafutsal.com.br/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://lnfocial.com.br/">https://lnfocial.com.br/</a>
PERNAMBUCANO	<a href="https://futsalpe.com.br/">https://futsalpe.com.br/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://lnfocial.com.br/">https://lnfocial.com.br/</a>
BULGARIJE	<a href="https://bfunion.bg/">https://bfunion.bg/</a>
DUITSLAND	<a href="https://www.fussball.de/homepage">https://www.fussball.de/homepage</a>
GUATEMALA	<a href="http://futsalguatemala.com.gt/">http://futsalguatemala.com.gt/</a>
ESTLAND	<a href="https://jalgpall.ee/">https://jalgpall.ee/</a>
THAILAND	<a href="https://www.fathailand.org/">https://www.fathailand.org/</a>
TAIWAN	<a href="https://www.ctfa.com.tw/tfl.html">https://www.ctfa.com.tw/tfl.html</a>

TURKIJE	<a href="https://www.tff.org/">https://www.tff.org/</a>
TURKMENISTAN	<a href="https://tff.com.tm/">https://tff.com.tm/</a>
INDONESIË	<a href="https://futsalindonesia.org/">https://futsalindonesia.org/</a>
IERLAND	<a href="https://www.irishfa.com/news/categories/futsal">https://www.irishfa.com/news/categories/futsal</a>
SPANJE	<a href="https://www.lnfs.es">https://www.lnfs.es</a>
ITALIË	<a href="https://divisionecalcioa5.it/">https://divisionecalcioa5.it/</a>
LETLAND	<a href="https://lff.lv/">https://lff.lv/</a>
POLEN	<a href="https://futsalekstraklasa.pl">https://futsalekstraklasa.pl</a>
KROATIË	<a href="https://www.crofutsal.com">https://www.crofutsal.com</a>
CYPRUS	<a href="https://www.cfa.com.cy/">https://www.cfa.com.cy/</a>
ARMENIË	<a href="https://www.ffa.am/">https://www.ffa.am/</a>
ZUID-KOREA	<a href="http://www.futsal.or.kr/">http://www.futsal.or.kr/</a>
INDIA	<a href="https://www.the-aiff.com/futsal">https://www.the-aiff.com/futsal</a>
GRIEKENLAND	<a href="https://www.futsalhellas.com">https://www.futsalhellas.com</a>
HONGARIJE	<a href="https://futsalhungary.hu/">https://futsalhungary.hu/</a>
KAZACHSTAN	<a href="https://kff.kz/">https://kff.kz/</a>
JAPAN	<a href="https://www.fleague.jp">https://www.fleague.jp</a>
MALTA	<a href="https://www.maltafootball.com/category/futsal/?utm_source=chatgpt.com">https://www.maltafootball.com/category/futsal/?utm_source=chatgpt.com</a>
MOLDOVA	<a href="https://futsal.md/">https://futsal.md/</a>

NEDERLAND	<a href="https://eredivisiefutsal.nl/">https://eredivisiefutsal.nl/</a>
ZWEDEN	<a href="https://www.svenskfotboll.se/">https://www.svenskfotboll.se/</a>
ZWITSERLAND	<a href="https://www.football.ch/">https://www.football.ch/</a>
VIETNAM	<a href="https://www.vff.org.vn/">https://www.vff.org.vn/</a>
GEORGIE	<a href="https://gff.ge/ge">https://gff.ge/ge</a>

OEKRAÏNE	<a href="https://futsal.com.ua/">https://futsal.com.ua/</a>
URUGUAY	<a href="https://www.auf.org.uy/campeonato-sala-masculino-mayores/">https://www.auf.org.uy/campeonato-sala-masculino-mayores/</a>
TSJECHIË	<a href="https://futsalliga.cz/">https://futsalliga.cz/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.fotbal.cz">https://www.fotbal.cz</a>
CHINA	<a href="https://www.thecfa.cn/cfafsl/index.html">https://www.thecfa.cn/cfafsl/index.html</a>
PORTUGAL	<a href="https://www.futsalportugal.com">https://www.futsalportugal.com</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.fpf.pt">https://www.fpf.pt</a>
ROEMENIË	<a href="https://www.frf.ro">https://www.frf.ro</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.frfotbal.ro">https://www.frfotbal.ro</a>
RUSLAND	<a href="https://www.amfr.ru">https://www.amfr.ru</a>
SAOEDI-ARABIË	<a href="https://www.saff.com.sa/en/">https://www.saff.com.sa/en/</a>
SERVIË	<a href="https://fss.rs/">https://fss.rs/</a>
SLOWAKIJE	<a href="https://futsalslovakia.sk/">https://futsalslovakia.sk/</a>
SLOVENIË	<a href="https://www.futsal.si/1sfl/">https://www.futsal.si/1sfl/</a>
QATAR	<a href="https://www.qfa.qa/futsal-league/">https://www.qfa.qa/futsal-league/</a>
FINLAND	<a href="https://www.palloliitto.fi/info/futsal">https://www.palloliitto.fi/info/futsal</a>
FRANKRIJK	<a href="https://www.fff.fr/">https://www.fff.fr/</a>
<b>WATERPOLO</b>	
INTERNATIONALE TOERNOOIEN	<a href="https://www.worldaquatics.com/">https://www.worldaquatics.com/</a>
EUROPESE KAMPIOENSCHAPPEN	<a href="https://europeanaquatics.org/">https://europeanaquatics.org/</a>
AZIATISCHE KAMPIOENSCHAPPEN	<a href="https://oca.asia/">https://oca.asia/</a>
AMERIKA	<a href="https://www.panamsports.org/">https://www.panamsports.org/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://americanwaterpolo.org/">https://americanwaterpolo.org/</a>
REGIONALE WATERPOLO-COMPETITIE (RWP)	<a href="https://rwp-league.com/">https://rwp-league.com/</a>
VS	<a href="https://usawaterpolo.org/">https://usawaterpolo.org/</a>
ENGELAND	<a href="https://www.bwpl.org">https://www.bwpl.org</a>

AUSTRALIË	<a href="https://www.waterpoloaustralia.com.au">https://www.waterpoloaustralia.com.au</a>
OOSTENRIJK	<a href="https://www.oewl.at/">https://www.oewl.at/</a>
BULGARIJE	<a href="https://waterpolobg.com/">https://waterpolobg.com/</a>
DUITSLAND	<a href="https://www.dsv.de/wasserball/">https://www.dsv.de/wasserball/</a>
TURKIJE	<a href="https://sutopu.gov.tr/">https://sutopu.gov.tr/</a>
SPANJE	<a href="https://wp.rfen.es/es/">https://wp.rfen.es/es/</a>
ISRAËL	<a href="https://isrwp.co.il/">https://isrwp.co.il/</a>

ITALIË	<a href="https://www.federnuoto.it/">https://www.federnuoto.it/</a>
POLEN	<a href="http://www.pilkawodna.waw.pl/">http://www.pilkawodna.waw.pl/</a>
LITOUWEN	<a href="https://lvfed.lt/">https://lvfed.lt/</a>
KROATIË	<a href="https://hvs.hr/">https://hvs.hr/</a>
CYPRUS	<a href="https://koek.org.cy/">https://koek.org.cy/</a>
NEDERLAND	<a href="https://www.knzb.nl/">https://www.knzb.nl/</a>
GRIEKENLAND	<a href="https://www.koe.org.gr">https://www.koe.org.gr</a>
HONGARIJE	<a href="https://www.waterpolo.hu">https://www.waterpolo.hu</a>
GROOT-BRITTANNIË	<a href="https://www.bwpl.org/">https://www.bwpl.org/</a>
MOLDAVIË	<a href="https://waterpolomd.com/">https://waterpolomd.com/</a>
MONTENEGRO	<a href="https://wpolo.me/">https://wpolo.me/</a>
NOORWEGEN	<a href="https://svomming.no/">https://svomming.no/</a>
ZWITSERLAND	<a href="https://www.swiss-aquatics.ch/">https://www.swiss-aquatics.ch/</a>
GEORGIË	<a href="https://gapolo.com/">https://gapolo.com/</a>
TSJECHIË	<a href="https://csvp.cz/">https://csvp.cz/</a>
PORTUGAL	<a href="https://fpnatacao.pt/">https://fpnatacao.pt/</a>
RUSLAND	<a href="https://www.waterpolo.ru">https://www.waterpolo.ru</a>
SERVIË	<a href="https://w5.waterpoloserbia.org/">https://w5.waterpoloserbia.org/</a>
SLOWAKIJE	<a href="https://swimmsvk.sk/vysledky/vodne-polo">https://swimmsvk.sk/vysledky/vodne-polo</a>

SLOVENIË	<a href="https://zvds.si/">https://zvds.si/</a>
OEKRAÏNE	<a href="https://waterpolo.com.ua/">https://waterpolo.com.ua/</a>
FINLAND	<a href="https://www.uimaliitto.fi/">https://www.uimaliitto.fi/</a>
FRANKRIJK	<a href="https://ffn.extranat.fr/">https://ffn.extranat.fr/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.ffnatation.fr/">https://www.ffnatation.fr/</a>
<b>RUGBY UNION</b>	
INTERNATIONALE TOERNOOIEN	<a href="https://www.world.rugby/">https://www.world.rugby/</a>
UNITED RUGBY CHAMPIONSHIP	<a href="https://www.unitedrugby.com/">https://www.unitedrugby.com/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.worldrugby.org">https://www.worldrugby.org</a>
EPCRUGBY	<a href="https://www.epcrugby.com">https://www.epcrugby.com</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.rugbyeurope.eu/">https://www.rugbyeurope.eu/</a>
GUINNESS 6 NATIONS	<a href="https://www.sixnationsrugby.com">https://www.sixnationsrugby.com</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.rugbyeurope.eu/">https://www.rugbyeurope.eu/</a>
USA	<a href="https://usa.rugby/">https://usa.rugby/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.majorleague.rugby/">https://www.majorleague.rugby/</a>
ENGELAND	<a href="https://www.englandrugby.com">https://www.englandrugby.com</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.premiershiprugby.com">https://www.premiershiprugby.com</a>
AUSTRALIË	<a href="https://www.rugby.com.au">https://www.rugby.com.au</a>

ARGENTINIË	<a href="https://urba.org.ar/">https://urba.org.ar/</a>
IERLAND	<a href="https://www.irishrugby.ie">https://www.irishrugby.ie</a>
SPANJE	<a href="https://www.ferugby.es">https://www.ferugby.es</a>
ITALIË	<a href="https://federugby.it">https://federugby.it</a>
POLEN	<a href="https://pzrugby.pl/">https://pzrugby.pl/</a>
REPUBLIEK ZUID-AFRIKA (RSA)	<a href="https://www.sarugby.co.za/">https://www.sarugby.co.za/</a>

JAPAN	<a href="https://league-one.jp/">https://league-one.jp/</a>
NIEUW-ZEELAND	<a href="https://www.provincial.rugby/heartland-championship">https://www.provincial.rugby/heartland-championship</a>
SCHOTLAND	<a href="https://www.scottishrugby.org/">https://www.scottishrugby.org/</a>
TSJECHISCHE REPUBLIEK	<a href="https://www.rugbyleague.cz/">https://www.rugbyleague.cz/</a>
GEORGIË	<a href="https://rugby.ge">https://rugby.ge</a>
WALES	<a href="https://www.wru.wales">https://www.wru.wales</a>
ROEMENIË	<a href="https://rugbyromania.ro/">https://rugbyromania.ro/</a>
RUSLAND	<a href="https://rugby.ru">https://rugby.ru</a>
FRANKRIJK	<a href="https://www.lnr.fr">https://www.lnr.fr</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://competitions.ffr.fr/">https://competitions.ffr.fr/</a>
<b>RUGBY LEAGUE</b>	
INTERNATIONALE TOERNOOIEN	<a href="https://www.intrl.sport/">https://www.intrl.sport/</a>
EUROPESE KAMPIOENSCHAPPEN	<a href="https://europeanrugbyleague.com/">https://europeanrugbyleague.com/</a>
AZIATISCHE KAMPIOENSCHAPPEN	<a href="https://www.intrl.sport/competitions/asia-pacific">https://www.intrl.sport/competitions/asia-pacific</a>
Verenigde Staten	<a href="https://www.usarl.org/">https://www.usarl.org/</a>
ENGELAND	<a href="https://www.rugby-league.com">https://www.rugby-league.com</a>
AUSTRALIË	
NRL	<a href="https://www.nrl.com">https://www.nrl.com</a>
NSW	<a href="https://www.nswrl.com.au">https://www.nswrl.com.au</a>
FRANKRIJK	<a href="https://www.ffr13.fr">https://www.ffr13.fr</a>
<b>BANDY</b>	
INTERNATIONALE TOERNOOIEN	<a href="https://www.worldbandy.com">https://www.worldbandy.com</a>
VS	<a href="https://www.usabandy.com">https://www.usabandy.com</a>
NOORWEGEN	<a href="https://bandyforbundet.no">https://bandyforbundet.no</a>
ZWEDEN	<a href="http://svenskbandy.se">http://svenskbandy.se</a>
RUSLAND	<a href="https://www.rusbandy.ru">https://www.rusbandy.ru</a>
FINLAND	<a href="https://www.finbandy.fi">https://www.finbandy.fi</a>

HONKBAL	
INTERNATIONALE TOERNOOIEN	<a href="https://www.wbsc.org">https://www.wbsc.org</a>
EUROPESE KAMPIOENSCHAPPEN	<a href="https://www.wbsceurope.org/en">https://www.wbsceurope.org/en</a>
AZIATISCHE KAMPIOENSCHAPPEN	<a href="https://www.wbscasia.org/en">https://www.wbscasia.org/en</a>
AMERIKAANSE VERENIGING	<a href="https://aabaseball.com/">https://aabaseball.com/</a>
CARIBBEAN SERIES	<a href="https://www.seriedelcaribe.net/">https://www.seriedelcaribe.net/</a>

VS	
MLB	<a href="https://www.mlb.com">https://www.mlb.com</a>
MILB	<a href="https://www.milb.com">https://www.milb.com</a>
NCAA	<a href="https://www.espn.com">https://www.espn.com</a>
AUSTRALIË	<a href="https://theabl.com.au/">https://theabl.com.au/</a>
DOMINICAANSE REPUBLIEK	<a href="https://lidom.com/">https://lidom.com/</a>
TAIWAN	<a href="https://www.cpbl.com.tw/">https://www.cpbl.com.tw/</a>
SPANJE	<a href="https://www.rfebs.es/">https://www.rfebs.es/</a>
ITALIË	<a href="https://www.theibl.ca">https://www.theibl.ca</a>
CUBA	<a href="https://www.beisbolcubano.cu/">https://www.beisbolcubano.cu/</a> <i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.beisbolencuba.com/">https://www.beisbolencuba.com/</a>
ZUID-KOREA	<a href="https://www.koreabaseball.com/">https://www.koreabaseball.com/</a>
JAPAN	<a href="https://npb.or.jp">https://npb.or.jp</a>
MEXICO	
LMP	<a href="https://www.lmp.mx">https://www.lmp.mx</a>
LMB	<a href="https://www.milb.com/mexican">https://www.milb.com/mexican</a>
NEDERLAND	<a href="https://www.knbsb.nl/">https://www.knbsb.nl/</a>
NICARAGUA	
LBPN	<a href="https://lbpn.com.ni/">https://lbpn.com.ni/</a>

GPO	<a href="https://beisbolgpo.net/">https://beisbolgpo.net/</a>
TSJECHISCHE REPUBLIEK	<a href="https://www.baseball.cz/">https://www.baseball.cz/</a>
CHINA	<a href="http://baseball.sport.org.cn/">http://baseball.sport.org.cn/</a>
PUERTO RICO	<a href="https://www.ligapr.com">https://www.ligapr.com</a>
VENEZUELA	
LVBP	<a href="https://lvbp.com">https://lvbp.com</a>
LMBP	<a href="https://lmbp.net/">https://lmbp.net/</a>
<b>HANDBAL</b>	
INTERNATIONALE TOERNOOIEN	<a href="https://www.ihf.info">https://www.ihf.info</a>
EUROPESE KAMPIOENSCHAPPEN	<a href="https://www.eurohandball.com">https://www.eurohandball.com</a>
EUROPESE CHAMPIONS LEAGUE	<a href="https://ehfcl.eurohandball.com/">https://ehfcl.eurohandball.com/</a>
SEHA LEAGUE	<a href="http://www.seha-liga.com">http://www.seha-liga.com</a>
AZIATISCH KAMPIOENSCHAP	<a href="https://asianhandball.org/?lang=en">https://asianhandball.org/?lang=en</a>
AMERIKA	<a href="https://handballsca.com/en">https://handballsca.com/en</a>
ENGELAND	<a href="https://www.englishhandball.com">https://www.englishhandball.com</a>
OOSTENRIJK	<a href="https://www.oehb.at/de">https://www.oehb.at/de</a>
ARGENTINIË	<a href="https://handballargentina.org/cah/">https://handballargentina.org/cah/</a>

WIT-RUSLAND	<a href="https://handball.by">https://handball.by</a>
BELGIË	<a href="https://www.handballbelgium.be/">https://www.handballbelgium.be/</a>
BOSNIË EN HERZEGOVINA	<a href="https://rsbih.ba/">https://rsbih.ba/</a>
BRAZILIË	<a href="https://cbhb.org.br/v1">https://cbhb.org.br/v1</a>
BULGARIJE	<a href="https://bulgarianhandball.bg/">https://bulgarianhandball.bg/</a>
DUITSLAND	<a href="https://www.daikin-hbl.de/de/hbl">https://www.daikin-hbl.de/de/hbl</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.handball-bundesliga-frauen.de/">https://www.handball-bundesliga-frauen.de/</a>
DENEMARKEN	<a href="https://danskhaandbold.dk/">https://danskhaandbold.dk/</a>

EGYPTE	<a href="https://www.goal.com/en">https://www.goal.com/en</a>
ESTLAND	<a href="https://www.handball.ee">https://www.handball.ee</a>
TUNESIË	<a href="https://www.handball.tn/">https://www.handball.tn/</a>
TURKIJE	<a href="https://www.thf.gov.tr">https://www.thf.gov.tr</a>
IERLAND	<a href="https://www.olympichandball.org">https://www.olympichandball.org</a>
IJSLAND	<a href="https://www.hsi.is">https://www.hsi.is</a>
SPANJE	<a href="https://www.asobal.es">https://www.asobal.es</a> <i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.rfebm.com/">https://www.rfebm.com/</a>
ITALIË	<a href="https://www.federhandball.it/">https://www.federhandball.it/</a>
IRAN	<a href="https://irhf.ir/">https://irhf.ir/</a>
LETLAND	<a href="https://www.handball.lv">https://www.handball.lv</a>
POLEN	<a href="http://zprp.pl">http://zprp.pl</a>
LITOUWEN	<a href="https://www.rankinis.lt/">https://www.rankinis.lt/</a>
LUXEMBURG	<a href="https://www.flh.lu">https://www.flh.lu</a>
KROATIË	<a href="https://hrs.hr">https://hrs.hr</a>
CYPRUS	<a href="https://www.chf.com.cy/">https://www.chf.com.cy/</a>
KOSOVO	<a href="https://kosovahandball.info/">https://kosovahandball.info/</a>
ZUID-KOREA	<a href="https://www.handballkorea.com">https://www.handballkorea.com</a>
GRIEKENLAND	<a href="https://www.handball.org.gr">https://www.handball.org.gr</a>
HONGARIJE	<a href="https://www.mksz.hu/">https://www.mksz.hu/</a>
JAPAN	<a href="https://www.jhl.handball.jp/eng/">https://www.jhl.handball.jp/eng/</a>
MACEDONIË	<a href="https://www.macedoniahandball.com.mk">https://www.macedoniahandball.com.mk</a>
MALTA	<a href="https://maltahandball.com/">https://maltahandball.com/</a>
MONTENEGRO	<a href="https://www.rscg.me/">https://www.rscg.me/</a>
NEDERLAND	<a href="https://handbal.nl/">https://handbal.nl/</a>
NOORWEGEN	<a href="https://www.handball.no">https://www.handball.no</a>
SCHOTLAND	<a href="https://www.scottishhandball.com">https://www.scottishhandball.com</a>

ZWEDEN	<a href="https://www.svenskhandboll.se">https://www.svenskhandboll.se</a>
ZWITSERLAND	<a href="https://handball.ch">https://handball.ch</a>
GEORGIË	<a href="https://geohandball.ge/">https://geohandball.ge/</a>

OEKRAÏNE	<a href="http://handball.net.ua">http://handball.net.ua</a>
TSJECHIË	<a href="https://www.handball.cz/">https://www.handball.cz/</a>
CHINA	<a href="http://handball.sport.org.cn/">http://handball.sport.org.cn/</a>
PORTUGAL	<a href="https://portal.fpa.pt/">https://portal.fpa.pt/</a>
ROEMENIË	<a href="https://frh.ro">https://frh.ro</a>
RUSLAND	<a href="https://www.rushandball.ru">https://www.rushandball.ru</a>
SERVIË	<a href="https://arkus-liga.rs/">https://arkus-liga.rs/</a>
SLOWAKIJE	<a href="https://www.slovakhandball.sk">https://www.slovakhandball.sk</a>
SLOVENIË	<a href="https://www.rokometna-zveza.si">https://www.rokometna-zveza.si</a>
QATAR	<a href="https://www.qatarhandball.com">https://www.qatarhandball.com</a>
KOEWEIT	<a href="https://handball.org.kw/?lang=en">https://handball.org.kw/?lang=en</a>
FINLAND	<a href="https://finnhandball.net">https://finnhandball.net</a>
FRANKRIJK	<a href="https://www.ffhandball.fr/">https://www.ffhandball.fr/</a>

## **VOLLEYBAL**

INTERNATIONALE TOERNOOIEN	<a href="https://www.fivb.com">https://www.fivb.com</a>
EUROPESE KAMPIOENSCHAPPEN	<a href="https://www.cev.eu/">https://www.cev.eu/</a>
OOST-EUROPESE KAMPIOENSCHAPPEN	<a href="https://eevza.eu/">https://eevza.eu/</a>
WESTEREUROPESE KAMPIOENSCHAPPEN	<a href="https://wevza.com/">https://wevza.com/</a>
NOORD-EUROPESE KAMPIOENSCHAPPEN	<a href="https://inside.cev.eu/">https://inside.cev.eu/</a>
MIDDEN-EUROPESE COMPETITIE	<a href="https://mevza.volley.net.at">https://mevza.volley.net.at</a>
AZIATISCH KAMPIOENSCHAP	<a href="https://asianvolleyball.net/new/">https://asianvolleyball.net/new/</a>
AMERIKA	<a href="https://norceca.net/">https://norceca.net/</a>
AFRIKA	<a href="https://cavb.africa/">https://cavb.africa/</a>

ZUID-AMERIKA	<a href="https://voleysur.org/v3/">https://voleysur.org/v3/</a>
VERENIGING VAN KLEINE STATEN	<a href="https://inside.cev.eu/">https://inside.cev.eu/</a>
AZERBEIDZJAN	<a href="https://avf.az">https://avf.az</a>
ALGERIJE	<a href="https://www.afvb.org">https://www.afvb.org</a>
VERENIGDE STATEN	<a href="https://usavolleyball.org/">https://usavolleyball.org/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.ncaa.com/">https://www.ncaa.com/</a>
ENGELAND	<a href="https://www.volleyballengland.org">https://www.volleyballengland.org</a>
AUSTRALIË	<a href="https://volleyball.org.au/">https://volleyball.org.au/</a>
OOSTENRIJK	<a href="https://www.volleynet.at">https://www.volleynet.at</a>
ARGENTINIË	<a href="https://www.aclav.com">https://www.aclav.com</a>
BARBADOS	<a href="https://volleybarbados.com/">https://volleybarbados.com/</a>
WIT-RUSLAND	
WIT-RUSSISCH KAMPIOENSCHAP	<a href="https://bvf.by/">https://bvf.by/</a>
LIGA PRO	<a href="https://www.sport-liga.pro/en/volleyball">https://www.sport-liga.pro/en/volleyball</a>
BELGIË	<a href="https://www.volleyvlaanderen.be">https://www.volleyvlaanderen.be</a>

BOSNIË EN HERZEGOVINA	<a href="https://osbih.ba/v2/">https://osbih.ba/v2/</a>
BULGARIJE	<a href="https://bvf.bg/">https://bvf.bg/</a>
BRAZILIË	<a href="https://www.cbv.com.br">https://www.cbv.com.br</a>
DUITSLAND	<a href="https://www.volleyball-bundesliga.de">https://www.volleyball-bundesliga.de</a>
GUATEMALA	<a href="https://fedevoleibolguate.gt/">https://fedevoleibolguate.gt/</a>
DENEMARKEN	<a href="https://volleyball.dk/">https://volleyball.dk/</a>
DOMINICAANSE REPUBLIEK	<a href="https://fedovoli.org/">https://fedovoli.org/</a>
ZAMBIA	<a href="https://cavb.africa/">https://cavb.africa/</a>
ESTLAND	<a href="https://volley.ee/">https://volley.ee/</a>
THAILAND	<a href="https://volleyball.or.th/volley/">https://volleyball.or.th/volley/</a>
TAIWAN	<a href="https://tv1.ctvba.org.tw/">https://tv1.ctvba.org.tw/</a>

TURKIJE	<a href="https://www.tvf.org.tr">https://www.tvf.org.tr</a>
INDONESIË	<a href="https://www.pbvsi.or.id/">https://www.pbvsi.or.id/</a>
IERLAND	<a href="https://www.volleyballireland.com">https://www.volleyballireland.com</a>
IJSLAND	<a href="https://bli.is">https://bli.is</a>
SPANJE	<a href="https://www.rfevb.com">https://www.rfevb.com</a>
ITALIË	<a href="https://www.legavolley.it">https://www.legavolley.it</a> (mannen) <a href="http://www.legavolleyfemminile.it">http://www.legavolleyfemminile.it</a> (vrouwen)
IRAN	<a href="https://volleyball.ir/">https://volleyball.ir/</a>
LETLAND	<a href="https://volejbols.lv">https://volejbols.lv</a>
POLEN	<a href="https://www.plusliga.pl">https://www.plusliga.pl</a> (mannen) <a href="https://orlen-superliga.pl/warszawa/">https://orlen-superliga.pl/warszawa/</a> (vrouwen)
LIBANON	<a href="https://www.lebvolley.com/">https://www.lebvolley.com/</a>
LITOUWEN	<a href="https://www.ltf.lt">https://www.ltf.lt</a>
LUXEMBURG	<a href="https://flvb.lu/">https://flvb.lu/</a>
KROATIË	<a href="https://hos-cvf.hr/">https://hos-cvf.hr/</a>
KAMEROEN	<a href="https://fecavolley.org/">https://fecavolley.org/</a>
CANADA	<a href="https://volleyball.ca/">https://volleyball.ca/</a>
CYPRUS	<a href="http://volleyball.org.cy">http://volleyball.org.cy</a>
KYRGYZSTAN	<a href="https://sport.akipress.org/">https://sport.akipress.org/</a>
KOSOVO	<a href="https://fvk-ks.org/">https://fvk-ks.org/</a>
COSTA RICA	<a href="https://costaricavolleyball.com/">https://costaricavolleyball.com/</a>
REPUBLIEK ZUID-AFRIKA (RSA)	<a href="https://www.volleyballsouthafrica.co.za/">https://www.volleyballsouthafrica.co.za/</a>
ZUID-KOREA	<a href="https://kovo.co.kr/KOVO">https://kovo.co.kr/KOVO</a>
NOORD-MACEDONIË	<a href="https://vfmkd.org.mk/">https://vfmkd.org.mk/</a>
INDIA	<a href="https://www.volleyballindia.com/">https://www.volleyballindia.com/</a>
HONGKONG	<a href="https://www.vbahk.org.hk/">https://www.vbahk.org.hk/</a>
GRIEKENLAND	<a href="https://www.volleyleague.gr">https://www.volleyleague.gr</a>

bij gebrek aan informatie: <http://www.volleyball.gr>

HONGARIJE	<a href="http://hunvolley.hu">http://hunvolley.hu</a>
KAZACHSTAN	<a href="http://volley.kz">http://volley.kz</a>
JAPAN	<a href="http://vleague.or.jp">http://vleague.or.jp</a>
JAMAICA	<a href="https://jamaicavolleyball.wixsite.com/jamaicanvballassoc">https://jamaicavolleyball.wixsite.com/jamaicanvballassoc</a>
VIETNAM	<a href="https://vfv.org.vn/">https://vfv.org.vn/</a>
MALTA	<a href="https://www.maltavolleyball.org/">https://www.maltavolleyball.org/</a>
MONTENEGRO	<a href="https://odbojka.me/">https://odbojka.me/</a>
NEDERLAND	<a href="https://www.volleybal.nl">https://www.volleybal.nl</a>
NOORWEGEN	<a href="https://volleyball.no">https://volleyball.no</a>
ZWEDEN	<a href="https://www.volleyboll.se">https://www.volleyboll.se</a>
ZWITSERLAND	<a href="https://www.volleyball.ch">https://www.volleyball.ch</a>
OEKRAÏNE	<a href="https://www.fvu.in.ua">https://www.fvu.in.ua</a>
URUGUAY	<a href="https://livosur.org/">https://livosur.org/</a>
TSJECHIË	<a href="https://www.cvf.cz">https://www.cvf.cz</a>
CHILI	<a href="https://www.fevochi.cl/">https://www.fevochi.cl/</a>
CHINA	<a href="https://www.volleyballchina.com/sy">https://www.volleyballchina.com/sy</a>
PERU	<a href="https://fpv.org.pe/">https://fpv.org.pe/</a>
PORTUGAL	<a href="https://www.fpvoleibol.pt">https://www.fpvoleibol.pt</a>
PUERTO RICO	<a href="https://fedpurvoli.com/">https://fedpurvoli.com/</a>
ROEMENIË	<a href="https://www.frvolei.ro">https://www.frvolei.ro</a>
RUSLAND	<a href="https://volley.ru">https://volley.ru</a>
SERVIË	<a href="https://www.osrb.org/">https://www.osrb.org/</a>
SLOWAKIJE	<a href="https://www.svf.sk">https://www.svf.sk</a>
SLOVENIË	<a href="https://www.odbojka.si">https://www.odbojka.si</a>
QATAR	<a href="https://dev.volleyball.qa/">https://dev.volleyball.qa/</a>

FILIPIJNEN	<a href="https://pvl.ph/">https://pvl.ph/</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://vleague.ph/">https://vleague.ph/</a>
FINLAND	<a href="https://www.mestaruusliiga.fi">https://www.mestaruusliiga.fi</a>
FRANKRIJK	<a href="http://www.ffvb.org/">http://www.ffvb.org/</a>
AUTORACEN	<a href="https://www.formula1.com">https://www.formula1.com</a>
MOTORSPORT	<a href="https://www.motogp.com">https://www.motogp.com</a>
TV-PROGRAMMA	<a href="https://eurovision.tv/">https://eurovision.tv/</a>
<b>CURLING</b>	
INTERNATIONALE TOERNOOIEN	<a href="https://worldcurling.org">https://worldcurling.org</a>
ENGELAND	<a href="https://www.curlingengland.com/">https://www.curlingengland.com/</a>
CANADA	<a href="https://www.curling.ca">https://www.curling.ca</a>
E-SPORT	<a href="https://liquipedia.net">https://liquipedia.net</a>
E-VOETBAL	<a href="https://www.sport-liga.pro/en/football">https://www.sport-liga.pro/en/football</a> , <a href="https://football.esportsbattle.com">https://football.esportsbattle.com</a>

	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.twitch.tv/">https://www.twitch.tv/</a>
E-BASKETBAL	<a href="https://www.sport-liga.pro/en/basketball">https://www.sport-liga.pro/en/basketball</a> , <a href="https://basketball.esportsbattle.com/">https://basketball.esportsbattle.com/</a> bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.twitch.tv/">https://www.twitch.tv/</a>
E-HOCKEY	<a href="https://new.sport-liga.pro">https://new.sport-liga.pro</a> , <a href="https://hockey.esportsbattle.com">https://hockey.esportsbattle.com</a> , <a href="https://h2h.sport">https://h2h.sport</a> , <a href="https://ehockey.unitedleagues.gg">https://ehockey.unitedleagues.gg</a> bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.twitch.tv/">https://www.twitch.tv/</a>
E-TENNIS	<a href="https://www.sport-liga.pro/en/tennis">https://www.sport-liga.pro/en/tennis</a> bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.twitch.tv/">https://www.twitch.tv/</a>
E-RUGBY	<a href="https://www.twitch.tv/">https://www.twitch.tv/</a>
E-BASEBALL	<a href="https://www.twitch.tv/">https://www.twitch.tv/</a>

E-FLOORBALL	<a href="https://www.twitch.tv/">https://www.twitch.tv/</a>
E-HANDBAL	<a href="https://www.twitch.tv/">https://www.twitch.tv/</a>
E-VOLLEYBAL	<a href="https://www.twitch.tv/">https://www.twitch.tv/</a>
E-UFC	<a href="https://www.twitch.tv/">https://www.twitch.tv/</a>
E-AUSTRALISCH VOETBAL	<a href="https://www.twitch.tv/">https://www.twitch.tv/</a>
E-AMERIKAANS VOETBAL	<a href="https://www.twitch.tv/">https://www.twitch.tv/</a>
<b>Simulated Reality Games</b>	<a href="https://sportcenter.sir.sportradar.com/">https://sportcenter.sir.sportradar.com/</a>
COUNTER-STRIKE	<a href="https://www.hltv.org">https://www.hltv.org</a>
DOTA 2	<a href="https://dltv.org">https://dltv.org</a>
DOTABUFF	<a href="https://ru.dotabuff.com/">https://ru.dotabuff.com/</a>
HEARTHSTONE	<a href="https://eu.shop.battle.net/ru-ru">https://eu.shop.battle.net/ru-ru</a> bij gebrek aan informatie: <a href="https://hearthstone.blizzard.com/ru-ru">https://hearthstone.blizzard.com/ru-ru</a>
HEROES OF THE STORM	<a href="https://heroesofthestorm.blizzard.com/ru-ru/">https://heroesofthestorm.blizzard.com/ru-ru/</a> bij gebrek aan informatie: <a href="https://egamersworld.com/">https://egamersworld.com/</a>
LOL	<a href="https://lolesports.com/">https://lolesports.com/</a> bij gebrek aan informatie: <a href="https://egamersworld.com/">https://egamersworld.com/</a>
STARCRAFT 2	<a href="https://starcraft2.blizzard.com/ru-ru/">https://starcraft2.blizzard.com/ru-ru/</a> bij gebrek aan informatie: <a href="https://egamersworld.com/">https://egamersworld.com/</a>
ATLETIEK	<a href="https://worldathletics.org/">https://worldathletics.org/</a>
SNOOKER	<a href="https://www.wst.tv/">https://www.wst.tv/</a> bij gebrek aan informatie: <a href="https://wpbsa.com/">https://wpbsa.com/</a> , <a href="https://www.snooker.org">https://www.snooker.org</a> <a href="https://snookerscores.net">https://snookerscores.net</a> , <a href="https://cuetracker.net">https://cuetracker.net</a>
KLASK	<a href="https://sportgenerate.com/">https://sportgenerate.com/</a>
BADMINTON	<a href="https://bwfbadminton.com/">https://bwfbadminton.com/</a> bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.tournamentsoftware.com">https://www.tournamentsoftware.com</a>

**DARTS**

INTERNATIONALE TOERNOOIEN	<a href="https://dartswdf.com/">https://dartswdf.com/</a>
PDC	<a href="https://www.pdc.tv">https://www.pdc.tv</a>
MODUS SUPER SERIES	<a href="https://modussuperseries.com/">https://modussuperseries.com/</a>
<b>BIATHLON</b>	<a href="https://www.biathlonworld.com/">https://www.biathlonworld.com/</a>
<b>AMERIKAANS VOETBAL</b>	
INTERNATIONALE TOERNOOIEN	<a href="https://www.americanfootball.sport/">https://www.americanfootball.sport/</a>
EUROPESE KAMPIOENSCHAPPEN	<a href="https://europeanleague.football">https://europeanleague.football</a>
EESL	<a href="https://fafr.pro/">https://fafr.pro/</a>
USA	
NFL	<a href="https://www.nfl.com">https://www.nfl.com</a>
NCAA	<a href="https://www.ncaa.com">https://www.ncaa.com</a>
UFL	<a href="https://www.theufl.com/">https://www.theufl.com/</a>
OOSTENRIJK	<a href="https://football.at">https://football.at</a>
DUITSLAND	<a href="https://www.afvd.de/">https://www.afvd.de/</a>
POLEN	<a href="https://polskafutbolliga.pl/">https://polskafutbolliga.pl/</a>
CANADA	<a href="https://www.cfl.ca">https://www.cfl.ca</a>
FINLAND	<a href="https://jenkkifutis.fi/">https://jenkkifutis.fi/</a>
<b>AUSSIE RULES</b>	<a href="https://www.afl.com.au">https://www.afl.com.au</a> (mannen) <a href="https://www.afl.com.au/aflw">https://www.afl.com.au/aflw</a> (vrouwen)
<b>STRANDVOETBAL</b>	
INTERNATIONALE TOERNOOIEN	<a href="https://www.beachsoccer.com">https://www.beachsoccer.com</a>
RUSLAND	<a href="https://beachsoccer.ru/">https://beachsoccer.ru/</a> bij gebrek aan informatie: <a href="https://bsrussia.com/">https://bsrussia.com/</a>
<b>BEACHVOLLEYBAL</b>	<a href="https://www.fivb.org">https://www.fivb.org</a>

WAT, WAAR, WANNEER	<a href="https://chgk.tvigra.ru">https://chgk.tvigra.ru</a>
SCHAAK	<a href="https://www.fide.com">https://www.fide.com</a>
BOKSEN	<a href="https://www.boxrec.com">https://www.boxrec.com</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.rusboxing.ru">https://www.rusboxing.ru</a>
<b>MIXED MARTIAL ARTS (MMA)</b>	
UFC	<a href="https://www.ufc.com">https://www.ufc.com</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.espn.com/">https://www.espn.com/</a>
BELLATOR	<a href="https://bellator.com">https://bellator.com</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.espn.com/">https://www.espn.com/</a>
GLORY	<a href="https://glorykickboxing.com/">https://glorykickboxing.com/</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.espn.com/">https://www.espn.com/</a>
WSOF	<a href="https://www.wsof.com">https://www.wsof.com</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.espn.com/">https://www.espn.com/</a>

TITAN	<a href="https://www.tapology.com/">https://www.tapology.com/</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.espn.com/">https://www.espn.com/</a>
	<a href="https://www.sherdog.com/">https://www.sherdog.com/</a>
M1 GLOBAL	<a href="https://m-1global.com/">https://m-1global.com/</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.espn.com/">https://www.espn.com/</a>
ACA	<a href="http://www.aca-mma.com">http://www.aca-mma.com</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.espn.com/">https://www.espn.com/</a>
LEGACY FA	<a href="https://www.lfa.com/">https://www.lfa.com/</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.espn.com/">https://www.espn.com/</a>
WIELRENNEN	<a href="https://www.uci.org">https://www.uci.org</a>
KUNSTSCHAATSEN	<a href="https://www.isu.org">https://www.isu.org</a>
BALLEN	<a href="https://www.worldbowls.com">https://www.worldbowls.com</a>
<b>BASKETBAL</b>	

INTERNATIONALE TOERNOOIEN FIBA	<a href="https://www.fiba.basketball/en">https://www.fiba.basketball/en</a>
FIBA EUROPA	<a href="https://www.fibaeurope.com/">https://www.fibaeurope.com/</a>
CHAMPIONS LEAGUE	<a href="https://www.championsleague.basketball/en">https://www.championsleague.basketball/en</a>
EUROPESE COMPETITIE (VROUWEN)	<a href="https://www.ewbl.eu/">https://www.ewbl.eu/</a>
CUP OF EUROPE	<a href="https://www.euroleaguebasketball.net/eurocup/">https://www.euroleaguebasketball.net/eurocup/</a>
EUROLEAGUE ULEB	<a href="https://www.euroleaguebasketball.net/euroleague/">https://www.euroleaguebasketball.net/euroleague/</a>
EUROPEAN NORTH LEAGUE	<a href="https://www.enbleague.eu/">https://www.enbleague.eu/</a>
ADRIATIC LEAGUE	<a href="https://www.aba-liga.com">https://www.aba-liga.com</a>
ADRIATISCHE LIGA 2E DIVISIE	<a href="https://druga.aba-liga.com">https://druga.aba-liga.com</a>
BEKER VAN DE ALPEN-ADRIA	<a href="https://www.alpeadriacup.com">https://www.alpeadriacup.com</a>
BALKAN LEAGUE	<a href="https://balkanleague.net">https://balkanleague.net</a>
BALTIC LEAGUE	<a href="https://www.bbbl.basketball/">https://www.bbbl.basketball/</a>
VTB UNITED LEAGUE	<a href="https://vtb-league.com">https://vtb-league.com</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.pro100basket.ru">https://www.pro100basket.ru</a>
VTB JEUGDLEAGUE	<a href="https://vtbyouth-league.com">https://vtbyouth-league.com</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.pro100basket.ru">https://www.pro100basket.ru</a>
ZUIDOOST-AZIATISCHE COMPETITIE	<a href="https://fibalivestats.dcd.shared.geniussports.com/">https://fibalivestats.dcd.shared.geniussports.com/</a>
3X3 FIBA	<a href="https://www.fiba.basketball">https://www.fiba.basketball</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://fiba3x3.com/">https://fiba3x3.com/</a>
BIG 3	<a href="https://big3.com">https://big3.com</a>
BNXT LEAGUE	<a href="https://bnxtleague.com/en/">https://bnxtleague.com/en/</a>

YOUNG 3	<a href="https://www.championsbasketballnetwork.com/">https://www.championsbasketballnetwork.com/</a>
WORLD UNIVERSITY SERIES	<a href="https://www.sports.rakuten.net">https://www.sports.rakuten.net</a>

ALBANIË	<a href="https://fshb.basketball/">https://fshb.basketball/</a>
ALGERIJE	<a href="https://fabb.dz/">https://fabb.dz/</a>
VAE	<a href="https://uae.basketball/">https://uae.basketball/</a>
VERENIGDE STATEN	
NBA	<a href="https://www.nba.com">https://www.nba.com</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.espn.com/">https://www.espn.com/</a>
WNBA	<a href="https://www.wnba.com">https://www.wnba.com</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.espn.com/">https://www.espn.com/</a>
NCAA	<a href="https://www.ncaa.com">https://www.ncaa.com</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.espn.com/">https://www.espn.com/</a>
NAIA	<a href="https://www.naia.org">https://www.naia.org</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.espn.com/">https://www.espn.com/</a>
G LEAGUE	<a href="https://gleague.nba.com">https://gleague.nba.com</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.espn.com/">https://www.espn.com/</a>
WNCCA	<a href="https://www.ncaa.com">https://www.ncaa.com</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.espn.com/">https://www.espn.com/</a>
ANGOLA	<a href="http://www.fab.ao">http://www.fab.ao</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.afrobasket.com/Angola/basketball.aspx">https://www.afrobasket.com/Angola/basketball.aspx</a>
ANTIGUA EN BARBUDA	<a href="https://antiguabasketball.com/">https://antiguabasketball.com/</a>
AUSTRALIË	
AUSTRALIAN BASKETBALL LEAGUE	<a href="https://nbl.com.au">https://nbl.com.au</a> (mannen)
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.australia.basketball">https://www.australia.basketball</a>
AUSTRALIAN WOMEN'S BASKETBALL LEAGUE	<a href="https://wnbl.basketball/">https://wnbl.basketball/</a> (vrouwen)
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.australia.basketball">https://www.australia.basketball</a>

OOSTENRIJK	<a href="https://www.basketballaustria.at/">https://www.basketballaustria.at/</a>
ARGENTINIË	<a href="https://www.laliganacional.com.ar/laliga/">https://www.laliganacional.com.ar/laliga/</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.argentina.basketball/tfb">https://www.argentina.basketball/tfb</a> , <a href="https://fbpm.com.ar">https://fbpm.com.ar</a>
BAHRAIN	<a href="https://basketball.bh/">https://basketball.bh/</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://bba.web.geniussports.com/">https://bba.web.geniussports.com/</a>
BARBADOS	<a href="https://bajanbasketball.leaguerepublic.com/index.html">https://bajanbasketball.leaguerepublic.com/index.html</a>
WIT-RUSLAND	<a href="https://belarus.basketball/">https://belarus.basketball/</a>
	<a href="https://lottobasketballcup.be/">https://lottobasketballcup.be/</a>

BELGIË	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.awbb.be">https://www.awbb.be</a> , <a href="https://www.basketbal.vlaanderen/">https://www.basketbal.vlaanderen/</a>
BOLIVIË	<a href="https://fbol.web.geniussports.com/">https://fbol.web.geniussports.com/</a>
BOSNIË EN HERZEGOVINA	<a href="https://www.basket.ba">https://www.basket.ba</a>
BULGARIJE	<a href="https://www.bgbasket.com">https://www.bgbasket.com</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://basketball.bg/">https://basketball.bg/</a>
BRAZILIË	
NATIONALE BRAZILIAANSE COMPETITIE	<a href="https://www.lnb.com.br">https://www.lnb.com.br</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://basket-fcb.com.br/">https://basket-fcb.com.br/</a>
LSB	<a href="https://lsbj.web.geniussports.com/">https://lsbj.web.geniussports.com/</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://basket-fcb.com.br/">https://basket-fcb.com.br/</a>
GOIANO	<a href="https://esportegoiano.com.br/basquete/">https://esportegoiano.com.br/basquete/</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://basket-fcb.com.br/">https://basket-fcb.com.br/</a>
CARIOCA	<a href="https://www.fberj.com.br/">https://www.fberj.com.br/</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://basket-fcb.com.br/">https://basket-fcb.com.br/</a>
PAULISTA	<a href="https://www.fpb.com.br/">https://www.fpb.com.br/</a>

	bij gebrek aan informatie: <a href="https://basket-fcb.com.br/">https://basket-fcb.com.br/</a>
PARANAENSE	<a href="https://www.basqueteparana.com.br/">https://www.basqueteparana.com.br/</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://basket-fcb.com.br/">https://basket-fcb.com.br/</a>
CATARINENSE	<a href="https://basket-fcb.com.br/">https://basket-fcb.com.br/</a>
DUISSLAND	
DUITSE BASKETBALCOMPETITIE	<a href="https://www.easycrredit-bbl.de/">https://www.easycrredit-bbl.de/</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://toyota-dbbi.de/">https://toyota-dbbi.de/</a>
PRO A/B	<a href="https://www.2basketballbundesliga.de">https://www.2basketballbundesliga.de</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://toyota-dbbi.de/">https://toyota-dbbi.de/</a>
GUATEMALA	<a href="http://www.balonestoguatemala.com/">http://www.balonestoguatemala.com/</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://fnbg.com.gt/">https://fnbg.com.gt/</a>
DENEMARKEN	<a href="https://basketligaen.dk/">https://basketligaen.dk/</a> (mannen) <a href="https://kvindebasketligaen.dk/">https://kvindebasketligaen.dk/</a> (vrouwen)
DOMINICAANSE REPUBLIEK	<a href="https://fedombal.org/">https://fedombal.org/</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://lnb.do/">https://lnb.do/</a>
ECUADOR	<a href="https://www.feb.ec">https://www.feb.ec</a>
ESTLAND	<a href="https://www.basket.ee">https://www.basket.ee</a>
THAILAND	<a href="https://www.bsathai.org/">https://www.bsathai.org/</a>
TAIWAN	<a href="https://ctba.meetagile.com/index.html">https://ctba.meetagile.com/index.html</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://pleagueofficial.com/">https://pleagueofficial.com/</a>
TUNESIË	<a href="https://www.ftbb.org.tn">https://www.ftbb.org.tn</a>

TURKIJE	<a href="https://tbf.org.tr">https://tbf.org.tr</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.tbf.org.tr">https://www.tbf.org.tr</a>
INDONESIË	
INDONESISCHE BASKETBALCOMPETITIE	<a href="https://www.nblindonesia.com">https://www.nblindonesia.com</a>

	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.mainbasket.com">https://www.mainbasket.com</a> , <a href="https://iblindonesia.com/">https://iblindonesia.com/</a>
SRIKANDI CUP	<a href="https://www.indonesiabasketball.or.id/">https://www.indonesiabasketball.or.id/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.mainbasket.com">https://www.mainbasket.com</a> , <a href="https://iblindonesia.com/">https://iblindonesia.com/</a>
PERBASI CUP	<a href="https://livestats.dcd.shared.geniussports.com/">https://livestats.dcd.shared.geniussports.com/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.mainbasket.com">https://www.mainbasket.com</a> , <a href="https://iblindonesia.com/">https://iblindonesia.com/</a>
IERLAND	<a href="https://ireland.basketball/">https://ireland.basketball/</a>
IJSLAND	<a href="https://www.kki.is">https://www.kki.is</a>
SPANJE	
SPANISH BASKETBALL LEAGUE	<a href="https://www.acb.com">https://www.acb.com</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.feb.es">https://www.feb.es</a>
FEB	<a href="https://www.primerafeb.com/">https://www.primerafeb.com/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.feb.es">https://www.feb.es</a>
LEB PLATA	<a href="https://www.lebplata.es/inicio.aspx">https://www.lebplata.es/inicio.aspx</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.feb.es">https://www.feb.es</a>
ISRAËL	<a href="https://basket.co.il/">https://basket.co.il/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://ibasketball.co.il/">https://ibasketball.co.il/</a>
ITALIË	
ITALIAN BASKETBALL LEAGUE	<a href="https://www.legabasket.it">https://www.legabasket.it</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.fip.it">https://www.fip.it</a> , <a href="https://www.legapallacanestro.com/">https://www.legapallacanestro.com/</a>
ITALIAANSE BASKETBALCOMPETITIE VOOR VROUWEN	<a href="https://www.legabasketfemminile.it">https://www.legabasketfemminile.it</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="http://www.fip.it">http://www.fip.it</a> , <a href="https://www.legapallacanestro.com/">https://www.legapallacanestro.com/</a>
IRAN	<a href="http://www.iribf.ir">http://www.iribf.ir</a>

IRAK	<a href="https://www.asia-basket.com/Iraq/basketball.aspx">https://www.asia-basket.com/Iraq/basketball.aspx</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://iraq-basketball.com/">https://iraq-basketball.com/</a>
LETLAND	<a href="https://www.basket.lv">https://www.basket.lv</a>
POLEN	
POOLSE BASKETBALCOMPETITIE	<a href="https://plk.pl">https://plk.pl</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://rozgrywki.pzkosz.pl">https://rozgrywki.pzkosz.pl</a>
POOLSE VROUWENBASKETBALCOMPETITIE	<a href="https://basketligakobiet.pl">https://basketligakobiet.pl</a>

	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://rozgrywki.pzkosz.pl">https://rozgrywki.pzkosz.pl</a>
LIBANON	<a href="https://flb.web.geniussports.com/">https://flb.web.geniussports.com/</a>
LITOUWEN	
LKL	<a href="https://lkl.lt">https://lkl.lt</a>
NKL	<a href="https://www.nklyga.lt">https://www.nklyga.lt</a>
KKML	<a href="https://kkml.lt">https://kkml.lt</a>
MOTERU	<a href="https://www.moterulyga.lt">https://www.moterulyga.lt</a>
KROATIË	<a href="https://www.hks-cbf.hr">https://www.hks-cbf.hr</a>
KAMEROEN	<a href="https://www.fecabasket.com">https://www.fecabasket.com</a>
CANADA	<a href="https://nblcanada.ca/">https://nblcanada.ca/</a>
CYPRUS	<a href="https://www.cbf.basketball/">https://www.cbf.basketball/</a>
KYRGYZSTAN	<a href="https://www.asia-basket.com/">https://www.asia-basket.com/</a>
KOSOVO	<a href="https://www.basketbolli.com">https://www.basketbolli.com</a>
IVOORKUST	<a href="https://fibb.basketball/">https://fibb.basketball/</a>
CUBA	<a href="https://www.inder.gob.cu/">https://www.inder.gob.cu/</a>
ARMENIË	<a href="https://bfa.am/">https://bfa.am/</a>
DE REPUBLIEK ZUID-AFRIKA (RSA)	<a href="https://bnlsa.com/">https://bnlsa.com/</a>
ZUID-KOREA	<a href="https://www.kbl.or.kr">https://www.kbl.or.kr</a> (mannen)

	<a href="https://www.wkbl.or.kr">https://www.wkbl.or.kr</a> (vrouwen)
NOORD-MACEDONIË	<a href="https://kfsm.mk/">https://kfsm.mk/</a>
INDIA	<a href="https://www.basketballfederationindia.org">https://www.basketballfederationindia.org</a>
HONGKONG	<a href="http://www.basketball.org.hk">http://www.basketball.org.hk</a>
JORDANIË	<a href="https://www.jbf.jo">https://www.jbf.jo</a>
GRIEKENLAND	
Griekse basketbalcompetitie	<a href="http://www.esake.gr">http://www.esake.gr</a>
Griekse basketbalcompetitie voor vrouwen	<a href="https://www.basket.gr">https://www.basket.gr</a>
2E DIVISIE	<a href="https://basketa.gr/">https://basketa.gr/</a>
ESKA-KAMPIOENSCHAP	<a href="https://eska.gr">https://eska.gr</a>
ESKANA KAMPIOENSCHAP	<a href="https://www.eskana.gr">https://www.eskana.gr</a>
HONGARIJE	<a href="https://hunbasket.hu/">https://hunbasket.hu/</a>
KAZACHSTAN	<a href="https://nbf.kz">https://nbf.kz</a>
JAPAN	
JAPANSE BASKETBALCOMPETITIE	<a href="https://www.bleague.jp">https://www.bleague.jp</a>

	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.japanbasketball.jp">https://www.japanbasketball.jp</a>
JAPANSE BASKETBALCOMPETITIE VOOR VROUWEN	<a href="https://www.wjbl.org">https://www.wjbl.org</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="http://www.japanbasketball.jp">http://www.japanbasketball.jp</a>
MADAGASCAR	<a href="https://www.afrobasket.com/Madagascar/basketball.aspx">https://www.afrobasket.com/Madagascar/basketball.aspx</a>
MALEISIË	<a href="https://maba.web.geniussports.com/">https://maba.web.geniussports.com/</a>
MALTA	<a href="https://maltabasketball.web.geniussports.com/">https://maltabasketball.web.geniussports.com/</a>
MALI	<a href="https://cnosm.org/">https://cnosm.org/</a>
MACAO	<a href="http://www.basketball.org.mo">http://www.basketball.org.mo</a>

MACEDONIË	<a href="https://kfsm.mk/">https://kfsm.mk/</a>
MAROKKO	<a href="https://frmbb.ma/">https://frmbb.ma/</a>
GROOT-BRITTANNIË	<a href="https://www.basketballengland.co.uk/">https://www.basketballengland.co.uk/</a> (mannen) <a href="https://www.superleaguebasketballw.co.uk/">https://www.superleaguebasketballw.co.uk/</a> (vrouwen)
MEXICO	<a href="https://www.lnbp.mx/">https://www.lnbp.mx/</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://cibacopa.org">https://cibacopa.org</a> , <a href="https://www.abemexico.org/">https://www.abemexico.org/</a>
MOLDOVA	<a href="http://moldova.basketball/">http://moldova.basketball/</a>
MONTENEGRO	<a href="https://www.kscg.me">https://www.kscg.me</a>
MONGOLIË	<a href="https://mongolia.basketball/">https://mongolia.basketball/</a>
NEDERLAND	<a href="https://bnxtleague.com/en">https://bnxtleague.com/en</a>
NICARAGUA	<a href="https://abn.web.geniusports.com/">https://abn.web.geniusports.com/</a>
NIEUW-ZEELAND	<a href="https://www.nznbl.basketball">https://www.nznbl.basketball</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://nz.basketball/">https://nz.basketball/</a>
NOORWEGEN	<a href="https://www.basket.no">https://www.basket.no</a>
ZWEDEN	
ZWEEDSE BASKETBALCOMMISSIE	<a href="https://www.sblherr.se/">https://www.sblherr.se/</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.sblbam.se/">https://www.sblbam.se/</a> , <a href="https://www.basket.se/">https://www.basket.se/</a>
ZWEEDSE BASKETBALCOMPETITIE VOOR VROUWEN	<a href="https://www.sblbam.se/">https://www.sblbam.se/</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://www.basket.se/">https://www.basket.se/</a>
ZWITSERLAND	<a href="https://swiss.basketball/">https://swiss.basketball/</a>
OEGANDA	<a href="https://fuba.basketball/">https://fuba.basketball/</a>
OEKRAÏNE	<a href="https://fbu.ua">https://fbu.ua</a>
URUGUAY	<a href="http://www.fubb.org.uy">http://www.fubb.org.uy</a>
TSJECHISCHE REPUBLIEK	<a href="https://cz.basketball/">https://cz.basketball/</a>
	bij gebrek aan informatie: <a href="https://zbl.basketball/">https://zbl.basketball/</a>

CHILI	
CHILENSE BASKETBALCOMPETITIE	<a href="https://lnbchile.com/">https://lnbchile.com/</a>
LIBCENTRO	<a href="https://lnbchile.com/">https://lnbchile.com/</a>

CHINA	
CHINESE BASKETBALCOMPETITIE	<a href="https://www.cbaleague.com/">https://www.cbaleague.com/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://sports.sina.com.cn/cba">https://sports.sina.com.cn/cba</a> , <a href="https://sport-beijing.com/">https://sport-beijing.com/</a>
NBL	<a href="https://www.cbaleague.com/#/">https://www.cbaleague.com/#/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://sports.sina.com.cn/cba">https://sports.sina.com.cn/cba</a> , <a href="https://sport-beijing.com/">https://sport-beijing.com/</a>
PANAMA	<a href="https://www.fepaba.com.pa/">https://www.fepaba.com.pa/</a>
PERU	<a href="https://www.ligadelima.com">https://www.ligadelima.com</a>
PORTUGAL	<a href="https://www.fpb.pt">https://www.fpb.pt</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.eurobasket.com/Portugal/basketball.aspx">https://www.eurobasket.com/Portugal/basketball.aspx</a>
RWANDA	<a href="https://ferwaba.web.geniussports.com">https://ferwaba.web.geniussports.com</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.afrobasket.com/Rwanda/basketball.aspx">https://www.afrobasket.com/Rwanda/basketball.aspx</a>
ROEMENIË	<a href="https://www.frbaschet.ro">https://www.frbaschet.ro</a>
RUSLAND	
RUSSISCH BASKETBALKAMPIOENSCHAP	<a href="https://russiabasket.ru">https://russiabasket.ru</a>
3X3 PRO League	<a href="https://www.sport-liga.pro/en/basketball">https://www.sport-liga.pro/en/basketball</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://pro100basket.ru">https://pro100basket.ru</a>
SALVADOR	<a href="https://fesabal.web.geniussports.com/">https://fesabal.web.geniussports.com/</a>
SAOEDI-ARABIË	<a href="https://saudi.basketball/">https://saudi.basketball/</a>
SENEGAL	<a href="https://www.basketsenegal.com/">https://www.basketsenegal.com/</a>

SERVIË	
BASKETBALCOMPETITIE VAN SERVIË	<a href="https://kls.rs">https://kls.rs</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.lige.kss.rs/">https://www.lige.kss.rs/</a>
VROUWENBASKETBALCOMPETITIE VAN SERVIË	<a href="https://kss.rs/">https://kss.rs/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.lige.kss.rs/">https://www.lige.kss.rs/</a>
SINGAPORE	<a href="http://bas.org.sg">http://bas.org.sg</a>
SYRIË	<a href="https://www.syrbf.org">https://www.syrbf.org</a>
SLOWAKIJE	<a href="https://sbl.slovakbasket.sk/sk/">https://sbl.slovakbasket.sk/sk/</a> (mannen) <a href="https://www.exz.sk/home/">https://www.exz.sk/home/</a> (vrouwen)
SLOVENIË	<a href="https://www.kzs.si">https://www.kzs.si</a>
VENEZUELA	<a href="https://www.spbven.com/">https://www.spbven.com/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://fvb.web.geniussports.com/">https://fvb.web.geniussports.com/</a>
VIETNAM	<a href="https://vba.vn/">https://vba.vn/</a>

GEORGIE	<a href="http://www.gbf.ge">http://www.gbf.ge</a>
QATAR	<a href="https://qatarbasketball.qa/ar">https://qatarbasketball.qa/ar</a>
FILIPIJNEN	
PBA	<a href="https://www.pba.ph">https://www.pba.ph</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.teampilipinas.info/">https://www.teampilipinas.info/</a>
PBA D	<a href="https://pba.ph/">https://pba.ph/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.teampilipinas.info/">https://www.teampilipinas.info/</a>
METRO	<a href="https://www.teampilipinas.info/">https://www.teampilipinas.info/</a>
	<a href="https://mpbl.web.geniussports.com/">https://mpbl.web.geniussports.com/</a>

MPBL	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.teampilipinas.info/">https://www.teampilipinas.info/</a>
FINLAND	<a href="https://www.basket.fi">https://www.basket.fi</a>
FRANKRIJK	
FRANSE BASKETBALCOMPETITIE	<a href="https://www.lnb.fr">https://www.lnb.fr</a> <i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.ffbb.com">https://www.ffbb.com</a>
FRANSE VROUWENBASKETBALCOMPETITIE	<a href="https://basketlfb.com/">https://basketlfb.com/</a> <i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.ffbb.com">https://www.ffbb.com</a>
<b>TENNIS</b>	
ATP-TOERNOOI	<a href="https://www.atptour.com/en">https://www.atptour.com/en</a>
ATP CUP	<a href="https://www.atptour.com/en">https://www.atptour.com/en</a>
NITTO ATP FINALS	<a href="https://www.nittoatpfinals.com/">https://www.nittoatpfinals.com/</a>
WTA-TOERNOOI	<a href="https://www.wtatennis.com">https://www.wtatennis.com</a>
ITF-TOERNOOI	<a href="https://www.itftennis.com">https://www.itftennis.com</a>
FRANCE OPEN ROLAND-GARROS	<a href="https://www.rolandgarros.com">https://www.rolandgarros.com</a>
US OPEN	<a href="https://www.usopen.org">https://www.usopen.org</a>
AUSTRALIAN OPEN	<a href="https://ausopen.com">https://ausopen.com</a>
WIMBLEDON	<a href="https://www.wimbledon.com">https://www.wimbledon.com</a>
DAVIS CUP	<a href="https://www.daviscup.com">https://www.daviscup.com</a>
BILLIE JEAN KING CUP	<a href="https://www.billiejeankingcup.com/en/home.aspx">https://www.billiejeankingcup.com/en/home.aspx</a>
HOPMAN CUP	<a href="http://www.hopmancup.com">http://www.hopmancup.com</a>
NEXT GENERATION ATP FINALS	<a href="https://www.nextgenatpfinals.com">https://www.nextgenatpfinals.com</a>
TSJECHIË. EXTRALIGA	<a href="https://tenisovaextraliga.cz">https://tenisovaextraliga.cz</a>
UTR-TOERNOOI	<a href="https://www.utrsports.net/">https://www.utrsports.net/</a>
<b>VELDHOCKEY</b>	

INTERNATIONALE TOERNOOIEN	<a href="https://www.fih.hockey/">https://www.fih.hockey/</a>
EUROLEAGUE (EHL)	<a href="https://ehlhockey.tv/">https://ehlhockey.tv/</a>
AZIATISCHE KAMPIOENSCHAPPEN	<a href="https://asiahockey.org/">https://asiahockey.org/</a>
AMERIKAANSE KAMPIOENSCHAPPEN	<a href="https://www.panamhockey.org/en/home">https://www.panamhockey.org/en/home</a>
AFRIKAANSE KAMPIOENSCHAPPEN	<a href="https://www.africahockey.org/">https://www.africahockey.org/</a>
AUSTRALIË	<a href="https://hockey.org.au/ahl/">https://hockey.org.au/ahl/</a>
OOSTENRIJK	<a href="https://www.hockey.at">https://www.hockey.at</a>
ENGELAND	<a href="https://www.englishhockey.co.uk">https://www.englishhockey.co.uk</a>
BELGIË	<a href="https://hockey.be/">https://hockey.be/</a>
DUITSLAND	<a href="https://magazin.hockey.de/">https://magazin.hockey.de/</a>
SPANJE	<a href="https://www.rfeh.es">https://www.rfeh.es</a>
ITALIË	<a href="https://www.federhockey.it">https://www.federhockey.it</a>
INDIA	<a href="https://www.hockeyindia.org">https://www.hockeyindia.org</a>
NEDERLAND	<a href="https://hockey.nl">https://hockey.nl</a>
SCHOTLAND	<a href="https://www.scottish-hockey.org.uk/">https://www.scottish-hockey.org.uk/</a>
RUSLAND	<a href="https://fhtr.ru">https://fhtr.ru</a>
<b>FLOORBALL</b>	
INTERNATIONALE TOERNOOIEN	<a href="https://floorball.org">https://floorball.org</a>
BELGIË	<a href="https://www.floorballbelgium.be/en/">https://www.floorballbelgium.be/en/</a>
DENEMARKEN	<a href="https://floorball.dk">https://floorball.dk</a>
ESTLAND	<a href="https://www.saalihoki.ee">https://www.saalihoki.ee</a>
LETLAND	<a href="https://www.floorball.lv/">https://www.floorball.lv/</a>
NOORWEGEN	<a href="https://www.innebandy.no">https://www.innebandy.no</a>
ZWEDEN	<a href="https://www.innebandy.se">https://www.innebandy.se</a>
ZWITSERLAND	<a href="https://www.swissunihockey.ch">https://www.swissunihockey.ch</a>
TSJECHIË	<a href="https://www.ceskyflorbal.cz">https://www.ceskyflorbal.cz</a>
RUSLAND	<a href="https://xn--m1agla.xn--p1ai">https://xn--m1agla.xn--p1ai</a>

SLOWAKIJE	<a href="https://www.szfb.sk/sk/">https://www.szfb.sk/sk/</a>
FINLAND	<a href="https://salibandy.fi">https://salibandy.fi</a>
FRANKRIJK	<a href="https://www.floorball.fr/">https://www.floorball.fr/</a>
<b>TAFELTENNIS</b>	
INTERNATIONALE TOERNOOIEN	<a href="https://www.ittf.com">https://www.ittf.com</a>
EUROPESE KAMPIOENSCHAPPEN	<a href="https://www.ettu.org">https://www.ettu.org</a>
CHALLENGER-SERIE	<a href="https://www.challengerseries.net/">https://www.challengerseries.net/</a>
TT CUP	<a href="https://ttcup.com/">https://ttcup.com/</a>
SETKA CUP	<a href="https://tabletennis.setkacup.com/en/">https://tabletennis.setkacup.com/en/</a>
OOSTENRIJK	<a href="https://www.ttbundesliga.at/index.php">https://www.ttbundesliga.at/index.php</a>
DUITSLAND	<a href="https://www.tischtennis.de/1bld.html">https://www.tischtennis.de/1bld.html</a>

POLEN	
KAMPIOENSCHAP VAN POLEN	<a href="https://www.pzts.pl/">https://www.pzts.pl/</a>
MASTERS LEAGUE	<a href="https://masters-league.com/tours-pol/">https://masters-league.com/tours-pol/</a>
TT ELITE SERIES	<a href="https://www.tt-series.com/">https://www.tt-series.com/</a>
HONGARIJE	<a href="https://asztaliteniszezz.hu/">https://asztaliteniszezz.hu/</a>
TSJECHIË	
KAMPIOENSCHAP VAN TSJECHIË	<a href="https://www.ping-pong.cz/ligove-souteze/">https://www.ping-pong.cz/ligove-souteze/</a>
PRO LEAGUE	<a href="https://www.sport-liga.pro/en/table-tennis">https://www.sport-liga.pro/en/table-tennis</a>
TT STAR PRO SERIES	<a href="https://ttstar.cz/en">https://ttstar.cz/en</a>
RUSLAND	
PRO LEAGUE	<a href="https://www.sport-liga.pro/en/table-tennis">https://www.sport-liga.pro/en/table-tennis</a>
MASTERS LEAGUE	<a href="https://masters-league.com/tours-rus/">https://masters-league.com/tours-rus/</a>
KAMPIOENSCHAP VAN RUSLAND	<a href="https://ttfr.ru/">https://ttfr.ru/</a>
FRANKRIJK	<a href="https://www.fft.com">https://www.fft.com</a>
<b>GOLF</b>	<a href="https://www.pgatour.com/golftv">https://www.pgatour.com/golftv</a>

GAELISCH VOETBAL	<a href="https://www.gaa.ie">https://www.gaa.ie</a>
<b>CRICKET</b>	
INTERNATIONALE TOERNOOIEN	<a href="https://www.icc-cricket.com">https://www.icc-cricket.com</a>
EUROPESE KAMPIOENSCHAPPEN	<a href="https://www.ecn.cricket/">https://www.ecn.cricket/</a>
AMERIKAANSE TOERNOOIEN	<a href="https://www.espnricinfo.com/">https://www.espnricinfo.com/</a>
VERENIGDE ARABISCHE EMIRATEN	<a href="https://emiratescricket.com">https://emiratescricket.com</a> , <a href="https://www.ilt20.ae">https://www.ilt20.ae</a> , <a href="https://ttensports.com">https://ttensports.com</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.espnricinfo.com">https://www.espnricinfo.com</a> , <a href="https://www.fancode.com/cricket">https://www.fancode.com/cricket</a> , <a href="https://cricheroes.in">https://cricheroes.in</a>
<b>VERENIGDE STATEN</b>	
NATIONAAL KAMPIOENSCHAP	<a href="https://usacricket.org/">https://usacricket.org/</a>
PREMIER LEAGUE	<a href="https://www.cricuspl.com/">https://www.cricuspl.com/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://cricclubs.com/">https://cricclubs.com/</a>
ENGELAND	<a href="https://www.ecb.co.uk/">https://www.ecb.co.uk/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://live.nvplay.com/ecb">https://live.nvplay.com/ecb</a> , <a href="https://www.espnricinfo.com/">https://www.espnricinfo.com/</a>
WEST-INDISCHE EILANDEN	<a href="https://www.windiescricket.com/">https://www.windiescricket.com/</a>
AUSTRALIË	<a href="https://www.cricket.com.au/">https://www.cricket.com.au/</a>
AFGHANISTAN	<a href="https://cricket.af/">https://cricket.af/</a>
TAIWAN	<a href="https://cricclubs.com/Taiwancricket">https://cricclubs.com/Taiwancricket</a>
IERLAND	<a href="https://cricketireland.ie/">https://cricketireland.ie/</a>
CANADA	<a href="https://gt20.ca/">https://gt20.ca/</a>
Republiek Zuid-Afrika (RSA)	<a href="https://cricket.co.za/">https://cricket.co.za/</a>

	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.pitchvision.com">https://www.pitchvision.com</a> , <a href="https://www.espnricinfo.com">https://www.espnricinfo.com</a> , <a href="https://www.fancode.com/cricket">https://www.fancode.com/cricket</a>
--	---

INDIA	
PREMIER LEAGUE T20	<a href="https://www.iplt20.com/">https://www.iplt20.com/</a>
MUMBAI T20	<a href="https://www.t20mumbai.com/">https://www.t20mumbai.com/</a>
TAMIL NADU	<a href="https://www.tnca.cricket/">https://www.tnca.cricket/</a>
KARNATAKA PREMIER LEAGUE	<a href="https://www.ksca.cricket/">https://www.ksca.cricket/</a>
JFSC	<a href="https://cricclubs.com/jfsc">https://cricclubs.com/jfsc</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://cricheroes.in/">https://cricheroes.in/</a>
HONG KONG	<a href="https://www.crickethongkong.com/">https://www.crickethongkong.com/</a>
JAPAN	<a href="https://cricket.or.jp">https://cricket.or.jp</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://cricclubs.com/cricketorjp">https://cricclubs.com/cricketorjp</a>
MALEISIË	<a href="https://www.cricketmalaysia.com/">https://www.cricketmalaysia.com/</a>
NEDERLAND	<a href="https://matchcentre.kncb.nl/">https://matchcentre.kncb.nl/</a>
	<a href="https://cricketforbundet.no/">https://cricketforbundet.no/</a>
NOORWEGEN	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://cricclubs.com/NCF">https://cricclubs.com/NCF</a> , <a href="https://www.espncriinfo.com">https://www.espncriinfo.com</a> , <a href="https://www.fancode.com/cricket">https://www.fancode.com/cricket</a>
	<a href="https://www.supersmash.co.nz/">https://www.supersmash.co.nz/</a>
NIEUW-ZEELAND	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://scoring.nzc.nz">https://scoring.nzc.nz</a> , <a href="https://www.espncriinfo.com">https://www.espncriinfo.com</a> , <a href="https://www.fancode.com/cricket">https://www.fancode.com/cricket</a>
SRI LANKA	<a href="https://srilankacricket.lk">https://srilankacricket.lk</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.espncriinfo.com">https://www.espncriinfo.com</a>
	<a href="https://www.pcb.com.pk">https://www.pcb.com.pk</a>
PAKISTAN	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.crickslab.com">https://www.crickslab.com</a> , <a href="https://www.espncriinfo.com">https://www.espncriinfo.com</a>

OEGANDA	<a href="https://www.ugandacrick.com/">https://www.ugandacrick.com/`</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.ugcricket.com">https://www.ugcricket.com</a> , <a href="https://www.fancode.com/cricket">https://www.fancode.com/cricket</a>
QATAR	<a href="https://www.qatarcricketassociation.org/">https://www.qatarcricketassociation.org/</a>
KUWAIT	<a href="https://www.qatarcricketassociation.org/">https://www.qatarcricketassociation.org/</a>

<b>NETBAL</b>	<a href="https://netball.sport/">https://netball.sport/</a>
<b>SURFEN</b>	<a href="https://www.worldsurfleague.com">https://www.worldsurfleague.com</a>
<b>HURLING</b>	<a href="https://www.gaa.ie">https://www.gaa.ie</a>
<b>PAARDENRENNEN</b>	<a href="https://www.hippodrom.ru">https://www.hippodrom.ru</a>
<b>TV-SPELLEN</b>	<a href="https://www.betgames.tv/">https://www.betgames.tv/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://tvbet.tv/">https://tvbet.tv/</a>
<b>TAFELVOETBAL</b>	
INTERNATIONALE TOERNOOIEN	<a href="https://www.tablesoccer.org/">https://www.tablesoccer.org/</a>
ARMENIË	<a href="https://sportgenerate.com/">https://sportgenerate.com/</a>
<b>SQUASH</b>	<a href="https://www.worldsquash.org/">https://www.worldsquash.org/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.psasquashtour.com/">https://www.psasquashtour.com/</a>
<b>AIRHOCKEY</b>	<a href="https://sportgenerate.com/">https://sportgenerate.com/</a>
<b>WRESTLING</b>	
INTERNATIONALE TOERNOOIEN	<a href="https://uww.org/">https://uww.org/</a>
RUSLAND	<a href="https://wrestrus.ru">https://wrestrus.ru</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://wrestdag.ru/">https://wrestdag.ru/</a>
<b>KABADDI</b>	<a href="https://streamsport365.com/">https://streamsport365.com/</a>
<b>VOLTA</b>	<a href="https://sportgenerate.com/">https://sportgenerate.com/</a>
<b>PADDLE TENNIS</b>	<a href="https://www.padelfip.com/">https://www.padelfip.com/</a>
<b>ROLLERHOCKEY</b>	
INTERNATIONALE TOERNOOIEN	<a href="https://www.worldskate.org/">https://www.worldskate.org/</a>

ITALIË	<a href="https://www.fisr.it/">https://www.fisr.it/</a>
SPANJE	<a href="https://fep.es/">https://fep.es/</a>
<b>STRANDHANDBAL</b>	<a href="https://www.ihf.info/">https://www.ihf.info/</a>
<b>MINIFOOTBALL</b>	
INTERNATIONALE TOERNOOIEN	<a href="https://www.wmfworldcup.com/">https://www.wmfworldcup.com/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.minifootball.com/">https://www.minifootball.com/</a>
OOSTENRIJK	<a href="https://www.oekfb.com/">https://www.oekfb.com/</a>
RUSLAND	<a href="https://amfr.ru/">https://amfr.ru/</a>
<b>SOFTBAL</b>	
INTERNATIONALE TOERNOOIEN	<a href="https://www.wbsc.org/">https://www.wbsc.org/</a>
VS	<a href="https://www.ncaa.com/sports/softball/d1">https://www.ncaa.com/sports/softball/d1</a>
<b>POOL</b>	<a href="https://wpapool.com/">https://wpapool.com/</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://matchroompool.com/">https://matchroompool.com/</a>

<b>PICKLEBALL</b>	
INTERNATIONALE TOERNOOIEN	<a href="https://pickleballtournaments.com">https://pickleballtournaments.com</a>
VS	<a href="https://usapickleball.org/">https://usapickleball.org/</a>
AUSTRALIË	<a href="https://www.pickleballaus.org">https://www.pickleballaus.org</a>
	<i>bij gebrek aan informatie:</i> <a href="https://www.ppatour.com">https://www.ppatour.com</a> , <a href="https://www.majorleaguepickleball.net.au">https://www.majorleaguepickleball.net.au</a>
CANADA	<a href="https://pickleballcanada.org/">https://pickleballcanada.org/</a>
<b>TAEKWONDO</b>	
INTERNATIONALE KAMPIOENSCHAPPEN	<a href="https://worldtkd.simplycompete.com/">https://worldtkd.simplycompete.com/</a>
EUROPESE KAMPIOENSCHAPPEN	<a href="https://europetaekwondo.org/">https://europetaekwondo.org/</a>
<b>JUDO</b>	<a href="https://www.ijf.org/">https://www.ijf.org/</a>

<b>SUMO</b>	<a href="https://www.sumo.or.jp/En/">https://www.sumo.or.jp/En/</a>
<b>HOCKEYBALL</b>	
INTERNATIONALE KAMPIOENSCHAPPEN	<a href="https://isbhf.com">https://isbhf.com</a>
TSJECHISCHE REPUBLIEK	<a href="https://www.hokejbal.cz">https://www.hokejbal.cz</a>
SLOVENIË	<a href="https://www.hokejbal.sk">https://www.hokejbal.sk</a>
CANADA	<a href="https://cbha.com">https://cbha.com</a>
VERENIGDE STATEN	<a href="https://thenbhl.com">https://thenbhl.com</a>
FINLAND	<a href="https://streethockey.ch">https://streethockey.ch</a>
ITALIË	<a href="https://fisbh.it">https://fisbh.it</a>
GROOT-BRITTANNIË	<a href="https://ballhockeyuk.com">https://ballhockeyuk.com</a>
GRIEKENLAND	<a href="https://hellenicballhockey.com">https://hellenicballhockey.com</a>

## 1.5. De belangrijkste regels voor het accepteren van weddenschappen

**1.5.1.** Weddenschappen op nog niet gestarte (Pre-match) evenementen worden geaccepteerd vóór de daadwerkelijke start van het evenement. Na de daadwerkelijke start van het evenement worden alleen online weddenschappen geaccepteerd. Weddenschappen die door de organisator worden aangeboden in de sectie "Niet-gestarte evenementen (Pre-match)" van het programma als gevolg van/vanwege problemen, worden berekend met de quotering "1" (één) als deze zijn geplaatst na de daadwerkelijke start van het evenement als gevolg van technische problemen of een onvoorziene wijziging in de officiële starttijd van de evenementen. Het evenement waarvoor online weddenschappen worden aangeboden, kan worden onderbroken en later worden voortgezet volgens officiële informatie. In dit geval blijven de online weddenschappen ook geldig wanneer de organisator opnieuw weddenschappen op deze wedstrijd aanbiedt in de sectie "Niet gestarte evenementen (Pre-match)".

**1.5.2.** Online weddenschappen zijn weddenschappen die tijdens het evenement naar goeddunken van de organisator worden geaccepteerd. In dit geval kunnen weddenschappen alleen worden geaccepteerd totdat de uitslag van het evenement bekend is. De weddenschappen die worden geplaatst nadat de uitslag van het evenement bekend is, worden beschouwd als uitbetaalbaar met een quotering van 1. De informatie die door de organisator over het evenement wordt verstrekt tijdens het accepteren van online weddenschappen (de score, gespeelde tijd, enz.) is uitsluitend bedoeld ter informatie en kan niet als basis dienen voor de berekening van de weddenschap.

**1.5.3.** De organisator heeft het recht om het wedbedrag op elk moment vóór de daadwerkelijke start van het evenement terug te betalen. In dit geval worden de geplaatste weddenschap(pen) beschouwd als uitbetaalbaar met een quotering van 1, en de organisator maakt hierover een aankondiging via overeenkomstige wijzigingen in het programma of via andere informatiebronnen.

Het is niet toegestaan om weddenschappen te plaatsen op een evenement waaraan de gokker rechtstreeks deelneemt, ook als dit evenement aanvankelijk als vaststaand wordt beschouwd. Bijvoorbeeld als de gokker een deelnemer aan de wedstrijd, scheidsrechter, eigenaar van het team of coach is, of als op basis van de schriftelijke onderbouwing van SportIntegrityTeamS.r.l.

(<https://www.sportintegrityteam.eu/>) wordt geoordeeld dat het evenement in eerste instantie vaststaat (er is een overeenkomst over het eindresultaat/de uitkomst tussen deelnemers aan de wedstrijd, scheidsrechters, coaches of tussen twee teams, enz.) of er een vermoeden bestaat dat het evenement in eerste instantie vaststaat. Door een weddenschap te plaatsen, bevestigt de

deelnemer dat de uitkomst van het evenement waarop hij/zij heeft gewed, hem/haar onbekend is. In geval van schending van deze voorwaarden, ook in geval van weddenschappen op aanvankelijk vastgestelde evenementen, worden de weddenschappen beschouwd als een onderwerp voor teruggave met een quotering van 1. Als de organisator twijfels heeft over de uitkomsten van evenementen of de weddenschappen die daarop zijn geplaatst, kan de organisator, indien nodig (bijvoorbeeld als het nodig is om een beroep te doen op internationale organisaties of als er verder onderzoek nodig is), de uitbetaling van weddenschappen uitstellen totdat de definitieve beslissing is genomen, maar niet langer dan 3 maanden na de startdatum van het evenement.

**1.5.4.** Alle weddenschappen worden geaccepteerd op basis van de evenementen van het voorgestelde programma (lijn) volgens de door de organisator vastgestelde kansen. Voor elk evenement in het programma wordt een uniek nummer verstrekt en worden de definitieve datum en tijd voor het accepteren van weddenschappen op de evenementen gespecificeerd. De datum en tijd van aanvang van het evenement zoals gespecificeerd in het programma zijn informatief. Een onjuist gespecificeerde datum is geen reden om de weddenschap ongeldig te verklaren. Als het evenement eerder of later plaatsvond dan de aanvankelijk aangekondigde tijd, wordt het resultaat niet beschouwd als uitbetaald met een quotering van 1. In dat geval worden de weddenschappen als geldig beschouwd als ze vóór de daadwerkelijke start van het evenement zijn geplaatst. De weddenschappen die na de daadwerkelijke start van het evenement zijn geplaatst, worden beschouwd als uitbetaald met een quotering van 1 (behalve online weddenschappen). Voor het berekenen van weddenschappen wordt het daadwerkelijke tijdstip van aanvang van het evenement beschouwd als het begin van het evenement, en dat tijdstip wordt bepaald op basis van de informatie die door de officiële organisator(en) van het evenement wordt verstrekt.

In de kolom "Evenement" staan de namen van de deelnemende teams of de evenementen waarvoor weddenschappen worden geaccepteerd. In de lijst met evenementen is de eerste naam die verschijnt de naam van het team dat de wedstrijd organiseert. Bij teamcompetities worden de begrippen "thuis" (de teams die de wedstrijd organiseren) en "uit" (de teams die te gast zijn) gebruikt. Bij bepaalde kampioenschappen wordt het gastteam als eerste vermeld in de evenemententabel. In dat geval wordt door de organisator een speciale opmerking in het programma gemaakt, waarin wordt aangegeven dat het eerste team het uitteam is en het tweede team het thuis team. Als de wedstrijd plaatsvindt op het terrein van het team dat op de tweede plaats staat vermeld, worden de weddenschappen op die wedstrijd berekend met de quotering "1" (één), behalve in de volgende gevallen: a) beide teams komen uit dezelfde stad;

b) de wedstrijden worden in dezelfde stad gehouden, in het geval van internationale toernooien – in hetzelfde land; c) wanneer het de play-offs van de nationale bekerwedstrijd betreft; d) wanneer een vriendschappelijke wedstrijd wordt gehouden; e) wanneer volgens de officiële kalender van het toernooi of kampioenschap de wedstrijd op het terrein van het eerste team moest worden gehouden, maar vanwege onvoldoende omstandigheden of een andere belemmering voor het houden van de wedstrijd op het terrein van het eerste team, de wedstrijd plaatsvindt op het terrein van het tweede team of op neutraal terrein.

Het verplaatsen van de wedstrijd naar een neutraal terrein is geen reden om de weddenschappen ongeldig te verklaren.

**1.5.5.** In de individuele tennistoernooien, evenals in de wedstrijden van de finale van grote toernooien, die in één land plaatsvinden, is de volgorde van de deelnemers in een paar vrij.

**1.5.6.** Als een evenement dat nog niet is begonnen met niet meer dan 24 uur wordt uitgesteld, blijven de weddenschappen geldig. Als er na 24 uur informatie is over een uitstel van meer dan 24 uur, wordt de definitieve beslissing over de geldigheid of terugbetaling van de weddenschappen genomen door het bookmakerskantoor, tenzij anders bepaald in de voorschriften.

Baseballwedstrijden en ijshockeywedstrijden met de formaten (3×5), (3×7), (3×10) en (3×15) vormen uitzonderingen, waarvoor in de voorschriften voor dit punt 8 uur in plaats van 24 uur is vastgesteld.

Uitzonderingen zijn ook vriendschappelijke wedstrijden (evenementen), waarbij de weddenschappen worden berekend met de quotering "1" (één) als de wedstrijd meer dan 24 uur wordt uitgesteld. Na ontvangst van informatie over het uitstel van een vriendschappelijke wedstrijd (evenement) binnen 24 uur, worden de weddenschappen op de uitslagen van die wedstrijd (evenement) berekend met de quotering "1" (één) tot het verstrijken van 24 uur.

**1.5.7.** Het gestarte evenement kan om bepaalde redenen worden onderbroken, d.w.z. dat het mogelijk niet tot het einde wordt gespeeld. De onderbroken wedstrijden die niet binnen 24 uur worden voortgezet of beëindigd, worden beschouwd als voltooid of niet voltooid volgens de regels voor het betreffende evenement die in dit reglement worden gepresenteerd (uitzonderingen zijn sporten zoals tennis, snooker, badminton en tafeltennis, waarvoor de beperking van 24 uur niet van toepassing is).

Volgens dit reglement worden de uitslagen van de evenementen die als voltooid worden beschouwd, berekend op basis van de werkelijke resultaten die op het moment van onderbreking zijn geregistreerd, en worden de uitslagen van de

evenementen die als niet voltooid worden beschouwd, berekend met de quotering "1" (één), met uitzondering van de uitslagen die op het moment van onderbreking van het evenement duidelijk zijn en waarvan de resultaten niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van het evenement (bijvoorbeeld: het team scoort een doelpunt, beide teams scoren een doelpunt, wie scoort het eerste doelpunt, de uitslag van de eerste helft, enz.

In bepaalde gevallen, wanneer volgens de officiële informatie bekend wordt dat het onderbroken evenement later dan 24 uur maar niet later dan 72 uur zal worden voortgezet, wordt de uiteindelijke beslissing over het al dan niet geldig blijven of terugbetalen van de weddenschappen genomen door de organisator. Als bekend wordt dat het evenement niet tijdens de genoemde periode zal worden voortgezet, maar zal worden overgespeeld (de wedstrijd begint opnieuw vanaf het begin), worden de uitslagen van de evenementen die op het moment van de onderbreking duidelijk zijn, meegenomen in de berekening en worden de overige uitslagen berekend met de quotering "1" (één).

Uitzonderingen hierop zijn vriendschappelijke wedstrijden (evenementen) met een vertraging van meer dan 24 uur, waarbij de weddenschappen worden berekend volgens deze regels (alle uitkomsten die duidelijk bekend zijn geworden, worden berekend en de weddenschappen op alle andere uitkomsten worden terugbetaald). Als duidelijk wordt dat een vriendschappelijke wedstrijd (evenement) meer dan 24 uur wordt uitgesteld of dat de wedstrijd (het evenement) niet meer wordt voortgezet, worden alle weddenschappen volgens deze regels berekend tot het verstrijken van 24 uur.

**1.5.8.** Bij het berekenen van de weddenschappen op de statistieken van één ronde (tour) of één speeldag, worden de weddenschappen berekend met een quotering van "1" als één of meerdere evenementen (wedstrijden) niet als voltooid worden beschouwd, met uitzondering van de weddenschappen waarvan de resultaten definitief duidelijk zijn, ongeacht of andere evenementen (wedstrijden) hebben plaatsgevonden of niet. Bijvoorbeeld: stel dat in het kampioenschap van de Italiaanse Serie A in een van de rondes (tours) twee van de tien wedstrijden niet hebben plaatsgevonden, vijf wedstrijden zijn geëindigd met een thuisoverwinning, twee wedstrijden zijn geëindigd met een uitoverwinning en één wedstrijd is geëindigd met een 2:2-score.

Als er weddenschappen zijn op het feit dat

a) ten minste vijf van de wedstrijden van deze ronde zullen eindigen in een thuisoverwinning,

b) er een 2:2-uitslag zal zijn in de ronde, worden deze weddenschappen als gewonnen beschouwd.

Als er weddenschappen zijn dat

a) ten minste drie van de wedstrijden van deze ronde zullen eindigen in een uitoverwinning,

b) het totale aantal gescoorde doelpunten in de ronde even is, moeten deze weddenschappen worden terugbetaald (wordt berekend met een quotering van "1").

Als er een weddenschap is dat er in geen enkele wedstrijd van de ronde een 2:2-score zal zijn, wordt deze weddenschap als verloren beschouwd.

**1.5.9.** In geval van fouten veroorzaakt door medewerkers of softwarefouten (duidelijke fouten in de software, odds, totalen, handicaps, discrepanties in odds op verschillende plaatsen, atypische, valse odds, enz.) en argumenten die de onjuistheid van de weddenschap aantonen (inclusief online weddenschappen), wordt de weddenschap als ongeldig beschouwd en moet deze worden terugbetaald, ongeacht of deze gewonnen of verloren is. In het geval dat de weddenschap die met de bovengenoemde fout of fouten is geaccepteerd, is opgenomen in de multi- of systeemweddenschap, wordt alleen die weddenschap berekend met de quotering "1", en niet de hele multi- of systeemweddenschap. De rest van de weddenschappen die zijn opgenomen in de multi- of systeemweddenschap blijven geldig totdat de einduitslag bekend is.

**1.5.10.** Als er een technische fout is, maar deze heeft geen invloed op het resultaat van het evenement, wordt de weddenschap berekend volgens de vastgestelde quotering. Voorbeeld: als de wedstrijd "CSKA" - "Zenith" van het Russische kampioenschap in de lijst van het Spaanse kampioenschap is opgenomen, wordt deze berekend volgens de vastgestelde quotering, tenzij er teams met dezelfde namen in het Spaanse kampioenschap zijn.

**1.5.11.** De organisator is niet verantwoordelijk voor een absoluut nauwkeurige vertaling van de namen van spelers, teams en steden waar het evenement plaatsvindt. In dergelijke gevallen worden de weddenschappen niet beschouwd als uitbetaald met een quotering van 1.

**1.5.12.** Na afloop van 72 uur vanaf het moment van berekening van de weddenschap worden de berekeningen van alle weddenschappen (behalve weddenschappen op statistische gegevens van wedstrijden, waarvoor 24 uur in plaats van 72 uur geldt) als definitief beschouwd en worden verzoeken en aanvragen die na afloop van deze periode worden ingediend, niet meer

geaccepteerd en niet in behandeling genomen. De opgegeven termijnen zijn bedoeld om een goed onderzoek te kunnen uitvoeren en een antwoord te kunnen geven. Bij de bespreking van controversiële kwesties die geen precedent hebben en niet door deze regels worden geregeld, wordt de definitieve beslissing genomen door de organisator van de loterij.

#### **1.5.12.1 Initiële teruggave**

Initial Return biedt de mogelijkheid om de weddenschappen op de uitkomsten van "Total Over" (het aangeboden totaal met het natuurlijke getal) en "Asian Total Over" (het aangeboden totaal) als initiële teruggave te berekenen, totdat de resultaten van de uitkomsten van het evenement bekend worden (wanneer duidelijk wordt dat de weddenschap is gewonnen of wordt berekend met de odds van 1). Wanneer dus duidelijk wordt dat de uitkomst van de weddenschap in ieder geval niet verloren is (op dit moment in ieder geval onderhevig is aan teruggave, wat betekent dat als de wedstrijd eindigt met de huidige score, de weddenschap niet verloren is), dan worden de weddenschappen op de uitkomsten van de "Total Over" (het aangeboden totaal met het natuurlijke getal) teruggestort op de spelersrekening. Als deze uitkomst in het eindresultaat van de wedstrijd wint, wordt het verschil tussen de totale winst en het reeds terugbetaalde inzetbedrag als winst overgemaakt naar de spelaccount van de speler. En als in het eindresultaat van de wedstrijd de uitkomst van de weddenschap onderworpen is aan berekening met de odds van "1", dan wordt de weddenschap als reeds berekend beschouwd (aangezien de weddenschap al is terugbetaald).

Voor de uitkomst van de weddenschap op "Aziatisch totaal over" (het aangeboden totaal) wordt ook in dit geval het deel van de weddenschap dat op dit moment volgens de beschrijving van het Aziatisch totaal in dit reglement ten minste niet verloren is, teruggestort.

In het geval van de uitkomsten van "Totaal Over" (het aangeboden totaal met het natuurlijke getal), wordt de huidige berekening van de weddenschap als initiële teruggave op de volgende manier uitgevoerd:

Voorbeeld 1. De speler heeft een weddenschap van 1000 EUR geplaatst op de uitkomst van "Totaal Over 3" met een quotering van "1,6". Wanneer de teams in totaal 3 doelpunten scoren (de score wordt 2:1, 1:2, 3:0 of 0:3), krijgt de weddenschap de status 'Initial Return' en wordt de wed e van 1000 EUR terugbetaald op de account van de speler. Als de score voor de rest van de wedstrijd hetzelfde blijft, wordt de weddenschap berekend als Return (de

weddenschap wordt berekend met een quotering van "1"). Als er tijdens de wedstrijd meer doelpunten worden gescoord, wint de weddenschap en wordt de rest van de winst ( $1000 \times 1,6 - 1000 = 600$  EUR) overgemaakt naar de account van de speler.

De huidige berekening van de weddenschappen die zijn geplaatst op de uitkomst van "Asian Total Over" (het aangeboden totale aantal) als initiële return wordt als volgt uitgevoerd:

Voorbeeld 2. De speler heeft een weddenschap van 1000 EUR geplaatst op de uitkomst van "Total Over 1,25" met een quotering van 2. In dit geval wordt de weddenschap in twee delen verdeeld: 500 EUR op de uitkomst van "Total Over 1" en 500 EUR op de uitkomst van "Total Over 1,5". Wanneer de score van de wedstrijd 1:0 wordt, is de uitkomst "Totaal Over 1" (het eerste deel van de weddenschap: "Totaal Over 1") in ieder geval niet verloren, dus wordt 500 EUR overgemaakt naar de account van de speler. De status van de weddenschap wordt dan 'Initial partial return' (initiële gedeeltelijke teruggave). Als er tijdens de wedstrijd meer doelpunten worden gescoord (bijvoorbeeld de stand is 1:1), winnen zowel de uitkomst 'Totaal meer dan 1' als 'Totaal meer dan 1,5'. De winst wordt berekend als  $1000 \times 2 = 2000$  EUR en het resterende bedrag van 1500 EUR wordt overgemaakt naar de account van de speler.

Voorbeeld 3. De speler heeft een weddenschap van 1000 EUR geplaatst op de uitkomst 'Totaal meer dan 1,75' met een quotering van 3. Ook in dit geval wordt de weddenschap van de speler verdeeld in 2 weddenschappen: 500 EUR op de uitkomst 'Totaal meer dan 1,5' en 500 EUR op de uitkomst 'Totaal meer dan 2'. Als de score van de wedstrijd 0:2 wordt, wint de helft van de weddenschap "Totaal meer dan 1,5" en wordt de andere helft "Totaal meer dan 2" terugbetaald aan de speler, wat betekent dat de speler  $500 \times 3 + 500 = 2000$  EUR ontvangt. Als er voor het einde van de wedstrijd meer doelpunten worden gescoord, wordt de weddenschap als gewonnen beschouwd en wordt de andere helft van het gewonnen bedrag  $1000 \times 3 - 2000 = 1000$  EUR overgemaakt naar de rekening van de speler.

De initiële terugbetalingsoptie is van toepassing op alle online weddenschappen in overeenstemming met de instellingen, maar is niet van toepassing wanneer de weddenschappen zijn geplaatst op een pre-match evenement en het volgende evenement later niet online is aangeboden.

# 1.6. De belangrijkste soorten weddenschappen

## 1.6.1. Weddenschappen op de winst van het evenement, rekening houdend met de Aziatische handicap, Europese handicap en weddenschappen op het Aziatische totaal van het evenement

Aziatische handicap en Aziatisch totaal met handicap en totaal zijn varianten van weddenschappen, waarbij de waarde van de handicap en het totaal een vermenigvuldigingsfactor is voor 0,25, die niet zonder rest door 0,5 wordt gedeeld (met andere woorden, de oneven quotiënten van 0,25, die 0,75, 1,25, ... 3,25, 3,75, enz. zijn).

De weddenschap met Aziatische handicap/totaal wordt in twee delen verdeeld: het argument van het eerste deel dat meer dan 0,25 is, het aangeboden argument van Aziatische handicap/totaal, en het andere deel dat minder dan 0,25 is.

Voorbeelden van Aziatische handicap en Aziatisch totaal:

<b>Aziatische handicap</b>	<b>De eerste helft van de weddenschap</b>	<b>De tweede helft van de weddenschap</b>
Handicap1 (-1,25)	Handicap1 (-1)	Handicap1 (-1,5)
Handicap1 (1,25)	Handicap1 (1,5)	Handicap1 (1)
Handicap1 (-1,75)	Handicap1 (-1,5)	Handicap1 (-2)
Handicap1 (1,75)	Handicap1 (2)	Handicap1 (1,5)
Handicap2 (-2,25)	Handicap2 (-2)	Handicap2 (-2,5)
Handicap2 (2,25)	Handicap2 (2,5)	Handicap2 (2)
Handicap2 (-2,75)	Handicap2 (-2,5)	Handicap2 (-3)
Handicap2 (2,75)	Handicap2 (3)	Handicap2 (2,5)
<b>Aziatisch totaal</b>	<b>De eerste helft van de weddenschap</b>	<b>De tweede helft van de weddenschap</b>
Totaal meer dan 1,25	Totaal meer dan 1,5	Totaal meer dan 1
Totaal onder 1,25	Totaal onder 1,5	Totaal onder 1

Totaal meer dan 1,75	Totaal meer dan 2	Totaal boven 1,5
Totaal onder 1,75	Totaal onder 2	Totaal onder 1,5
Totaal meer dan 2,25	Totaal meer dan 2,5	Totaal boven 2
Totaal onder 2,25	Totaal onder 2,5	Totaal onder 2
Totaal meer dan 2,75	Totaal meer dan 3	Totaal boven 2,5
Totaal onder 2,75	Totaal onder 3	Totaal onder 2,5

Het inzetbedrag van de Aziatische handicap/totaal wordt ook in twee gelijke delen verdeeld tussen het eerste en tweede deel, en de kansen van de weddenschap op de Aziatische handicap/totaal blijven hetzelfde voor de eerste en tweede weddenschap. De winst van de weddenschap op de Aziatische handicap/totaal is de som van de winsten van de eerste en tweede weddenschap.

Er zijn 4 mogelijke berekeningsgevallen voor de weddenschappen op Aziatische handicap/totaal:

1. De weddenschap wint volledig (2 delen van de weddenschap winnen). De winst is het product van de weddenschap en de odds.

#### Bijvoorbeeld

De speler heeft een weddenschap van 1000 EUR geplaatst op de uitkomst van "Handicap1 (-0,25)" met een quotering van 1,85 (de eerste is een weddenschap van 500 EUR op de uitkomst van "Handicap 1 (-0,5)" met een quotering van 1,85 en de tweede is een weddenschap van 500 EUR op de uitkomst van "Handicap1 (0)" met een quotering van 1,85). De uitslag van de wedstrijd was 2:1.

De weddenschap is volledig gewonnen.

De winst bedraagt  $1000 \text{ EUR} \times 1,85 = 1850 \text{ EUR}$ .

- o De helft van de weddenschap is gewonnen, de andere helft wordt berekend met een quotering van "1" (één).

De winst is het product van de weddenschap en de quotering (quotering+1)/2.

#### Bijvoorbeeld

De speler heeft een weddenschap van 1000 EUR geplaatst op de uitkomst "Totaal meer dan 2,75" met een quotering van 1,7 (de eerste weddenschap van 500 EUR op de uitkomst "Totaal meer dan 2,5" en de tweede weddenschap van 500 EUR op de uitkomst "Totaal meer dan 3" met een quotering van 1,7). De uitslag van de wedstrijd is 2:1.

De helft van de weddenschap wint en de andere helft wordt berekend met een quotering van "1".

De winst bedraagt  $1000 \text{ EUR} \times (1,7 + 1)/2 = 1350 \text{ EUR}$ .

- De helft van de weddenschap verliest, de andere helft wordt berekend met een quotering van "1" (één). De winst is het product van de weddenschap en het getal  $\frac{1}{2}$ .

#### Bijvoorbeeld

De speler heeft een inzet van 1000 EUR geplaatst op de uitkomst van "Handicap1 (-1,25) met een quotering van 2,6 (de eerste inzet van 500 EUR op de uitkomst van "Handicap 1 (-1,5)" met een quotering van 2,6 en de tweede inzet van 500 EUR op de uitkomst van "Handicap1 (-1)" met een quotering van 2,6). De uitslag van de wedstrijd is 1:0.

De helft van de inzet gaat verloren en de andere helft wordt berekend met een quotering van "1" (één).

De winst bedraagt  $1000 \text{ EUR} \times 1/2 = 500 \text{ EUR}$ .

- De weddenschap gaat volledig verloren (beide delen van de weddenschap gaan verloren).

#### Bijvoorbeeld

De speler heeft een inzet van 1000 EUR geplaatst op de uitkomst van "Totaal meer dan 3,75" met een quotering van 2,9 (de eerste inzet van 500 EUR is

geplaatst op de uitkomst van "Totaal meer dan 3,5" met een quotering van 2,9 en de tweede weddenschap van 500 EUR is geplaatst op de uitkomst van "Totaal meer dan 4" met een quotering van 2,9). De wedstrijd is geëindigd met een score van 1:1. De weddenschap is volledig verloren.

Als de Aziatische handicap (totaal) weddenschap is opgenomen in multi- of systeemweddenschappen, worden de kansen van de weddenschap op precies dezelfde manier berekend als bij enkelvoudige weddenschappen.

De Europese handicap geeft een van de deelnemers vooraf een bepaald voordeel in de score om te winnen of niet te verliezen, en heeft, in tegenstelling tot de Aziatische handicap, drie uitkomsten: Winst 1, Gelijkspel, Winst 2.

Weddenschappen met Europese handicap worden berekend op basis van de denkbeeldige score (de score die het resultaat is van het optellen van de Europese handicap bij de eindscore van de wedstrijd). Dit betekent dat voor het berekenen van de weddenschap met de Europese handicap niet de werkelijke score van de wedstrijd in aanmerking wordt genomen (hoe de wedstrijd daadwerkelijk is geëindigd), maar de score die het resultaat is als we de score van de Europese handicap bij de werkelijke score optellen.

De Europese handicap is als volgt: "Handicap (de score van de handicap) - Winst 1, Gelijkspel, Winst 2", dat wil zeggen, wat de uitkomst van de wedstrijd zal zijn als gevolg van de fictieve score na toevoeging van de score van de Europese handicap (in ons voorbeeld 1:0) aan de eindscore van de wedstrijd Winst 1, Gelijkspel of Winst 2.

#### Bijvoorbeeld

De speler heeft een weddenschap van 1000 EUR geplaatst op de uitkomst van de "Handicap (1:0) – Win 1" met een quotering van 1,9. Als de wedstrijd eindigt met een score van 0:0, dan wint de weddenschap, omdat door de handicapscore op te tellen bij de score van de wedstrijd, de denkbeeldige score van de wedstrijd 1:0 wordt en de eerste tegenstander wint (Win1).

De winst bedraagt  $1000 \text{ EUR} \times 1,9 = 1900 \text{ EUR}$ .

De speler heeft een weddenschap van 1000 EUR geplaatst op de uitkomst van "Handicap (1:0) – Gelijkspel" met een quotering van 2,45. Als de wedstrijd eindigt met een score van 2:3, dan is de weddenschap gewonnen, omdat door de

handicap bij de score van de wedstrijd op te tellen, de denkbeeldige score 3:3 wordt en het resultaat gelijkspel is.

De winst bedraagt  $1000 \text{ EUR} \times 2,45 = 2450 \text{ EUR}$ .

De speler heeft een weddenschap van 1000 EUR geplaatst op de uitkomst "Handicap (1:0) – Win2" met een quotering van 4,55. Als de wedstrijd eindigt met een score van 1:3, dan is de weddenschap gewonnen, omdat door de handicapscore op te tellen bij de score van de wedstrijd, de denkbeeldige score 2:3 wordt en de tweede speler wint – Win2.

De winst bedraagt  $1000 \text{ EUR} \times 4,55 = 4550 \text{ EUR}$ .

#### **1.6.2. Weddenschappen op het totale aantal gescoorde doelpunten, behaalde punten, gespeelde wedstrijden, enz. door de deelnemer(s) aan het evenement:**

In het programma wordt dit aantal "totaal" genoemd, dat wordt aangeboden met twee uitkomsten: boven en onder. In geval van een gelijkspel met het totaal wordt het inzetbedrag terugbetaald. In geval van een weddenschap op het totaal dat even of oneven is, wordt de uitslag 0:0 (nul-nul) als even beschouwd.

#### **1.6.3. Weddenschappen op het tijdstip waarop een bepaalde gebeurtenis zal plaatsvinden:**

Bijvoorbeeld wanneer de eerste corner, het eerste doelpunt, enz. zal plaatsvinden. De seconden worden niet meegeteld bij het berekenen van de weddenschappen. Bijvoorbeeld: als het eerste doelpunt werd gescoord om 10 e minuut 07 seconden, wordt dit beschouwd als de 11e minuut, 10 minuten 59 seconden wordt beschouwd als de 11e minuut en 11 minuten 00 seconden wordt beschouwd als de 12e minuut.

#### **1.6.4. De weddenschappen kunnen worden aangeboden op de uitslagen van de totale scores van "Thuis"/"Uit" van de kampioenschapswedstrijden voor de geselecteerde periode.**

De weddenschappen die zijn geplaatst op de uitslagen van de totale scores van "Thuis"/"Uit" worden berekend op basis van de officiële informatie. De geplaatste weddenschappen worden geannuleerd en berekend met een quotering van 1 "één" als alle wedstrijden die voor die periode zijn gepland, niet zijn voltooid of niet als voltooid worden beschouwd in overeenstemming met de huidige regelgeving.

Als er bijvoorbeeld in de geselecteerde periode twee NHL-ijshockeywedstrijden hebben plaatsgevonden: Toronto – Florida en Dallas – Seattle, die respectievelijk zijn geëindigd met de scores 2:4 en 4:5, dan is de totale score voor "Thuis"/"Uit" 6:9 en worden de weddenschappen op de aangeboden resultaten berekend op basis van deze score.

## 2. Weddenschappen op voetbal

Weddenschappen op voetbalwedstrijden worden geaccepteerd voor de reguliere speeltijd, tenzij anders aangegeven door de organisator in de lijn. Resultaten die worden geregistreerd in de verlenging en strafschoppen worden niet meegenomen bij het berekenen van weddenschappen op uitkomsten die worden voorgesteld voor de reguliere speeltijd. De door de scheidsrechter gecompenseerde tijd wordt toegerekend aan de overeenkomstige rust of reguliere speeltijd van de wedstrijd. De reguliere speeltijd voor voetbalwedstrijden is vastgesteld op 90 minuten (twee helften van elk 45 minuten). De wedstrijden kunnen ook in de volgende formats worden gehouden: 2×10 (2 helften van elk 10 minuten) en 2×12 (2 helften van elk 12 minuten). In het geval van voetbalwedstrijden met een ander formaat, verschijnt er een speciale markering in de lijn die het wedstrijdformaat aangeeft. Het formaat van de wedstrijd kan ook tijdens de wedstrijd veranderen. In dergelijke gevallen wordt er vooraf een speciale markering in het programma (lijn) aangebracht om de mogelijke wijziging van het wedstrijdformaat door de organisator aan te geven.

De weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van voetbalwedstrijden:

- Het eerste team wint de wedstrijd (ruststand) – "**Win 1**".
- Gelijkspel in de wedstrijd (rust) – "**X**".
- Het tweede team wint de wedstrijd (rust) – "**Win 2**".
- Het eerste team zal de wedstrijd niet verliezen (ruststand) – "**1X**".
- Een van de teams zal de wedstrijd winnen (ruststand) – "**12**".
- Het tweede team zal de wedstrijd niet verliezen (ruststand) – "**2X**".
- Het eerste team zal de wedstrijd winnen (niet verliezen) (ruststand) rekening houdend met de handicap – "**Handicap 1**".
- Het tweede team zal de wedstrijd winnen (niet verliezen) (ruststand) rekening houdend met de handicap – "**Handicap 2**".

- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door de teams in de wedstrijd wordt gescoord (ruststand) – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door elk team afzonderlijk in de wedstrijd wordt gescoord (rust) – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat in de wedstrijd (rust) wordt gescoord, dat **even (oneven)** is.
- Weddenschappen op de helft met de hoogste score (in welke helft zullen meer doelpunten worden gescoord):  
Er zijn drie wedopties beschikbaar:
  - a) De eerste helft zal productiever zijn – "**1 > 2**" (het aantal doelpunten gescoord in de eerste helft zal hoger zijn dan in de tweede helft).
  - b) De productiviteit van de helften zal gelijk zijn – "**1 = 2**" (er zal in beide helften een gelijk aantal doelpunten worden gescoord).
  - c) De tweede helft zal productiever zijn – "**1 < 2**" (het aantal doelpunten in de tweede helft zal hoger zijn dan in de eerste helft).
- Weddenschappen op de eindstand van de wedstrijd:  
U kunt de exacte score aan het einde van de wedstrijd selecteren uit de beschikbare opties in het programma (lijn).
- Weddenschappen op de uitslag bij rust en na afloop van de wedstrijd:  
U kunt tegelijkertijd de uitslagen van de rust en de eindstand van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 9 wedopties beschikbaar:
  - "**1/1**": overwinning van het eerste team in zowel de rust als na afloop van de wedstrijd.
  - "**1/X**": overwinning van het eerste team in de rust en gelijkspel aan het einde van de wedstrijd.
  - "**1/2**": overwinning van het eerste team in de rust en overwinning van het tweede team aan het einde van de wedstrijd.
  - "**X/1**": gelijkspel bij rust en overwinning van het eerste team aan het einde van de wedstrijd.
  - "**X/X**": gelijkspel in zowel de rust als na afloop van de wedstrijd.
  - "**X/2**": gelijkspel in de rust en overwinning van het tweede team aan het einde van de wedstrijd.
  - "**2/1**": overwinning van het tweede team in de rust en overwinning van het eerste team aan het einde van de wedstrijd.
  - "**2/X**": overwinning van het tweede team in de rust en gelijkspel aan het einde van de wedstrijd.

- "2/2": overwinning van het tweede team in zowel de rust als na afloop van de wedstrijd.
- Weddenschappen op het eerste (het tweede) team dat een doelpunt scoort (niet scoort).
- Weddenschappen op beide teams die een doelpunt scoren (niet scoren).
- Weddenschappen op ten minste één van de teams die geen doelpunt scoort (wel scoort).
- Weddenschappen: een doelpunt wordt gescoord (niet gescoord) in de eerste (tweede) helft.
- Weddenschappen: welk team scoort het eerste (het tweede of het volgende) doelpunt in de wedstrijd (in de helft)
- Weddenschappen: in welk van de aangeboden tijdsintervallen het eerste (het tweede of het volgende) doelpunt wordt gescoord (de tijdsintervallen in minuten worden inclusief gespecificeerd).
- Weddenschappen: welk team scoort het laatste doelpunt in de wedstrijd.
- Weddenschappen: in welk van de aangeboden tijdsintervallen het laatste doelpunt wordt gescoord (de tijdsintervallen in minuten worden inclusief gespecificeerd).

Als er slechts één doelpunt wordt gescoord in de wedstrijd, wordt dit beschouwd als zowel het eerste als het laatste doelpunt.

Als de wedstrijd bijvoorbeeld eindigt met een score van 1-0, wordt het gescoorde doelpunt beschouwd als zowel het eerste als het laatste doelpunt. De weddenschappen op de uitkomsten "het eerste team dat het eerste doelpunt scoort" en "het eerste team dat het laatste doelpunt scoort" worden dus als gewonnen beschouwd.

- De weddenschappen: welk team zal de aftrap nemen in de wedstrijd:

De tv-zenders en streams die door de organisator in het programma (lijn) worden vermeld, worden als basis genomen bij de berekening van de weddenschappen die op deze uitkomst zijn geplaatst. Als de uitkomst van het evenement niet uit de genoemde bronnen kan worden afgeleid, wordt de informatie van de websites in de tabel als basis genomen bij de berekening. Als de uitkomst niet uit de bovengenoemde bronnen kan worden afgeleid, worden de weddenschappen berekend met de quotering "1" (één).

- Weddenschappen op het toekennen (niet toekennen) van een penalty in de wedstrijd.
- Weddenschappen op het al dan niet toekennen van een rode kaart in een wedstrijd.
- Weddenschappen op een eigen doelpunt (geen eigen doelpunt) in de wedstrijd.

Een eigen doelpunt is een bal die in het eigen doel wordt gescoord. Een eigen doelpunt wordt beschouwd als een doelpunt voor het team ten gunste waarvan het doelpunt is geregistreerd.

- Weddenschappen op het eerste team dat wint in het aantal waarschuwingen (gele kaarten) in de wedstrijd (de helft) – "**Win1**".
- Weddenschappen op beide teams die een gelijk aantal waarschuwingen (gele kaarten) krijgen in de wedstrijd (de helft) – "**Gelijkspel**".
- Weddenschappen op het tweede team dat wint in het aantal waarschuwingen (rode kaarten) in de wedstrijd (de helft) – "**Win2**".
- Weddenschappen op het eerste team dat wint (niet verliest) in het aantal waarschuwingen (gele kaarten) in de wedstrijd (de helft) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 1**".
- Weddenschappen op het tweede team dat wint (niet verliest) in het aantal waarschuwingen (gele kaarten) in de wedstrijd (de helft) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen op het aantal waarschuwingen (gele kaarten) dat hoger (lager) is dan de aangeboden waarde van het wedargument.
- Weddenschappen op het aantal waarschuwingen dat **even (oneven)** zal zijn.
- Weddenschappen: de speler van welk team de eerste waarschuwing (gele kaart) krijgt in de wedstrijd (de helft) of beide teams krijgen tegelijkertijd de eerste waarschuwing.

(Als volgens het officiële wedstrijdverslag twee teams de eerste waarschuwing op hetzelfde moment in dezelfde spelsituatie hebben gekregen en deze uitkomst niet door de aanbieder in het programma werd aangeboden, worden de weddenschappen op de uitkomsten "het eerste team dat de eerste waarschuwing krijgt" en "het tweede team dat de eerste waarschuwing krijgt" berekend met een quotering **van 1** (één)).

- Weddenschappen op het tijdsbestek waarin de eerste waarschuwing aan een speler van een team wordt gegeven (de tijdsbestekken in minuten worden inclusief gespecificeerd).

- Weddenschappen: welk team krijgt de volgende waarschuwing (geen van de teams krijgt de volgende waarschuwing).

Als een speler na twee waarschuwingen van het veld is gestuurd, wordt bij de berekening van de weddenschappen op waarschuwingen (gele kaarten) slechts één daarvan in aanmerking genomen, de tweede ontvangen waarschuwing (gele kaart) wordt berekend als een rode kaart.

Bijvoorbeeld: in de wedstrijd kreeg een speler twee gele kaarten en werd hij van het veld gestuurd, er werden geen verdere waarschuwingen gegeven. In dit geval worden de weddenschappen berekend op basis van het feit dat er één gele kaart en één rode kaart in de wedstrijd zijn gegeven.

Als de speler een gele kaart heeft gekregen in de reguliere speeltijd en de tweede gele kaart tijdens een van de verlengingen (extra helften) en van het veld is gestuurd, dan wordt ervan uitgegaan dat de speler tijdens de verlenging (extra helft) 1 (één) rode kaart heeft gekregen, geen gele, en tijdens de reguliere speeltijd 1 (één) gele kaart. Bij de berekening van de weddenschappen die zijn geplaatst op uitsluitingen en waarschuwingen, worden alleen die weddenschappen in aanmerking genomen die zijn toegekend aan de spelers die op dat moment direct bij het spel betrokken waren. De uitzondering is wanneer de scheidsrechter tijdens de rust een gele of rode kaart geeft aan de speler die de eerste helft heeft gespeeld en nog niet is gewisseld. In dit geval wordt de gegeven gele of rode kaart ook meegenomen bij het berekenen van de weddenschappen op uitsluitingen en waarschuwingen (de kaart die tijdens de rust wordt gegeven, wordt beschouwd als gegeven tijdens de tweede helft en de getoonde minuut is 46). Uitsluitingen en waarschuwingen die worden gegeven aan reservespelers, spelers die aan de wedstrijd hebben deelgenomen maar zijn gewisseld, de coach of de technische staf worden niet in aanmerking genomen bij de berekening van weddenschappen op uitsluitingen en waarschuwingen. Uitsluitingen en waarschuwingen die na het laatste fluitsignaal worden gegeven, worden evenmin in aanmerking genomen bij de berekening van weddenschappen op uitsluitingen en waarschuwingen.

Het geregistreerde tijdstip van de uitsluiting of waarschuwing is het tijdstip waarop de scheidsrechter de speler een gele of rode kaart toont.

- Weddenschappen: wie van de geselecteerde spelers krijgt een rode (gele) kaart in de wedstrijd (rust).

Weddenschappen op kaartpunten (geel en rood) kunnen ook door de organisator worden aangeboden. De kaarten die de spelers tijdens de wedstrijd krijgen,

worden als volgt berekend: een gele kaart telt als 1 (één) punt en een rode kaart telt als 2 (twee) punten. De tweede gele kaart die dezelfde speler krijgt en waardoor deze van het veld wordt gestuurd, wordt niet meegenomen bij de berekening van de weddenschappen op kaartpunten. Voor elke kaart die een speler ontvangt, krijgt het team van de speler dus 1 (één) punt als de speler één gele kaart ontvangt, 2 (twee) punten als de speler één rode kaart ontvangt en 3 (drie) punten als de speler met één gele kaart een rode kaart krijgt, of wanneer de speler met één gele kaart een tweede gele kaart krijgt (die wordt beschouwd als een rode kaart en leidt tot de uitsluiting van de speler van het veld), krijgt de speler opnieuw 3 (punten), worden er geen punten toegekend voor de tweede gele kaart, maar worden er wel punten toegekend voor de rode kaart.

- Weddenschappen: het eerste team wint de wedstrijd (rust) op basis van het aantal kaartpunten – "Win 1".
- Weddenschappen: een gelijkspel op basis van het aantal kaartpunten in de wedstrijd (rust) – "Gelijkspel".
- Weddenschappen: het tweede team wint de wedstrijd (rust) met het aantal kaartpunten – "Win 2".
- Weddenschappen: het eerste team zal de wedstrijd (ruststand) niet verliezen op basis van het aantal kaartpunten – "Win1- Gelijkspel".
- Weddenschappen: een van de teams wint de wedstrijd (ruststand) op basis van het aantal kaartpunten – "Win1 -Win2".
- Weddenschappen: het tweede team zal de wedstrijd (ruststand) niet verliezen op basis van het aantal kaartpunten – "Gelijkspel – Winst 2".
- Weddenschappen: het eerste team zal de wedstrijd (ruststand) winnen (niet verliezen) met het aantal kaartpunten, rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".
- Weddenschappen: het tweede team zal de wedstrijd (ruststand) winnen (niet verliezen) met het aantal kaartpunten, rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".
- Weddenschappen: het aantal kaartpunten in de wedstrijd (ruststand) is hoger (lager) dan de totale waarde.
- Weddenschappen: het aantal kaartpunten van het betreffende team in de wedstrijd (ruststand) is hoger (lager) dan de totale waarde.
- Weddenschappen: het aantal kaartpunten in de wedstrijd (rust) is even (oneven).

- Weddenschappen op het eerste team dat wint in het aantal hoekschoppen in de wedstrijd (rust) – "**Win1**".
- Weddenschappen op beide teams die een gelijk aantal hoekschoppen uitvoeren in de wedstrijd (rust) – "**Gelijkspel**".
- Weddenschappen op het tweede team dat wint in het aantal hoekschoppen in de wedstrijd (rust) – "**Win2**".
- Weddenschappen op het eerste team dat wint (niet verliest) in het aantal hoekschoppen in de wedstrijd (rust) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 1**".
- Weddenschappen op het tweede team dat wint (niet verliest) in het aantal hoekschoppen in de wedstrijd (rust) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen op het aantal uitgevoerde hoekschoppen dat hoger (lager) is dan de aangeboden waarde van het wedargument.
- Weddenschappen op het aantal uitgevoerde hoekschoppen dat **even (oneven)** zal zijn.
- Weddenschappen: welk team zal de eerste hoekschop in de wedstrijd nemen.
- Weddenschappen op het tijdsbestek waarbinnen de eerste hoekschop zal worden genomen (de tijdsbestekken in minuten worden inclusief gespecificeerd).
- Weddenschappen: welk team zal de volgende hoekschop nemen (geen van beide teams zal de volgende hoekschop nemen).

Een hoekschop wordt alleen als genomen beschouwd wanneer de bal vanaf een hoekschoppunt wordt ingegooid. De geregistreerde tijd van de hoekschop is de tijd waarop de hoekschop door de scheidsrechter wordt toegekend. Als de hoekschop is toegekend, maar niet is genomen, wordt deze niet meegenomen bij de berekening van weddenschappen op hoekschoppen.

Als de scheidsrechter besluit om een genomen hoekschop over te spelen, wordt bij de berekening van de weddenschappen op de uitkomsten van hoekschoppen geen rekening gehouden met die hoekschop, maar met de overgespeelde hoekschop.

- Weddenschappen: het aantal multi-corners dat boven (onder) de aangeboden waarde van het totaal ligt.

Het aantal multi-hoekschoppen is het product van het aantal

- hoekschoppen dat in de eerste helft is geregistreerd en het aantal hoekschoppen dat in de tweede helft is geregistreerd.
- Weddenschappen: welk team zal de eerste wissel doorvoeren (beide teams zullen tegelijkertijd de eerste wissel doorvoeren).
  - Weddenschappen op het aantal uitgevoerde wissels dat boven (onder) de aangeboden waarde van het wedargument ligt.
  - Weddenschappen: in welk van de aangeboden tijdsintervallen de eerste wissel zal plaatsvinden (de tijdsintervallen in minuten worden inclusief gespecificeerd).
  - Weddenschappen op het scoren (niet scoren) van een doelpunt door een wisselspeler.
  - Weddenschappen op de eerste wissel die in de eerste helft (rust, tweede helft) wordt uitgevoerd.
  - Weddenschappen op het aantal vrije trappen in de wedstrijd dat hoger (lager) zal zijn dan de aangeboden waarde van het wedargument.
  - Weddenschappen op het aantal buitenspelposities in de wedstrijd dat hoger (lager) zal zijn dan de aangeboden waarde van het wedargument.
  - Weddenschappen: in de wedstrijd zal de balbezittijd van het eerste team (het tweede team), uitgedrukt in procenten, hoger (lager) zijn dan de aangeboden waarde van het wedargument (uitgedrukt in procenten).
  - **Weddenschappen: eerste (laatste)**
    - a) zal een vrije trap vanaf het doel zijn in de wedstrijd. (De weddenschap wordt als gewonnen beschouwd als de eerste (laatste) van de aangeboden opties in de lijn - een vrije trap vanaf het doel toegewezen kreeg en deze werd uitgevoerd.)
    - b) er zal een inworp zijn in de wedstrijd. (De weddenschap wordt als gewonnen beschouwd als de eerste (laatste) van de aangeboden opties in de lijn – een inworp toegewezen kreeg en deze werd uitgevoerd. )
    - c) Er zal een hoekschop worden gegeven in de wedstrijd. (De weddenschap wordt als gewonnen beschouwd als de eerste (laatste) van de opties die in de lijn worden aangeboden, een hoekschop toegekend kreeg en deze werd uitgevoerd.)
    - d) er zal een overtreding van de spelregels plaatsvinden in de wedstrijd. (De weddenschap wordt als gewonnen beschouwd als de eerste (laatste) van de aangeboden opties in de lijn – een directe vrije trap (inclusief strafschoppen) toegewezen kreeg en deze werd uitgevoerd.)
    - e) er zal een buitenspel worden vastgesteld in de wedstrijd. (De

weddenschap wordt als gewonnen beschouwd als de eerste (laatste) van de aangeboden opties in de lijn een buitenspel was en het spel werd hervat met een vrije trap.)

f) er wordt een doelpunt gemaakt in de wedstrijd. (De weddenschap wordt als gewonnen beschouwd als de eerste (laatste) van de aangeboden opties in de lijn een doelpunt was.)

Het tijdstip waarop de gebeurtenissen "Vrije trap vanaf het doel", "Inworp", "Hoekschop", "Directe vrije trap", "Strafschop", "Vrije trap", "Buitenspel" en "Doelpunt" worden vastgesteld, is het tijdstip waarop de scheidsrechter(s) deze toekent (vaststelt).

Deze gebeurtenissen worden geacht te hebben plaatsgevonden (uitgevoerd) als:

1. "Vrije trap vanaf het doel" – is toegekend en de bal is vanaf de markering in het spel gebracht.
2. "Inworp" – is toegekend en de bal is achter de zijlijn in het spel gebracht.
3. "Hoekschop" – is toegekend en de bal is vanuit de hoekschopstip in het spel gebracht.
4. "Directe vrije trap" – werd toegekend en de bal werd in het spel gebracht met een directe vrije trap.
5. Er een strafschop werd toegekend en uitgevoerd.
6. "Vrije trap" – werd toegekend en uitgevoerd vanaf de stip.
7. "Buitenspel" – werd vastgesteld en de bal werd in het spel gebracht door een vrije trap.
8. "Doelpunt" – werd vastgesteld door het doel van de tegenstander te scoren.

o

- o Weddenschappen: de aangegeven speler scoort (scoort niet, scoort het eerste doelpunt, scoort het volgende doelpunt) in de wedstrijd.

Eigen doelpunten worden niet meegenomen bij het berekenen van de bovengenoemde weddenschappen. Als de gespecificeerde speler helemaal niet speelt (niet deelneemt aan de wedstrijd), wordt de weddenschap berekend met de quotering "1" (één). **Als de speler een invaller is en tot het einde van de reguliere speeltijd (inclusief de door de scheidsrechter toegevoegde tijd) ten minste 1 seconde op het veld staat, wordt de gespecificeerde speler geacht aan de wedstrijd te hebben deelgenomen en worden alle weddenschappen die op deze speler zijn aangeboden zonder uitzondering volgens deze regel berekend.**

Als er bijvoorbeeld een weddenschap is geplaatst dat de speler het eerste doelpunt zal scoren en deze speler aan het einde van de wedstrijd als

invaller op het veld staat terwijl het openingsdoelpunt al is gescoord, dan worden de weddenschappen op de uitkomst dat deze gespecificeerde speler het eerste doelpunt zal scoren als verloren beschouwd, aangezien de speler weliswaar aan de wedstrijd heeft deelgenomen, maar niet het eerste doelpunt heeft gescoord.

- Weddenschappen: of in de wedstrijd:
  - **Double** wordt geregistreerd (dezelfde speler scoort precies twee, maar niet meer dan twee doelpunten in de wedstrijd).
  - **Hat-trick** (dezelfde speler scoort precies drie, maar niet meer doelpunten in de wedstrijd).
  - **Poker** (dezelfde speler scoort precies vier, maar niet meer doelpunten in de wedstrijd).
  - **Penta-Trick** (dezelfde speler scoort precies vijf, maar niet meer doelpunten in de wedstrijd).

De uitkomsten van deze weddenschappen worden op de volgende basis berekend: de registratie van een penta-trick door een bepaalde speler impliceert niet automatisch de registratie van een poker, hattrick of dubbelslag door diezelfde speler (op dezelfde manier impliceert de registratie van een poker niet automatisch de registratie van een hattrick en dubbelslag, en impliceert de registratie van een hattrick niet automatisch de registratie van een dubbelslag). Als in een wedstrijd 5 ballen in het doel van de tegenstander zijn gescoord door dezelfde speler, betekent dit niet dat zowel een hattrick als een dubbelslag zijn geregistreerd. De berekening wordt gemaakt op basis van het eindresultaat dat in de wedstrijd is geregistreerd. Als twee of meer van de bovengenoemde resultaten zijn geregistreerd door verschillende spelers, worden de weddenschappen als gewonnen berekend.

Als bijvoorbeeld in dezelfde wedstrijd zowel een dubbelslag als een poker door verschillende spelers worden geregistreerd, worden de weddenschappen op de uitkomsten "Poker" en "Dubbelslag" als gewonnen beschouwd.

- Weddenschappen: hoe dit doelpunt wordt gescoord:
  - a) Er wordt een eigen doelpunt geregistreerd (als de bal in het eigen doel wordt gescoord)
  - b) Kopbal wordt geregistreerd (als het doelpunt wordt gescoord met een

kopbal in het doel van de tegenstander)

c) Er wordt een vrije trap geregistreerd (als het doelpunt in het doel van de tegenstander is gescoord door een vrije trap zonder dat de bal is uitgespeeld. Als het doelpunt is gescoord door een directe hoekschop, wordt dit ook beschouwd als een doelpunt dat is gescoord door een vrije trap.

d) Een penalty wordt geregistreerd (als het doelpunt is gescoord door een directe penalty; het geval waarin het doelpunt wordt gescoord nadat de bal weer in het spel is gekomen of is weggewerkt, wordt niet meegenomen bij de berekening van deze weddenschap).

e) Een regulier doelpunt wordt geregistreerd (als het doelpunt wordt gescoord met een voet of op een andere toegestane manier, met uitzondering van een kopbal; als het doelpunt niet wordt gescoord door een vrije trap of een strafschop; en als het doelpunt geen eigen doelpunt is.

- Weddenschappen: het betreffende team zal (of zal niet) een comeback-overwinning behalen.

Een comeback-overwinning betekent dat het team op enig moment tijdens de wedstrijd achter moet staan voordat het als winnaar uit de bus komt.

- Weddenschappen op het totale aantal cijfers op de shirts van de spelers die doelpunten hebben gescoord in de wedstrijd: "totaal boven (onder) de aangeboden waarde van het wedargument".

De spelers die eigen doelpunten hebben gescoord, worden niet meegenomen in de berekening van de bovengenoemde weddenschap. De nummers van de spelers die meer dan één doelpunt hebben gescoord, worden slechts één keer meegeteld.

- Weddenschappen op gescoorde doelpunten en wedstrijdresultaat: Er wordt aangeboden om het aantal gescoorde doelpunten en de wedstrijdresultaten te voorspellen. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

1. "Beide teams scoren een doelpunt en Win1 (Win1 – Gelijkspel)"
2. "Beide teams scoren een doelpunt en gelijkspel (Win1 – Win2)"
3. "Beide teams scoren een doelpunt en Win2 (Gelijkspel – Win2)"
4. "Totaal aantal doelpunten in de wedstrijd boven (onder) de opgegeven waarde van het wedargument en Win1 (Win1 – Gelijkspel)"
5. "Totaal van de wedstrijd boven (onder) de opgegeven waarde van het wedargument en gelijkspel (Win1 – Win2)"

6. "Totaal van de wedstrijd boven (onder) de opgegeven waarde van het wedargument en Win2 (Gelijkspel–Win2)"

De organisator kan ook weddenschappen aanbieden die andere mogelijke uitkomsten van de wedstrijd omvatten.

- Weddenschappen op het aantal minuten dat door de scheidsrechter aan het einde van de wedstrijd (de helft) wordt toegevoegd.  
Bij de berekening van weddenschappen op deze uitkomsten wordt rekening gehouden met het volgende:
  - a) De tijd (in minuten) die door de assistent- f scheidsrechter op het lichtbord wordt weergegeven.
  - b) De informatie over de toegevoegde tijd (in minuten) die op het tv-schermbord wordt weergegeven.
  - c) De informatie die wordt verstrekt door de websites die in de tabel zijn opgenomen.

De bronnen die als basis worden genomen bij de berekening van bovengenoemde weddenschappen, zijn gerangschikt in volgorde van prioriteit. Als de uitkomst van de weddenschap niet door een van deze bronnen kan worden bepaald, worden de weddenschappen berekend met de quotering "1" (één).

Als de informatie over de weergegeven extra tijd (in minuten) en de werkelijke speeltijd verschillen, wordt bij de berekening van de weddenschappen rekening gehouden met de weergegeven tijd.

Als de informatie over de extra tijd (in minuten) die op het tv-schermbord of het lichtbord door een assistent-scheidsrechter wordt weergegeven, in de toekomst om welke reden dan ook wordt gewijzigd (verhoogd of verlaagd), worden de weddenschappen berekend op basis van de oorspronkelijk weergegeven informatie.

- Weddenschappen: het eerste team wint met het aantal keer dat de bal tegen het houtwerk (paal/lat) komt in de wedstrijd (rust) – "Win 1".
- Weddenschappen: gelijkspel door het aantal keer dat de bal op het houtwerk (paal/lat) terechtkomt in de wedstrijd (rust) – "Gelijkspel".
- Weddenschappen: het tweede team wint met het aantal keer dat de bal op het houtwerk (paal/lat) terechtkomt in de wedstrijd (rust) – "Win 2".

- Weddenschappen: het eerste team wint (verliest niet) met het aantal keer dat de bal op het houtwerk (paal/lat) terechtkomt in de wedstrijd (rust), rekening houdend met de "Handicap 1".
- Weddenschappen: het tweede team wint (verliest niet) met het aantal keer dat de bal op het houtwerk (paal/lat) terechtkomt in de wedstrijd (rust) rekening houdend met de "Handicap 2".
- Weddenschappen: het aantal keer dat de bal het houtwerk (paal/lat) raakt is hoger (lager) dan het aangeboden totaal aantal.

Houtwerk wordt gescoord wanneer de bal in het spel blijft nadat deze de doelpaal/lat heeft geraakt.

Een houtwerk wordt niet geteld in de volgende gevallen:

1. Als de scheidsrechter het spel heeft stilgelegd voordat de bal de doelpaal/lat heeft geraakt.
2. Als de bal de doelpaal/lat heeft geraakt en het veld heeft verlaten (geen enkele speler of de scheidsrechter heeft geraakt voordat hij buiten het veld kwam).
3. Nadat de paal/lat is geraakt, is er een doelpunt gescoord (nadat de paal/lat is geraakt, heeft de bal geen enkele speler of de scheidsrechter geraakt, maar is hij in het doel beland).

In alle andere gevallen wordt het als houtwerk geteld.

Als de bal eerst de doelpaal raakt en vervolgens de lat, of vice versa, of eerst de lat en vervolgens de doelpaal, of de doelpaal en de lat tegelijkertijd, wordt de bal beschouwd als 1 keer het houtwerk geraakt te hebben, mits de bal na de eerste aanraking geen enkele speler of de scheidsrechter heeft geraakt.

- **Weddenschappen op het aantal videoreplays in de wedstrijd (rust) – "Totaal boven (onder) het totale aantal".**  
Er is sprake van een videoreplay wanneer de scheidsrechter met een gebaar (met zijn handen een rechthoek in de lucht maakt) aangeeft dat er een videoreplay wordt getoond of naar het scherm van de videoreplay loopt.  
Er is geen sprake van een videoreplay wanneer op het scorebord of op het scherm de berichten "Goal Check" of "Penalty Check" worden weergegeven (ook berichten die verwijzen naar alle controles) en wanneer de

scheidsrechter zijn hand naar zijn oor brengt.

Er is ook geen sprake van videoreplay wanneer de scheidsrechter de spelsituatie bespreekt met assistenten.

- **Weddenschappen op de periode waarin het eerste (tweede) team voor stond (voor de periode waarin de scores gelijk waren) in de wedstrijd (helft) – "Totaal boven (onder) het totale aantal".**

Bij het berekenen van de bovengenoemde weddenschappen wordt rekening gehouden met de volledige minuten. Als het eerste team bijvoorbeeld het eerste doelpunt scoort in de<sup>9e</sup>minuut<sup>en</sup> 26 seconden, en het tweede team vervolgens de stand gelijk maakt in de<sup>12e</sup>minuut<sup>en</sup> 43 seconden, wordt het eerste team geacht 3 (drie) minuten voor te hebben gestaan (het doelpunt van het eerste team wordt gescoord in de 10e, en het doelpunt van het tweede team wordt gescoord in de<sup>13e</sup> minuut). De tijd die de scheidsrechter aan het einde van de wedstrijd en de rust compenseert, wordt niet in aanmerking genomen.

- **Weddenschappen op het totale aantal minuten dat de doelpunten worden gescoord (het tijdstip waarop het doelpunt wordt gescoord) tijdens de wedstrijd – "Totaal boven (onder) het totale aantal"**

Bij het berekenen van de bovengenoemde weddenschappen wordt geen rekening gehouden met de tijd die de scheidsrechter aan het einde van de wedstrijd en tijdens de rust compenseert ( ). Als de doelpunten bijvoorbeeld worden gescoord in de<sup>24e</sup>minuut<sup>en</sup> 15 seconden, de<sup>47e</sup>minuut en 50 seconden, de<sup>90+2e</sup>minuut en 15 seconden en de<sup>90+4e</sup>minuut en 36 seconden, dan wordt het totale aantal minuten van de gescoorde doelpunten in de wedstrijd beschouwd als  $(25+48+90+90=253)$  minuten).

- **Weddenschappen: het aantal keren dat het medische team het veld betreedt tijdens een wedstrijd – "Totaal boven (onder) de totale waarde".**  
Als er meer dan één medisch team tegelijkertijd het veld betreedt voor een of meer spelers van hetzelfde team, of voor spelers van twee concurrerende teams, dan wordt ervan uitgegaan dat het medisch team één keer het veld heeft betreden. Als bijvoorbeeld in de wedstrijd Engeland-Spanje de spelers van de twee tegenstanders met elkaar in botsing zijn gekomen, blessures hebben opgelopen en hun medische teams het veld zijn opgekomen, dan wordt in dit geval het aantal optredens van het medische team op het veld beschouwd als 1 (één) of anderszins dat het medische team één keer het veld is opgekomen.  
Als het medische team medische hulp verleent aan de speler buiten de grenzen van het veld, wordt het medische team niet geacht het veld te hebben betreden.

- **Weddenschappen op het aantal assists van de geselecteerde spelers – "Totaal boven (onder) het totale aantal".**

De laatste balaanraking (de pass, de trap die resulteert in een pass, of enige andere aanraking) die ertoe leidt dat de speler die de bal ontvangt een doelpunt scoort in het doel van de tegenstander zonder dat een van de spelers van de tegenstander de bal op beslissende wijze heeft aangeraakt, wordt beschouwd als een assist. Een assist kan ook worden toegekend aan de speler die heeft deelgenomen aan de primaire assist of die een pass heeft gegeven voordat een andere speler de primaire assist gaf, als de acties van laatstgenoemde van belang waren voor het scoren van een doelpunt in het doel van de tegenstander.

Eigen doelpunten, direct gerealiseerde (zonder assist) vrije trappen, doelpunten die direct uit een hoekschop worden gescoord, evenals directe strafschoppen worden niet als assists beschouwd. Een assist wordt ook niet als zodanig beschouwd wanneer de speler zelf een "assist" uitvoert, d.w.z. erin slaagt een doelpunt te scoren in het doel van de tegenstander als gevolg van een solo-run of dribbel.

Weddenschappen op de uitkomsten van de assists worden berekend volgens de officiële bronnen die in dit reglement beschikbaar zijn.

- Weddenschappen: het eerste team wint de wedstrijd (ruststand) op basis van het aantal schoten op doel – "Win 1".
- Weddenschappen: het tweede team wint de wedstrijd (ruststand) op basis van het aantal schoten op doel – "Win 2"
- Weddenschappen: er wordt een gelijkspel geregistreerd in de wedstrijd (rust) op basis van het aantal schoten op doel – "X".
- Weddenschappen: het eerste team zal de wedstrijd (ruststand) niet verliezen op basis van het aantal schoten op doel – "Win 1- X".
- Weddenschappen: het tweede team zal de wedstrijd niet verliezen (ruststand) volgens het aantal schoten op doel – "Win 2 – X".
- Weddenschappen: er wordt geen gelijkspel geregistreerd op basis van het aantal schoten op doel – "Win 1 – Win 2".
- Weddenschappen op het aantal schoten op doel door de geselecteerde spelers – "Totaal boven (onder) het totale aantal".
- Weddenschappen op het totale aantal schoten op doel door de teams – "Totaal boven (onder) het totale aantal".
- Weddenschappen op het totale aantal schoten op doel door teams afzonderlijk – "Totaal boven (onder) het totale aantal".

Een schot op doel (in de wedstrijd, bij rust, door het team, door de speler) wordt beschouwd als elke duidelijke poging om een doelpunt te maken,

a) waarbij de bal in het doel terechtkomt en een doelpunt wordt geregistreerd,

b) waarbij de bal in het doel zou zijn beland als de doelverdediger het doelpunt niet had voorkomen.

c) waarbij de bal in het doel zou zijn beland als de verdediger (de speler van de tegenstander) die op dat moment achter de doelverdediger stond, de bal niet had tegengehouden terwijl de doelverdediger geen kans had om het doelpunt te voorkomen.

Houtwerk (paal/lat) wordt niet beschouwd als een schot op doel. Een schot dat wordt geblokkeerd door een andere speler die niet de laatste is, maar achter wie zich nog andere spelers bevinden, wordt niet beschouwd als een schot op doel.

- Weddenschappen: het eerste team wint de wedstrijd (ruststand) op basis van het aantal genomen schoten – "Win 1".
- Weddenschappen: het tweede team wint de wedstrijd (rust) op basis van het aantal genomen schoten – "Win 2".
- Weddenschappen: er wordt een gelijkspel geregistreerd in de wedstrijd (rust) op basis van het aantal uitgevoerde schoten – "Gelijkspel".
- Weddenschappen: het eerste team zal de wedstrijd niet verliezen (ruststand) op basis van het aantal genomen schoten – "Win1 – Gelijkspel".
- Weddenschappen: het tweede team zal de wedstrijd niet verliezen (ruststand) op basis van het aantal uitgevoerde kicks – "Win2 – Gelijkspel".
- Weddenschappen: er wordt geen gelijkspel geregistreerd in de wedstrijd (rust) op basis van het aantal uitgevoerde kicks – "Win1- Win2".
- Weddenschappen op het aantal schoten van de geselecteerde spelers – "Totaal boven (onder) het totale aantal".
- Weddenschappen op het totale aantal schoten van de teams – "Totaal boven (onder) het totale aantal".
- Weddenschappen op het totale aantal schoten dat door de teams afzonderlijk wordt uitgevoerd – "Totaal boven (onder) het totale aantal".

De trap (in de wedstrijd, in de rust, door het team, door de speler) wordt beschouwd als elke duidelijke poging om een doelpunt te maken,

a) waarbij de bal het doelnet raakt,

b) waarbij de bal naar het doel zou zijn gegaan als de doelverdediger het doel niet had gered of de tegenstander, die op dat moment de laatste speler was, de bal niet had tegengehouden.

c) waarbij de bal richting het doel gaat en wordt geblokkeerd door de verdediger achter wie zich nog een (of meer) verdediger(s) of de doelverdediger bevindt (bevinden),

d) waarbij de bal boven het doel of langs het doel zou zijn gegaan als deze niet was geblokkeerd door de doelverdediger of een van de spelers,

e) waarbij de bal het houtwerk (paal/balk) raakt,

f) waarbij de bal over het doel of langs het doel gaat zonder een speler te raken.

- **Weddenschappen: op de vraag of de wedstrijd na de strafschoffenserie al dan niet doorgaat naar de "sudden death"-ronde (wanneer 11 of meer strafschoffen worden ge ).**

Als de penaltyreeks niet wordt uitgevoerd in de wedstrijd, worden de weddenschappen op de bovengenoemde uitkomst berekend met een quotering van 1 (één).

**Weddenschappen: wie van de voorgestelde spelers de beste spits van het kampioenschap zal zijn.**

De beste spits van het kampioenschap is de speler die het hoogste aantal doelpunten heeft gescoord in de reguliere speeltijd en in de verlenging.

Als er meer dan één speler is met het hoogste aantal doelpunten in het kampioenschap, wordt de beste spits bepaald volgens de volgende prioriteit:

1. De speler met de meeste assists in het betreffende kampioenschap.
2. De speler die tijdens het betreffende kampioenschap de minste doelpunten heeft gescoord uit directe strafschoffen.

Wanneer de huidige spits van het clubkampioenschap naar een ander clubkampioenschap verhuist, worden weddenschappen op de uitkomst van "De beste spits van het kampioenschap" als volgt berekend:

Als een speler aan meer dan de helft van alle wedstrijden van het betreffende clubkampioenschap heeft deelgenomen, blijven de weddenschappen op die speler geldig en worden de weddenschappen berekend op basis van het eindresultaat van het kampioenschap. Als de speler aan minder dan de helft van alle wedstrijden van het betreffende clubkampioenschap heeft deelgenomen, worden alle weddenschappen op de uitkomst van "De beste spits van het kampioenschap", inclusief weddenschappen op de andere spelers, berekend met de quotering "1" (één).

In het geval dat de bovengenoemde indicatoren van de spelers volledig overeenkomen, worden alle spelers met relevante indicatoren beschouwd als aanvallers en worden de weddenschappen die op hen zijn geplaatst als gewonnen berekend.

- **In de wedstrijd (rust) wint het eerste team op basis van het aantal uitgevoerde onderscheppingen: "Win 1".**
- **Een gelijkspel wordt geregistreerd in de wedstrijd (rust) op basis van het aantal uitgevoerde onderscheppingen: "Gelijkspel" ("X").**
- **In de wedstrijd (rust) wint het tweede team op basis van het aantal onderscheppingen: "Winst 2".**
- **Het eerste team wint de wedstrijd (ruststand) op basis van het aantal onderscheppingen, rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".**
- **Het tweede team wint de wedstrijd (ruststand) op basis van het aantal onderscheppingen, rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".**
- **Weddenschappen op het totale aantal onderscheppingen door teams in de wedstrijd (rust) – "Totaal boven (onder) de totale waarde".**
- **Weddenschappen op het totale aantal onderscheppingen dat door elk team afzonderlijk in de wedstrijd (rust) wordt uitgevoerd – "Totaal boven (onder) de totale waarde".**
- **Weddenschappen op het totale aantal onderscheppingen uitgevoerd door de betreffende sporter – "Totaal boven (onder) de totale waarde".**

Een onderschepping is een actie die door de sporter op het speelveld (op het veld, niet in de lucht) wordt uitgevoerd, waarbij de sporter de bal afpakt van de tegenstander, die duidelijk de controle over de bal had vóór de uitgevoerde onderschepping van de bal. Ongeacht of de onderschepping effectief of ineffectief is, wordt de onderschepping als uitgevoerd beschouwd. Een effectieve

onderschepping is wanneer de sporter die de bal van de tegenstander afpakt, de bal onder controle heeft of de bal onder controle is van zijn team. Een effectieve onderschepping van de bal wordt ook als zodanig beschouwd wanneer de bal, na de onderschepping door de sporter, in de "veilige" zone voor zijn team terechtkomt. Een ondoeltreffende onderschepping is wanneer de sporter die de bal onderscheept, deze onmiddellijk na de onderschepping weer verliest en de bal weer in het bezit is van het andere team.

De officiële websites van de toernooien, opgenomen in de tabel, worden als basis genomen bij de berekening van weddenschappen op de uitslagen van voetbalwedstrijden (met uitzondering van de weddenschappen "welk team zal de aftrap nemen" en "weddenschappen op het aantal minuten dat door de scheidsrechter aan het einde van de wedstrijd (de helft) wordt toegevoegd").

Een voetbalwedstrijd (met een duur van 90 minuten) die is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of beëindigd, wordt als voltooid beschouwd als de 70e minuut van de wedstrijd al was begonnen. Een wedstrijd met een duur van 20 minuten die werd onderbroken en niet werd voortgezet of niet werd voltooid binnen 24 uur, wordt als gespeeld beschouwd als de 16e minuut van de wedstrijd al was begonnen, en een wedstrijd met een duur van 24 minuten die werd onderbroken en niet werd voortgezet of niet werd voltooid binnen 24 uur, wordt als gespeeld beschouwd als de 19e minuut van de wedstrijd al was begonnen. Als het evenement is onderbroken en als niet voltooid wordt beschouwd, worden de weddenschappen waarvan de uitkomst op het moment van onderbreking al vaststond en die niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van het evenement, berekend, en worden alle andere weddenschappen berekend met de quotering "1". In het geval dat de wedstrijd om welke reden dan ook niet plaatsvindt (helemaal niet begint) en er een technische overwinning (nederlaag) v e wordt geregistreerd in de wedstrijd, wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd en worden alle weddenschappen op de wedstrijd berekend met de quotering "1" (één).

Bovendien, in het geval dat de gestarte wedstrijd op enig moment wordt onderbroken en niet wordt voortgezet, en een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd volgens de officiële informatie, worden de weddenschappen berekend volgens de huidige regelgeving. Dat wil zeggen, als de onderbroken wedstrijd volgens deze regelgeving wordt beschouwd als gespeeld, dan worden de weddenschappen berekend volgens de werkelijke resultaten die op het moment van onderbreking zijn geregistreerd.

In het geval dat vanwege een gebrek aan informatie over de onderbreking van de wedstrijd de acceptatie van online weddenschappen niet werd opgeschort en de

weddenschappen na de daadwerkelijke onderbreking van de wedstrijd werden geaccepteerd, worden al deze weddenschappen berekend met de quotering "1" (één). Het werkelijke tijdstip van de onderbreking van de wedstrijd wordt volgens officiële informatie in realtime geregistreerd en weddenschappen die na dat tijdstip zijn geplaatst, worden berekend met de quotering "1" (één). Als de wedstrijd volgens de officiële informatie bijvoorbeeld in de tweede helft werd onderbroken op 75:46 minuten, maar door een gebrek aan informatie werden weddenschappen geaccepteerd tot 78:29 minuten van de wedstrijd, dan wordt in dit geval het werkelijke tijdstip van de onderbreking van de wedstrijd in realtime geregistreerd (bijvoorbeeld: de 75:46 minuut van de wedstrijd was 22:46:00 in realtime) en alle weddenschappen die na dat tijdstip zijn geplaatst, worden berekend met de quotering "1" (één).

In controversiële situaties, wanneer in de weddenschap of weddenschappen op de uitslagen van de wedstrijd en de wedstrijdstatistieken die in dezelfde realtime zijn gemaakt, de geregistreerde minuten van de speeltijd van de wedstrijd verschillen, wordt de speeltijd die is geregistreerd in de weddenschap op de uitslag van de wedstrijd als basis genomen.

Weddenschappen worden ook geaccepteerd op andere mogelijke uitkomsten van voetbalwedstrijden die door de organisator in de Line worden aangeboden.

## **Beschrijving voetbalmarkten**

Weddenschappen op voetbalwedstrijden worden geaccepteerd voor de reguliere speeltijd, tenzij anders aangegeven door de organisator in de Line. Resultaten die worden geregistreerd in de verlenging en strafschoppen worden niet meegenomen bij het berekenen van weddenschappen op uitkomsten die worden voorgesteld voor de reguliere speeltijd. De door de scheidsrechter gecompenseerde tijd wordt toegerekend aan de overeenkomstige rust of reguliere speeltijd van de wedstrijd. De reguliere speeltijd voor voetbalwedstrijden is vastgesteld op 90 minuten (twee halften van elk 45 minuten). De wedstrijden kunnen ook in de volgende formats worden gehouden: 2×10 (2 halften van elk 10 minuten) en 2×12 (2 halften van elk 12 minuten). In het geval van voetbalwedstrijden met een ander formaat dan , verschijnt er een speciale markering in de lijn die het wedstrijdformaat aangeeft. Het formaat van de wedstrijd kan ook tijdens de wedstrijd veranderen. In dergelijke gevallen wordt er vooraf een speciale markering in het programma (lijn) aangebracht om de mogelijke wijziging van het wedstrijdformaat door de organisator aan te geven.

## Totaal of beide teams scoren

**Totaal of beide teams scoren:** er wordt tegelijkertijd aangeboden om te wedden op het aantal gescoorde doelpunten in de wedstrijd dat boven (onder) de geselecteerde waarde van het wedargument ligt en of beide teams doelpunten zullen scoren (niet zullen scoren) in de wedstrijd. De weddenschap wordt als gewonnen beschouwd als ten minste één van de gemaakte voorspellingen correct is. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- Beide teams scoren - Ja of Meer dan
- Beide teams scoren - Nee of Meer dan
- Beide teams scoren - Ja of Onder
- Beide teams scoren - Nee of Onder

### **Het voorbeeld**

*De speler heeft een weddenschap geplaatst: **Beide teams scoren - Ja of Meer dan (3,5)**. De weddenschap wordt als gewonnen beschouwd als elk team minstens één doelpunt scoort of als het totale aantal gescoorde doelpunten minstens 4 is.*

## Resultaat

**Resultaat:** er wordt gevraagd om te voorspellen welk team de wedstrijd zal winnen. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Winst 1:** overwinning van team 1.
- **Winst 2:** overwinning van team 2.
- **X:** de wedstrijd eindigt in een gelijkspel.

## Resultaat-0% marge

**Resultaat-0% winst:** de markt geeft aan dat de bookmaker een weddenschap aanbiedt op de overwinning van een van beide teams (1 of 2) zonder zijn gebruikelijke marge (winst) op de odds toe te passen.

In een reguliere markt kan de quotering voor een thuisoverwinning (1) bijvoorbeeld **1,85** zijn, waarbij de marge van de bookmaker al is inbegrepen. In een markt **met 0% marge** kan de quotering voor dezelfde uitkomst **2,00** zijn, waardoor u een hogere potentiële uitbetaling krijgt als uw weddenschap wint.

## Dubbele kans

**Dubbele kans:** deze wordt aangeboden om twee wedstrijdresultaten tegelijk te voorspellen, en als een van de resultaten correct wordt voorspeld, wordt de weddenschap als gewonnen berekend. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **1X:** de wedstrijd eindigt met een overwinning voor team 1 of een gelijkspel.
- **12:** de wedstrijd eindigt met een overwinning van team 1 of team 2.
- **X2:** de wedstrijd eindigt met een overwinning van team 2 of een gelijkspel.

*Het voorbeeld:*

*Als de wedstrijd eindigt met een score van 2:2, dan zijn de weddenschappen **1X** en **X2** gewonnen en is de weddenschap **12** verloren.*

## Gelijkspel geen weddenschap

**Gelijkspel geen weddenschap:** hiermee wordt voorspeld dat een van de teams wint, maar als de wedstrijd in een gelijkspel eindigt, wordt de weddenschap terugbetaald. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Team 1:** de wedstrijd eindigt met een overwinning van team 1. In geval van een gelijkspel wordt de weddenschap terugbetaald.
- **Team 2:** de wedstrijd eindigt met een overwinning voor team 2. Bij een gelijkspel wordt de weddenschap terugbetaald.

## Totaal

**Totaal:** u kunt voorspellen of het totale aantal gescoorde doelpunten boven of onder de geselecteerde waarde van het wedargument zal liggen. De volgende wedopties zijn beschikbaar.

**Totaal boven:** het aantal doelpunten moet hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument. Als het totale aantal doelpunten en de waarde van het wedargument overeenkomen, wordt de weddenschap terugbetaald.

*Het voorbeeld:*

**De weddenschap: totaal boven (3).** In deze weddenschap is "3" het wedargument. Om de weddenschap te winnen, moet het totale aantal gescoorde doelpunten in de wedstrijd dus hoger zijn dan 3. Als het totale aantal doelpunten gelijk is aan 3, wordt de weddenschap terugbetaald.

**Totaal onder:** het aantal doelpunten moet lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument. Als het totale aantal doelpunten en de waarde van het wedargument overeenkomen, wordt de weddenschap terugbetaald.

*Het voorbeeld:*

**De weddenschap: totaal onder (3).** In deze weddenschap is '3' het wedargument. Om de weddenschap te winnen, moet het totale aantal gescoorde doelpunten in de wedstrijd dus lager zijn dan 3. In geval het totale aantal doelpunten gelijk is aan 3,

wordt de weddenschap terugbetaald.

## Drievoudig totaal

Drievoudige totaal: hiermee wordt voorspeld hoeveel doelpunten er in de wedstrijd worden gescoord. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

**Totaal boven:** het aantal gescoorde doelpunten moet hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

*Het voorbeeld*

*De weddenschap: **totaal boven (3)**. In deze weddenschap is "3" het wedargument. Om de weddenschap te winnen, moet het totale aantal gescoorde doelpunten in de wedstrijd dus hoger zijn dan 3.*

**Totaal gelijk aan:** het aantal gescoorde doelpunten moet gelijk zijn aan de geselecteerde waarde van het wedargument.

*Het voorbeeld*

*Totaal gelijk aan (3): in deze weddenschap is '3' het wedargument. Om de weddenschap te winnen, moet het totale aantal gescoorde doelpunten in de wedstrijd dus 3 zijn.*

**Totaal onder:** het aantal gescoorde doelpunten moet lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

*Het voorbeeld*

*De weddenschap: **totaal onder (3)**. In deze weddenschap is "3" het wedargument. Om de weddenschap te winnen, moet het totale aantal gescoorde doelpunten in de wedstrijd dus lager zijn dan 3.*

## Eerste actie in de komende 5 minuten

**Eerste actie in de komende 5 minuten:** u kunt voorspellen welke actie als eerste zal worden uitgevoerd in de wedstrijd tijdens de opgegeven periode van 5 minuten. De volgende wedopties worden aangeboden:

- **Inworp**
- **Vrije trap**
- **Doelschop**
- **Hoekschop**
- **Toegekende penalty**
- **Geen spelhervatting**

Het voorbeeld

☆ ^ First Action in Next 5 Min			
Throw-in (05:00-09:59)	1.78	Free-Kick (05:00-09:59)	3.25
Goal Kick (05:00-09:59)	4	Corner (05:00-09:59)	8.5
Penalty Awarded (05:00-09:59)	100	No Set Piece (05:00-09:59)	50

De speler heeft de weddenschap '**Eerste actie in de komende 5 minuten: hoekschop (15:00-19:59)**' geplaatst. Om de weddenschap als gewonnen te laten gelden, moet er tussen de 15e minuut 00 seconde en de 19e minuut 59 seconde een hoekschop plaatsvinden, als eerste in de genoemde periode van de wedstrijd.

**\*Opmerking:** op de website wordt deze markt aangeboden in een apart tabblad **Fast Markets** (net als de tabbladen voor 1e helft, 2e helft, corners, enz).

## Volgende minuut

**Volgende minuut:** hier kan worden voorspeld of een bepaalde actie al dan niet zal worden uitgevoerd tijdens de gespecificeerde periode van één minuut. De volgende wedopties worden aangeboden:

- **Doelpunt: ja/nee**
- **Hoekschop: ja/nee**
- **Doelschop: ja/nee**
- **Vrije trap: ja/nee**
- **Inworp: ja/nee**
- **Kaart: ja/nee**
- **Strafschop toegekend: ja/nee**

## Het voorbeeld

☆ ^ Next Minute			
Goal: Yes (02:00-02:59)	46	Corner: Yes (02:00-02:59)	8.7
Corner: No (02:00-02:59)	1.04	Free Kick: Yes (02:00-02:59)	3.65
Free Kick: No (02:00-02:59)	1.24	Throw In: Yes (02:00-02:59)	2.24
Throw In: No (02:00-02:59)	1.57	Card: Yes (02:00-02:59)	23
Card: No (02:00-02:59)	1.01	Penalty Awarded: Yes (02:00-02:59)	100
Goal: Yes (03:00-03:59)	46	Corner: Yes (03:00-03:59)	8.7
Corner: No (03:00-03:59)	1.04	Free Kick: Yes (03:00-03:59)	3.65
Free Kick: No (03:00-03:59)	1.24	Throw In: Yes (03:00-03:59)	2.24
Throw In: No (03:00-03:59)	1.57	Card: Yes (03:00-03:59)	23
Card: No (03:00-03:59)	1.01	Penalty Awarded: Yes (03:00-03:59)	100
Goal: Yes (04:00-04:59)	46	Corner: Yes (04:00-04:59)	8.7

De speler heeft de weddenschap '**Volgende minuut: doelpunt ja**' (02:00 – 02:59) geplaatst. Om de weddenschap als gewonnen te laten gelden, moet er tussen de 2e minuut 00 seconde en de 2e minuut 59 seconde een doelpunt worden gescoord in de wedstrijd.

**\*Opmerking:** op de website wordt deze markt aangeboden in een apart tabblad **Fast Markets** (net als de tabbladen voor 1e helft, 2e helft, corners, enz.

## Eerste helft of wedstrijd

**Eerste helft of wedstrijd:** hier kunt u voorspellen welk team de eerste helft of de hele wedstrijd wint. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Winst 1:** team 1 moet winnen in de eerste helft of aan het einde van de wedstrijd.
- **X:** ofwel de eerste helft ofwel de volledige wedstrijd moet in een gelijkspel eindigen.

- **Winst 2:** team 2 moet winnen in de eerste helft of aan het einde van de wedstrijd.

*Het voorbeeld:*

*Als de eerste helft van de wedstrijd eindigt met een score van 1:2 en de hele wedstrijd eindigt met een score van 3:2, dan worden de weddenschappen voor **Win 1** en **Win 2** als gewonnen berekend en is de weddenschap voor **X** verloren.*

## Team dat scoort

**Team dat scoort:** er kan worden gewed of teams al dan niet zullen scoren in de wedstrijd. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Team 1 moet scoren:**
  - **Ja:** team 1 moet minstens één doelpunt scoren in de wedstrijd.
  - **Nee:** team 1 mag geen doelpunten scoren in de wedstrijd.
- **Team 2 scoort:**
  - **Ja:** team 2 moet minstens één doelpunt scoren in de wedstrijd.
  - **Nee:** team 2 mag geen doelpunten scoren in de wedstrijd.
- **Beide teams scoren:**
  - **Ja:** elk team moet minstens één doelpunt scoren in de wedstrijd.
  - **Nee:** ofwel mag één team geen doelpunt scoren, ofwel mogen geen van beide teams scoren.
- **Slechts één team scoort:**
  - **Ja:** slechts één van de teams mag doelpunten scoren in de wedstrijd.
  - **Nee:** beide teams moeten scoren of geen van beide teams mag scoren.

## Eindstand en totaal

**Eindstand en totaal:** Er kan tegelijkertijd worden ingezet op de uitslag van de wedstrijd en het totale aantal doelpunten. Om deze weddenschap te winnen, moeten zowel de uitslag als het totaal van de wedstrijd correct worden voorspeld.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap: **Win 1 en Over (1,5)**. Om de weddenschap te winnen, moet team 1 de wedstrijd winnen en moet het totale aantal doelpunten hoger zijn dan 1,5. Als een deel van de weddenschap niet correct wordt voorspeld, wordt de weddenschap*

*als verloren beschouwd.*

## Eerste doelpunt

**Eerste doelpunt:** er wordt aangeboden om te voorspellen welk team het eerste doelpunt zal scoren. De volgende markten zijn beschikbaar:

- **1 scoort:** het eerste doelpunt moet worden gescoord door team 1.
- **2 scoort:** het eerste doelpunt moet worden gescoord door team 2.
- **Geen doelpunt:** geen van beide teams mag een doelpunt scoren in de wedstrijd.

## Totaal aantal doelpunten

**Totaal aantal doelpunten:** u kunt voorspellen hoeveel doelpunten er in totaal in de wedstrijd worden gescoord.

## Resultaat in het opgegeven tijdsbestek

**Resultaat binnen het opgegeven tijdsbestek:** u kunt voorspellen wat de uitslag van de wedstrijd zal zijn binnen het opgegeven tijdsbestek. Bij dit type weddenschap wordt het resultaat dat vaststond vóór het begin van het opgegeven tijdsbestek niet meegenomen in de berekening.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap: **Winst 1:16-30 min.** Om de weddenschap te winnen, moet team 1 de winnaar zijn van de wedstrijd in het opgegeven tijdsbestek. Houd er rekening mee dat het resultaat dat vóór het begin van het opgegeven tijdsbestek vaststond, niet wordt meegenomen in de berekening.*

*Stel dat de stand na 16 minuten 0-0 was en dat team 1 in de 27e minuut een doelpunt scoort. In dat geval is de weddenschap gewonnen.*

*Laten we nu aannemen dat de stand in de 16e minuut 2-0 was (de doelpunten werden gescoord in de 10e en 14e minuut) en dat er tussen de 16e en 30e minuut geen doelpunten werden gescoord. In dit geval is de weddenschap verloren, omdat de uitslag vóór de 16e minuut niet wordt meegenomen in de berekening.*

## Totaal in het opgegeven tijdsbestek

**Totaal in het opgegeven tijdsbestek:** u kunt voorspellen of het totale aantal

gescoorde doelpunten boven of onder de geselecteerde waarde van het wedargument in het opgegeven tijdsbestek zal liggen. Voor dit type weddenschap worden de doelpunten die vóór het begin van het opgegeven tijdsbestek zijn gescoord, niet meegenomen in de berekening.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap: **Totaal van 16-30 minuten boven (0,5)**. Om de weddenschap te winnen, moet het totale aantal doelpunten dat in dit specifieke tijdsbestek (van de 16e tot de 30e minuut) is gescoord, hoger zijn dan 0,5. Het resultaat dat vóór de 16e minuut is vastgesteld, wordt echter niet meegenomen in de berekening.*

*Stel dat de stand na 16 minuten 0-0 was en na 20 minuten 0-1. In dit geval is de weddenschap gewonnen.*

*Laten we nu aannemen dat de score na 16 minuten 0-1 was (het doelpunt werd gescoord in de 4e minuut). Tussen de 16e en 30e minuut werden geen doelpunten gescoord. In dit geval is de weddenschap verloren, omdat het doelpunt vóór de opgegeven periode werd gescoord.*

## Doelpunt in het opgegeven tijdsbestek

**Doelpunt in het opgegeven tijdsbestek:** er wordt gevraagd om te voorspellen of er wel (of niet) een doelpunt wordt gescoord in het opgegeven tijdsbestek.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap: **Doelpunt tussen de 60e en 70e minuut: ja** – om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet er in de periode van de 60e tot de 70e minuut een doelpunt worden gescoord in de wedstrijd (doelpunten die voor of na het opgegeven tijdsbestek worden gescoord, worden niet meegenomen in de berekening).*

### **Belangrijk!**

*Bij het bepalen van het exacte tijdstip voor de berekening van dergelijke weddenschappen **wordt geen rekening gehouden met seconden**. Als het doelpunt bijvoorbeeld wordt geregistreerd in de 70e minuut en 07 seconden, wordt dit beschouwd als de 71e minuut. Evenzo wordt de 11e minuut en 0 seconden beschouwd als de 12e minuut.*

## Handicap

**Handicap:** handicap is het voordeel of nadeel in doelpunten/corners dat aan een team wordt toegekend. Het team waarop de weddenschap is geplaatst, moet de

winnaar van de wedstrijd worden nadat de handicapaanpassingen zijn uitgevoerd.

**Positief:** bij dit type handicap moet het team waarop de weddenschap is geplaatst de winnaar van de wedstrijd worden nadat het voordeel van doelpunten, waarvan het aantal wordt bepaald als het handicapargument, is opgeteld bij de eindscore van het team.

*Voorbeeld:*

**De weddenschap: Handicap 2 (2).** De weddenschap wordt geplaatst op team 2 en "2" is het handicapargument. Om deze weddenschap te winnen, moet team 2 de winnaar van de wedstrijd zijn nadat we het voordeel van 2 doelpunten aan de eindscore hebben toegevoegd. **Laten we drie mogelijke uitkomsten van deze weddenschap bekijken:**

- **De wedstrijd eindigde met een score van 2:1.** Wanneer we het voordeel van 2 doelpunten optellen bij de eindscore van team 2, wordt de score 2:3. In dit geval is de weddenschap gewonnen, omdat team 2 na aanpassing van het handicapvoordeel de winnaar van de wedstrijd is.
- **De wedstrijd eindigde met een score van 3:0.** Wanneer we het voordeel van 2 doelpunten optellen bij de eindscore van team 2, wordt de score 3:2. In dit geval is de weddenschap verloren, omdat team 2 na aanpassing van het handicapvoordeel niet de winnaar van de wedstrijd is.
- **De wedstrijd eindigde met een score van 2:0.** Wanneer we het voordeel van 2 doelpunten optellen bij de eindscore van team 2, wordt de score 2:2. In dit geval is de weddenschap terugbetaald, omdat na aanpassing van het handicapvoordeel de score een gelijkspel wordt.

**Negatief:** bij dit type handicap moet het team waarop de weddenschap is geplaatst, de winnaar van de wedstrijd worden nadat het aantal doelpunten dat is bepaald door de waarde van het handicapargument, is afgetrokken van de eindscore van het team.

**Het voorbeeld:**

**De weddenschap: handicap 1(-2):** De weddenschap wordt geplaatst op team 1 en "2" is het handicapargument. Om de weddenschap te winnen, moet team 1 de winnaar van de wedstrijd zijn nadat we 2 doelpunten van de eindscore hebben afgetrokken. **Laten we de mogelijke uitkomsten van deze weddenschap eens bekijken:**

- **De wedstrijd eindigde met een score van 4:1.** Wanneer we 2 doelpunten aftrekken van de eindscore van team 1, wordt de score 2:1. In dit geval is de weddenschap gewonnen, omdat team 1 na de handicapaanpassingen nog steeds de winnaar van de wedstrijd is.

- **De wedstrijd eindigde met een score van 2:1.** Wanneer we 2 doelpunten aftrekken van de eindscore van team 1, wordt de score 0:1. In dit geval is de weddenschap verloren, omdat team 1 na de handicapaanpassingen niet langer de winnaar van de wedstrijd is.
- **De wedstrijd eindigde met een score van 4:2.** Als we 2 doelpunten aftrekken van de eindscore van team 1, wordt de score 2:2. In dit geval wordt de weddenschap terugbetaald, omdat de score na de handicapaanpassingen een gelijkspel wordt.

## Aziatische (dubbele) handicap

**Aziatische (dubbele) handicap:** bij dit type weddenschap is de waarde van het handicapargument het getal dat een veelvoud is van 0,25 (wat betekent dat het zonder rest door 0,25 kan worden gedeeld). Bijvoorbeeld 0,25; 1,25; 1,75 enz. Wanneer u een Aziatische handicapweddenschap plaatst, wordt uw inzet automatisch verdeeld in twee gelijke weddenschappen met dezelfde odds, maar met twee verschillende weddenschapsargumenten. Hier is het argument van de ene weddenschap het getal dat wordt verkregen wanneer we 0,25 optellen bij de algemene argumentwaarde. Het argument van de andere weddenschap is het getal dat wordt verkregen nadat we 0,25 aftrekken van de argumentwaarde.

Het voorbeeld:

De weddenschap is **Handicap 2 (1,75) met een quotering van 3**. De weddenschap wordt geplaatst op team 2 en "1,75" is hier het wedargument. Stel dat het inzetbedrag 100 was, dan betekent dit dat de weddenschap wordt verdeeld in twee weddenschappen:

**Handicap 2 (1,5), met een inzetbedrag van 50 en een quotering van 3** (het wedargument hier:  $1,75-0,25$ )

**Handicap 2 (2), met een inzet van 50 en een quotering van 3** (het wedargument is hier  $1,75+0,25$ )

Daarom hebben we twee gewone handicapweddenschappen ontvangen en wordt de berekening uitgevoerd op basis van de uitkomsten van deze twee weddenschappen. Laten we nu **de mogelijke berekeningsopties van deze weddenschap** bekijken:

- **De weddenschap Handicap 2 (1,75) is volledig gewonnen.** Dit betekent dat twee weddenschappen: **Handicap 2 (1,5)** en **Handicap 2 (2)** gewonnen zullen worden. Om het gewonnen bedrag te berekenen, wordt het algemene inzetbedrag vermenigvuldigd met de weddenschapskansen. Het inzetbedrag is 100 en de kansen zijn 3. Daarom is het gewonnen bedrag  $100 \times 3 = 300$ .

- **De weddenschap Handicap 2 (1,75) is volledig verloren.** Dit betekent dat twee weddenschappen: **Handicap 2 (1,5)** en **Handicap 2 (2)** verloren zijn. Bij een score van bijvoorbeeld 3:0 zijn beide weddenschappen verloren.
- **De weddenschap Handicap 2 (1,75) is gedeeltelijk verloren en gedeeltelijk terugbetaald.** Dit betekent dat een van de weddenschappen verloren gaat en de andere wordt terugbetaald. Bij een stand van 2:0 **wordt** bijvoorbeeld de weddenschap **Handicap 2 (2) terugbetaald** en **gaat** de weddenschap **Handicap 2 (1,5) verloren**. In dit geval is het terugbetaalde bedrag gelijk aan de helft van het algemene wedbedrag. Het algemene wedbedrag is 100, dus het terugbetaalde bedrag is 50.

Laten we nu eens kijken naar het voorbeeld van een Aziatische handicapweddenschap, die wordt berekend **als gedeeltelijk gewonnen en gedeeltelijk terugbetaald**:

De weddenschap is **Handicap 2 (0,25) met een quotering van 2, het wedbedrag is 200**. De weddenschap wordt geplaatst voor team 2 en "0,25" is het wedargument. Dit betekent dat de weddenschap wordt verdeeld in twee weddenschappen: **Handicap 2 (0,5)**, met een inzet van 100 en een quotering van 2 (het wedargument hier:  $0,25+0,25$ )

**Handicap 2(0)**, met een inzet van 100 en een quotering van 2 (het wedargument hier:  $0,25-0,25$ )

Stel dat de wedstrijd eindigt met een score van 0-0. Dan wordt deze weddenschap **gedeeltelijk als gewonnen en gedeeltelijk als terugbetaald** beschouwd. Dit betekent dat één van de weddenschappen als gewonnen wordt beschouwd en de andere als terugbetaald. In dit geval wordt de weddenschap **Handicap 2 (0,5)** als gewonnen beschouwd en de weddenschap **Handicap 2 (0)** als terugbetaald. Het gewonnen bedrag wordt berekend volgens de volgende formule:

**inzetbedrag  $\times$  (odds+1)  $\div$  2**

Als we het gewonnen bedrag berekenen, is dat dus  $200 \times (2+1) \div 2 = 300$ .

## Aziatisch (dubbel) totaal

**Aziatisch (dubbel) totaal:** bij dit type weddenschap voor het totaal is de waarde van het wedargument het getal dat een veelvoud is van 0,25 (wat betekent dat het zonder rest door 0,25 kan worden gedeeld). Bijvoorbeeld 0,25; 1,25; 1,75 enz. Wanneer u een Aziatische totale weddenschap plaatst, wordt uw inzetbedrag automatisch verdeeld in twee gelijke weddenschappen met dezelfde quotering, maar met twee verschillende totale argumenten. Hier is het argument van één weddenschap het getal dat wordt verkregen nadat we 0,25 bij de argumentwaarde hebben opgeteld. Het argument van de andere weddenschap is

het getal dat wordt verkregen nadat we 0,25 van de argumentwaarde hebben afgetrokken.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap: **Totaal boven (0,75)** met een quotering van 2,5. Hier is "0,75" het wedargument. Stel dat het inzetbedrag 200 was. Daarom ontvangen we twee gewone weddenschappen op het totaal:*

***Totaal boven (1)** met een inzetbedrag van 100 en een quotering van 2,5 (het wedargument is hier  $0,75+0,25$ )*

***Totaal boven (0,5)** met een inzet van 100 en een quotering van 2,5 (het wedargument is hier  $0,75-0,25$ )*

*We hebben dus twee gewone totale weddenschappen ontvangen en de berekening wordt uitgevoerd op basis van de uitkomsten van deze twee weddenschappen.*

*Laten we de mogelijke berekeningsopties van deze weddenschap eens bekijken:*

- ***De weddenschap totaal boven (0,75) is volledig gewonnen.** Dit betekent dat twee weddenschappen: **Totaal boven (1)** en **Totaal boven (0,5)** als gewonnen moeten worden afgehandeld. Bijvoorbeeld, in het geval van een wedstrijdscoring van 1:1, worden beide weddenschappen als gewonnen afgehandeld. Om het gewonnen bedrag te berekenen, wordt het algemene Aziatische wedbedrag vermenigvuldigd met de odds van de weddenschap. In dit geval is dat  $200 \times 2,5 = 500$ .*
- ***De totale inzet boven (0,75) is volledig verloren.** Dit betekent dat twee weddenschappen: **Totaal boven (1)** en **Totaal boven (0,5)** als verloren moeten worden afgehandeld. Bijvoorbeeld, in het geval van een wedstrijdscoring van 0:0, worden beide weddenschappen als verloren afgehandeld. In dit geval verliest de speler het inzetbedrag.*
- ***De totale inzet boven (0,75) is gedeeltelijk gewonnen en gedeeltelijk terugbetaald.** Dit betekent dat een van de weddenschappen als gewonnen moet worden afgehandeld en de andere als terugbetaald. Bijvoorbeeld, in het geval van een wedstrijdscoring van 1-0, wordt de weddenschap: **Totaal boven (0,5)** als gewonnen afgehandeld en de weddenschap: **Totaal boven (1)** als terugbetaald. Het gewonnen bedrag wordt hier berekend volgens de volgende formule:*

***inzetbedrag  $\times$  (odds+1)  $\div$  2***

*Als we het inzetbedrag berekenen, is dat dus  $200 \times (2,5+1) \div 2 = 350$ .*

Laten we nu eens kijken naar het voorbeeld van Aziatisch totaal, dat wordt berekend als **gedeeltelijk verloren en gedeeltelijk terugbetaald**.

De weddenschap: **totaal onder (1,75)** met een quotering van 1,5. Hier is "1,75" het wedargument. Laten we aannemen dat het inzetbedrag 300 is. Daarom ontvangen we twee gewone weddenschappen op het totaal:

**Totaal onder (2)** met een inzetbedrag van 150 en een quotering van 1,5 (het inzetargument is hier  $1,75+0,25$ )

**Totaal onder (1,5)** met een inzet van 150 en een quotering van 1,5 (het wedargument is hier  $1,75-0,25$ )

Laten we aannemen dat de wedstrijd eindigde met een score van 2:0. Dan wordt deze weddenschap gedeeltelijk als verloren en gedeeltelijk als terugbetaald berekend. In dit geval wordt de weddenschap: **Totaal onder (1,5)** als verloren beschouwd en de weddenschap: **Totaal onder (2)** als terugbetaald. In dit geval krijgt de gebruiker de helft van het algemene wedbedrag terugbetaald. Het algemene wedbedrag was 300, dus het terugbetaalde bedrag is 150.

## Dubbel

**Dubbel:** Hierbij wordt gevraagd om te voorspellen of dezelfde speler twee doelpunten zal scoren in de wedstrijd.

## Hattrick

**Hattrick:** hiermee kunt u voorspellen of dezelfde speler drie keer zal scoren in het doel van de tegenstander in een wedstrijd.

## Poker

**Poker:** hiermee kun je voorspellen of dezelfde speler vier doelpunten zal scoren in een wedstrijd.

## Europese handicap (drievoudige handicap)

**Europese (score)handicap:** bij de weddenschap voor Europese handicap wordt ervan uitgegaan dat twee teams voor aanvang van de wedstrijd een bepaald puntenvoordeel krijgen. De volgende weddenschappen zijn beschikbaar:

- **Win 1:** team 1 moet na de handicapaanpassingen de winnaar van de wedstrijd worden.
- **X:** de score moet gelijk zijn nadat de handicapaanpassingen zijn doorgevoerd.
- **Win 2:** team 2 moet de winnaar van de wedstrijd worden nadat de handicapaanpassingen zijn doorgevoerd.

*Het voorbeeld:*

**Win 1: Europese handicap (2:1).** Dit betekent dat we twee punten moeten toevoegen aan het resultaat van team 1 en één punt aan het eindresultaat van team 2. Om de weddenschap te winnen, moet team 1 na de uitgevoerde aanpassingen de winnaar van de wedstrijd zijn.

*Stel dat de wedstrijd eindigt met een score van 4:3, dan wordt de score na aanpassing van de handicap 6:4. De weddenschap is dus gewonnen, omdat team 1 na aanpassing van de handicap de winnaar van de wedstrijd is.*

## Juiste score

**Juiste score:** Hierbij moet de exacte score worden voorspeld waarmee de reguliere speeltijd van de wedstrijd eindigt.

## Even/Oneven

**Even/Oneven:** u kunt voorspellen of het totale aantal vooraf bepaalde waarden (bijv. doelpunten, punten, corners, rebounds, strafminuten, enz.) een even of oneven getal zal zijn.

## Aftrap

**Aftrap:** U kunt voorspellen welk team de wedstrijd vanuit het midden van het veld zal beginnen.

## Winstmarge

**Winstmarge:** hiermee kun je voorspellen met hoeveel doelpunten verschil het team waarop je hebt gewed de wedstrijd zal winnen.

*Het voorbeeld:*

De weddenschap: **Team 1: winstmarge 2**. Om de weddenschap te winnen, moet team 1 met twee doelpunten verschil winnen.

## Winst zonder tegendoelpunten

**Winst zonder tegendoelpunten:** Hierbij wordt voorspeld dat het team waarop de weddenschap is geplaatst de wedstrijd zal winnen en geen tegendoelpunten zal incasseren. Met andere woorden, om de weddenschap te winnen, moet de eindstand van het andere team 0 zijn.

## Winst vanuit achterstand

**Winst vanuit achterstand:** er wordt aangeboden om een weddenschap te plaatsen op de uiteindelijke overwinning van een team dat achter stond in de score, maar een comeback maakt en uiteindelijk de wedstrijd wint. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

**Winst vanuit achterstand: Ja/Nee**

**Winst vanuit achterstand: Team 1/Team 2**

### Voorbeeld 1

Stel dat de speler in de 70e minuut van de wedstrijd, met een stand van 2-0, de weddenschap **Team 2: Winst vanuit achterstand: Ja** plaatst en de wedstrijd uiteindelijk eindigt met een stand van 2-3, wat betekent dat team 2 erin geslaagd is om vanuit achterstand te winnen en de weddenschap als gewonnen wordt afgehandeld.

### Voorbeeld 2

Stel dat de speler in de 20e minuut van de wedstrijd, met een stand van 1-0, de weddenschap **Team 1: Winst vanuit achterstand: Ja** plaatst. In de 40e minuut wordt de stand 1-2, maar de wedstrijd eindigt met een stand van 3-2. In dit geval wordt de weddenschap als gewonnen beschouwd, omdat team 1 erin geslaagd is om vanuit achterstand te winnen.

### Voorbeeld 3

Stel dat de speler in de 70e minuut van de wedstrijd, met een stand van 2:0, de weddenschap **'Winst vanuit achterstand: Team 2'** plaatst en de wedstrijd eindigt met een stand van 2:2. In dit geval wordt de weddenschap als verloren beschouwd,

*omdat team 2 er niet in geslaagd is om te winnen.*

## Gele kaarten

**Gele kaarten (waarschuwingen):** Er kan worden gewed op het aantal gele kaarten. Let op: als dezelfde speler twee gele kaarten krijgt in de wedstrijd, wordt de tweede niet meegeteld bij het aantal gele kaarten; de tweede gele kaart wordt beschouwd als een rode kaart. De volgende wedopties worden aangeboden:

- **Gele kaarten boven:** het totale aantal gele kaarten dat in de wedstrijd wordt ontvangen, moet hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Gele kaarten onder:** het totale aantal gele kaarten dat in de wedstrijd wordt gegeven, moet lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Gele kaarten H1:** team 1 moet de winnaar worden in de score van gele kaarten nadat de handicapaanpassingen zijn gemaakt.
- **Gele kaarten H2:** team 2 moet de winnaar worden in de score van gele kaarten nadat de handicapaanpassingen zijn gemaakt.

## Eerste wissel

**Eerste wissel:** er kan worden gewed op de eerste wissel. De volgende wedopties worden aangeboden:

- **1e wissel team 1:** om de weddenschap te winnen, moet de 1e wissel worden uitgevoerd door team 1.
- **1e wissel team 2:** om de weddenschap te winnen, moet de 1e wissel worden uitgevoerd door team 2.
- **1e wissel beide teams tegelijkertijd:** om de weddenschap te winnen, moeten beide teams tegelijkertijd de 1e wissel uitvoeren.
- **1e wissel: niemand:** om de weddenschap te winnen, mogen er geen wissels plaatsvinden in de wedstrijd
- **1e wissel: in de 1e helft:** om de weddenschap te winnen, moet de 1e wissel in de 1e helft plaatsvinden.
- **1e wissel: tijdens de rust:** om de weddenschap te winnen, moet de 1e wissel tijdens de rust plaatsvinden.
- **1e wissel: in de 2e helft:** om de weddenschap te winnen, moet de 1e wissel in de 2e helft plaatsvinden.

## Totaal aantal wissels

**Totaal aantal wissels:** u kunt voorspellen of het totale aantal wissels hoger of lager zal zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument. De volgende wedopties worden aangeboden:

- **Totaal aantal wissels boven:** het aantal uitgevoerde wissels moet hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Totaal aantal wissels onder:** het aantal uitgevoerde wissels moet lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

## Gelijkspel met doelpunten

**Gelijkspel met doelpunten:** hiermee kunt u voorspellen of de wedstrijd zal eindigen in een gelijkspel met doelpunten. Een gelijkspel met doelpunten houdt elk gelijkspelresultaat in, behalve 0-0. Als de weddenschap is geplaatst op een gelijkspel met doelpunten en de wedstrijd eindigt in 0-0, wordt de weddenschap als verloren beschouwd.

## Kwalificatie

**Om zich te kwalificeren:** er wordt gevraagd om te voorspellen of het team waarop de weddenschap is geplaatst, zich zal kwalificeren voor de geselecteerde fase van het betreffende toernooi.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap: **Kwalificatie voor 1/2: team 1:** Om de weddenschap te winnen, moet team 1 doorgaan naar de halve finale van het betreffende toernooi.*

## Corners

**Corners:** er kan worden gewed op het aantal hoekschoppen dat in de wedstrijd wordt genomen. De volgende wedopties worden aangeboden:

- **Corners Over:** om de weddenschap te winnen, moet het totale aantal genomen hoekschoppen hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Corners Under:** om de weddenschap te winnen, moet het totale aantal genomen hoekschoppen lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

- **Corners H1:** om de weddenschap te winnen, moet team 1 de winnaar worden in de score van hoekschoppen nadat de handicapaanpassingen zijn gemaakt.
- **Corners H2:** om de weddenschap te winnen, moet team 2 de winnaar worden in de score van hoekschoppen nadat de handicapaanpassingen zijn gemaakt.
- **Corners Result Win1:** om de weddenschap te winnen, moet team 1 de winnaar worden in de score van hoekschoppen.
- **Hoekschoppen Resultaten Win 2:** om de weddenschap te winnen, moet team 2 de winnaar worden in de hoekschopscore.
- **Hoekschoppen Resultaten Gelijkspel:** om de weddenschap te winnen, moet de score van de hoekschoppen van beide teams gelijk zijn.

## 1e hoekschop

**1e hoekschop:** er kan worden voorspeld welk team de 1e hoekschop in de wedstrijd zal nemen. Als er geen hoekschoppen waren in de wedstrijd en er geen weddenschappen werden aangeboden voor "geen hoekschoppen", dan wordt de weddenschap voor de eerste hoekschop terugbetaald. De volgende wedopties worden aangeboden:

- **1e hoekschop: team 1:** om de weddenschap te winnen, moet de 1e hoekschop worden genomen door team 1.
- **1e hoekschop: team 2:** om de weddenschap te winnen, moet de 1e hoekschop worden genomen door team 2.
- **1e hoekschop: niemand:** om de weddenschap te winnen, mogen er geen hoekschoppen worden genomen.

## 1e hoekschop minuut

**1e hoekschopminuut:** u kunt voorspellen of de minuut van de eerste hoekschop vóór of na de geselecteerde waarde van het wedargument zal zijn. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **1e hoekschopminuut: Over:** om de weddenschap te winnen, moet de 1e hoekschop na de minuut worden genomen, zoals bepaald door de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **1e hoekschopminuut: Onder:** om de weddenschap te winnen, moet de 1e hoekschop vóór de minuut worden genomen die is gedefinieerd door de geselecteerde waarde van het wedargument.

## Laatste hoekschop

**Laatste hoekschop:** u kunt voorspellen welk team de laatste hoekschop in de wedstrijd zal nemen. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Laatste hoekschop: team 1:** om de weddenschap te winnen, moet de laatste hoekschop worden genomen door team 1.
- **Laatste hoekschop: team 2:** om de weddenschap te winnen, moet de laatste hoekschop worden genomen door team 2.
- **Laatste hoekschop: niemand:** om de weddenschap te winnen, mag er slechts één hoekschop worden genomen in de wedstrijd.

## Volgende hoekschop

**Volgende hoekschop:** u kunt voorspellen welk team de volgende hoekschop zal nemen nadat de weddenschap is geplaatst. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Volgende hoekschop: team 1:** de volgende hoekschop na het plaatsen van de weddenschap wordt genomen door team 1.
- **Volgende hoekschop: team 2:** de volgende hoekschop na het plaatsen van de weddenschap wordt genomen door team 2.
- **Volgende hoekschop:** er worden geen hoekschoppen genomen nadat de weddenschap is geplaatst.

**Let op: als de weddenschap dat geen van beide teams de volgende hoekschop neemt niet werd aangeboden, worden de weddenschappen op team 1 en team 2 terugbetaald.**

## Hoekschop vanaf alle vier de zijden

**Hoekschop vanaf alle vier de zijden:** u kunt voorspellen of er tijdens de wedstrijd hoekschoppen vanaf alle vier de zijden van het veld worden genomen. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Corner vanaf alle vier de zijden: ja:** om de weddenschap te winnen, moet er vanaf elke zijde van het veld minstens één corner worden genomen.
- **Corner vanaf alle vier de zijden:** om de weddenschap te winnen, mogen er vanaf ten minste één zijde van het veld geen hoekschoppen worden genomen.

## De helft met de meeste doelpunten

**De helft met de meeste doelpunten:** hier kan worden voorspeld in welke helft het

hoogste aantal doelpunten zal worden gescoord. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **1e < 2e:** het hoogste aantal doelpunten (gescoord door beide teams samen) wordt gescoord in de tweede helft.
- **1e = 2e:** er wordt in beide helften een gelijk aantal doelpunten (gescoord door beide teams samen) gescoord.
- **1e > 2e:** het hoogste aantal doelpunten wordt gescoord in de eerste helft.

*Het voorbeeld:*

*als de score voor de eerste helft 1:3 was, wat betekent dat het totale aantal doelpunten 4 is, en de score voor de tweede helft 1:1 is, wat betekent dat het totale aantal doelpunten 2 is, dan is de weddenschap voor **1e > 2e** gewonnen en zijn de weddenschappen **1e < 2e** en **1e = 2e** verloren.*

## Rest van de wedstrijd

**Rest van de wedstrijd:** er wordt aangeboden om de uitslag van de wedstrijd te voorspellen, die wordt vastgesteld vanaf het moment dat de weddenschap is geplaatst tot het einde van de wedstrijd. Houd er rekening mee dat de uitslag die al vaststond voordat de weddenschap werd geplaatst, niet wordt meegenomen in de berekening. De volgende wedopties worden aangeboden:

- **Rest van de wedstrijd: Win1:** om de weddenschap te winnen, moet team 1 de winnaar zijn van de wedstrijd vanaf het moment dat de weddenschap is geplaatst.
- **Rest van de wedstrijd: Win2:** om de weddenschap te winnen, moet team 2 de winnaar zijn van de wedstrijd vanaf het moment dat de weddenschap is geplaatst.
- **Rest van de wedstrijd: gelijkspel:** om de weddenschap te winnen, moet er vanaf het moment dat de weddenschap is geplaatst een gelijkspel zijn vastgesteld.

*Het voorbeeld:*

*De stand van de wedstrijd is na 75 minuten 3-1. De weddenschap wordt geplaatst in de 76e minuut op **Rest van de wedstrijd: Win2**. In de 85e minuut scoort team 2 nog 1 doelpunt en team 1 scoort niet meer, dus de eindstand is 3-2. In dit geval is de weddenschap gewonnen, ondanks het feit dat team 1 de winnaar van de wedstrijd is, omdat alleen de score die vastligt nadat de weddenschap is geplaatst, telt voor dit type weddenschap, en de score vanaf de 76e minuut tot het einde van de wedstrijd 0-1 was.*

## Strafschop

**Penalty:** er kan worden gewed op het aantal penalties dat tijdens de wedstrijd wordt genomen. (Een penalty is een manier om het spel te hervatten, waarbij de speler één schot op het doel neemt terwijl dit alleen wordt verdedigd door de keeper van de tegenstander. De volgende wedopties worden aangeboden:

- **Penalty: ja:** om de weddenschap te winnen, moet er minstens één penalty worden gegeven.
- **Penalty: nee:** om de weddenschap te winnen, mogen er geen penalties worden gegeven.
- **Penalty over:** om de weddenschap te winnen, moet het aantal penalties hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Penalty: onder:** om de weddenschap te winnen, moet het aantal penalties lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

## Penalty uitvoeren met een Panenka-kick

**Penalty realiseren door Panenka-kick:** Er wordt aangeboden om te voorspellen of een penalty in de wedstrijd zal worden uitgevoerd door middel van een Panenka-kick. (Een Panenka-kick is een penalty die subtiel in het doel wordt geschoten nadat de keeper voortijdig naar één kant van het doel is gedoken. De volgende wedopties worden aangeboden:

- **Ja:** om de weddenschap te winnen, moet er ten minste één penalty door middel van een Panenka-kick worden genomen in de wedstrijd.
- **Nee:** om de weddenschap te winnen, mag er geen enkele penalty met een Panenka-kick worden genomen in de wedstrijd.

## Een penalty missen

**Een penalty missen:** er kan worden voorspeld of het team waarop wordt gewed een penalty zal missen (een penalty missen - geen doelpunt maken door een penalty). De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Een penalty missen: team 1:** om de weddenschap te winnen, moet team 1 minstens één penalty missen.
- **Een penalty missen: team 2:** om de weddenschap te winnen, moet team 2 minstens één penalty missen.

*\*Opmerking: als er tijdens de wedstrijd geen strafschoppen worden toegekend, wordt de weddenschap als verloren beschouwd.*

## Een penalty scoren

**Een penalty scoren:** er wordt gevraagd om te voorspellen of het team waarop wordt gewed een penalty zal scoren (een penalty scoren - een doelpunt maken door middel van een penalty). De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Een penalty scoren: team 1:** om de weddenschap te winnen, moet team 1 minstens één doelpunt scoren via een penalty.
- **Een penalty scoren: team 2:** om de weddenschap te winnen, moet team 2 minstens één doelpunt scoren via een penalty.

*\*Opmerking: als er tijdens de wedstrijd geen strafschoppen worden toegekend, wordt de weddenschap als verloren beschouwd.*

## Er wordt gebruik gemaakt van het Video Assistant Referee System

**Er wordt gebruik gemaakt van het Video Assistant Referee System:** er kan worden voorspeld of het Video Assistant Referee System tijdens de wedstrijd zal worden gebruikt. De volgende wedopties worden aangeboden:

- **Ja:** om de weddenschap te winnen, moet het Video Assistant Referee System tijdens de wedstrijd worden gebruikt.
- **Nee:** om de weddenschap te winnen, mag het Video Assistant Referee System niet worden gebruikt tijdens de wedstrijd.

## Outright

**Outright:** dit is een type weddenschap waarbij u de winnaar van een bepaald kampioenschap onder de deelnemers kunt voorspellen.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap: **Denemarken wordt winnaar van Euro 2020: ja.** De weddenschap houdt in dat Denemarken winnaar wordt van het Euro 2020-kampioenschap.*

## Gedegradeerd

**Gedegradeerd:** hiermee kunt u voorspellen of een team zal degraderen in het kader van een bepaalde competitie (degradatie in het voetbal is wanneer een team op basis van behaalde resultaten wordt overgeplaatst naar een lagere divisie van een competitie). De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Ja:** om de weddenschap te winnen, moet het team degraderen in het kader van een bepaald kampioenschap.

- **Nee:** om de weddenschap te winnen, mag het team niet degraderen in het kader van een bepaald kampioenschap.

## Totale afgelegde afstand

**Totale afgelegde afstand:** er wordt gevraagd om te voorspellen of de totale afstand die door twee teams tijdens de wedstrijd wordt afgelegd, boven of onder de geselecteerde waarde van het wedargument zal liggen. De volgende wedopties worden aangeboden:

- **Totale afgelegde afstand boven:** om de weddenschap te winnen, moet de totale afstand die wordt afgelegd door het team waarop wordt gewed, hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Totale afgelegde afstand onder:** om de weddenschap te winnen, moet de totale afstand die wordt afgelegd door het team waarop wordt gewed, lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

## Volgende minuut (gespecificeerde tijd)

**Volgende minuut (gespecificeerde tijd):** u kunt voorspellen welke actie er in de volgende minuut na het plaatsnemen van de weddenschap zal worden uitgevoerd. De volgende wedopties worden aangeboden:

- **Doelpunt: ja/nee**
- **Hoekschop: ja/nee**
- **Doelschop: ja/nee**
- **Vrije trap: ja/nee**
- **Inworp: ja/nee**
- **Kaart: ja/nee**
- **Strafschop toegekend: ja/nee**

## Eerste actie in de komende 5 minuten (gespecificeerde tijd)

**Eerste actie in de komende 5 minuten (gespecificeerde tijd):** u kunt voorspellen welke actie als eerste zal worden uitgevoerd in de 5 minuten vanaf het moment dat de weddenschap werd geplaatst. De volgende wedopties worden aangeboden:

- **Uit**
- **Vrije trap**
- **Doelschop**
- **Hoekschop**
- **Strafschop toegekend**

- o **Geen spelhervatting**

## Wijze waarop het volgende doelpunt wordt gescoord

**Wijze waarop het volgende doelpunt wordt gescoord:** u kunt voorspellen op welke manier het volgende doelpunt wordt gescoord. De volgende wedopties worden aangeboden:

- o **Regulier doelpunt/Geen kopbal**
- o **Kopbal**
- o **Vrije trap**
- o **Strafschop**
- o **Eigen doelpunt**
- o **Geen doelpunt**

## Balbezit

**Balbezit (%):** er kunnen weddenschappen worden geplaatst op het balbezit in de wedstrijd. De volgende wedopties worden aangeboden:

- o **Balbezit (%) Meer dan:** het balbezitpercentage van het team waarop de weddenschap wordt geplaatst, zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- o **Balbezit (%) Onder:** het balbezitpercentage van het team waarop de weddenschap wordt geplaatst, zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

## Doelpunt in beide helften

**Doelpunt in beide helften:** er kan worden voorspeld of er in beide helften van de wedstrijd doelpunten zullen worden gescoord of niet. De volgende wedopties worden aangeboden:

- o **Ja:** om de weddenschap te winnen, moet er in elke helft minstens één doelpunt worden gescoord.
- o **Nee:** om de weddenschap te winnen, mag er in ten minste één helft geen doelpunt worden gescoord.

## 1e wissel

**1e wissel:** er kan worden gewed op de eerste wissel. De volgende wedopties worden aangeboden:

- **Team 1:** om de weddenschap te winnen, moet team 1 de eerste wissel uitvoeren.
- **Team 2:** om de weddenschap te winnen, moet team 2 de eerste wissel uitvoeren.
- **Beide teams tegelijkertijd:** om de weddenschap te winnen, moeten beide teams tegelijkertijd de eerste wissel uitvoeren.
- **Niemand:** om de weddenschap te winnen, mogen er geen wissels worden uitgevoerd.
- **In de 1e helft:** om de weddenschap te winnen, moet de eerste wissel in de 1e helft worden uitgevoerd.
- **Tijdens de rust:** om de weddenschap te winnen, moet de eerste wissel tijdens de rust worden uitgevoerd.
- **In de 2e helft:** om de weddenschap te winnen, moet de eerste wissel in de 2e helft worden uitgevoerd.

## Wissels

**Wissels:** er wordt aangeboden om te voorspellen of het aantal uitgevoerde wissels boven of onder de geselecteerde waarde van het wedargument zal liggen. De volgende wedopties worden aangeboden:

- **Wissels boven:** het aantal wissels zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Wissels onder:** het aantal wissels zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

## Vervanger scoort

**Vervanger scoort:** u kunt voorspellen of de vervangende speler zal scoren. De volgende wedopties worden aangeboden:

- **Ja:** om de weddenschap te winnen, moet een vervangende speler minstens één doelpunt scoren.
- **Nee:** om de weddenschap te winnen, mag de vervangende speler geen doelpunten scoren.
- **Meer dan:** om de weddenschap te winnen, moet het aantal doelpunten dat door een vervangende speler wordt gescoord hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Onder:** om de weddenschap te winnen, moet het aantal doelpunten dat door een vervangende speler wordt gescoord lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

## 1e gele kaart minuut

**1e gele kaart minuut:** hiermee kan worden voorspeld in welk tijdsbestek in minuten de eerste gele kaart zal worden gegeven.

*Het voorbeeld:*

De weddenschap **Eerste gele kaart minuut van 1 tot 21**. Om de weddenschap te winnen, moet de eerste gele kaart worden gegeven in het interval van de 1e tot de 21e minuut.

## Eerste gebeurtenis

**Eerste gebeurtenis:** u kunt voorspellen welke actie als eerste zal plaatsvinden in de wedstrijd. De volgende wedopties worden aangeboden:

- **Uit**
- **Overtreding**
- **Doelpunt**
- **Corner**
- **Buitenspel**
- **Doelpunt**

## Hoe wordt het eerste doelpunt gescoord

**Hoe wordt het eerste doelpunt gescoord:** u kunt voorspellen op welke manier het eerste doelpunt wordt gescoord. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Regulier doelpunt/Geen kopbal**
- **Kopbal**
- **Vrije trap**
- **Strafschop**
- **Eigen doelpunt**

## Geslaagde passes (%)

**Voltooide passes (%):** er kan worden gewed op het percentage voltooide passes tijdens de wedstrijd. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Geslaagde passes (%) boven:** om de weddenschap te winnen, moet het percentage geslaagde passes tijdens de wedstrijd hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Voltooide passes (%) onder:** om de weddenschap te winnen, moet het percentage voltooide passes tijdens de wedstrijd lager zijn dan de

geselecteerde waarde van het wedargument.

### Voltooid korte passes (%)

**Voltooid korte passes (%):** er kan worden voorspeld of het percentage korte passes van het team waarop wordt gewed hoger of lager is dan de geselecteerde waarde van het wedargument. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Voltooid korte passes (%) boven:** om de weddenschap te winnen, moet het percentage korte passes tijdens de wedstrijd hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Korte passes voltooid (%) onder:** om de weddenschap te winnen, moet het percentage korte passes dat tijdens de wedstrijd wordt uitgevoerd lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

### Voltooid middellange passes (%)

**Gemiddelde passes voltooid (%):** u kunt voorspellen of het percentage gemiddelde passes van het team waarop de weddenschap is geplaatst hoger of lager is dan de geselecteerde waarde van het wedargument. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Gemiddelde passes voltooid (%) boven:** om de weddenschap te winnen, moet het percentage gemiddelde passes tijdens de wedstrijd hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Medium passes voltooid (%) onder:** om de weddenschap te winnen, moet het percentage medium passes dat tijdens de wedstrijd wordt uitgevoerd lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

### Lange passes voltooid (%)

**Lange passes voltooid (%):** er wordt aangeboden om te voorspellen of het percentage lange passes van het team waarop de weddenschap wordt geplaatst boven of onder de geselecteerde waarde van het wedargument ligt. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Lange passes voltooid (%) boven:** om de weddenschap te winnen, moet het percentage lange passes dat tijdens de wedstrijd wordt uitgevoerd hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Lange passes voltooid (%) onder:** om de weddenschap te winnen, moet het percentage lange passes dat tijdens de wedstrijd wordt uitgevoerd lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

## Rode kaart

**Rode kaart:** u kunt voorspellen of er tijdens de wedstrijd een rode kaart wordt gegeven. (Een rode kaart is een situatie waarin een scheidsrechter een speler van het veld stuurt vanwege een ernstige overtreding van de regels) De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Rode kaart ja:** om de weddenschap te winnen, moet er ten minste één rode kaart worden gegeven tijdens de wedstrijd.
- **Rode kaart nee:** om de weddenschap te winnen, mag er geen rode kaart worden gegeven tijdens de wedstrijd.
- **Rode kaart: Meer dan:** om de weddenschap te winnen, moet het aantal rode kaarten in de wedstrijd hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Rode kaart: Onder:** om de weddenschap te winnen, moet het aantal rode kaarten in de wedstrijd lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

## Ruststand/Eindstand

**Ruststand/Eindstand:** hiermee kunt u tegelijkertijd de uitslag van de eerste helft en de eindstand van de wedstrijd voorspellen. Om de weddenschap te winnen, moeten beide uitslagen correct worden voorspeld. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Win1/Win1:** om de weddenschap te winnen, moet team 1 zowel in de eerste helft als in de volledige wedstrijd winnen.
- **Win1/Gelijkspel:** om de weddenschap te winnen, moet team 1 de eerste helft winnen en moet de volledige wedstrijd in een gelijkspel eindigen.
- **Win1/Win2:** om de weddenschap te winnen, moet team 1 winnen in de eerste helft en team 2 in de volledige wedstrijd.
- **Gelijkspel/Win1:** om de weddenschap te winnen, moet de eerste helft in een gelijkspel eindigen en moet team 1 de volledige wedstrijd winnen.
- **Gelijkspel/Gelijkspel:** om de weddenschap te winnen, moeten zowel de eerste helft als de volledige wedstrijd in een gelijkspel eindigen.
- **Gelijkspel/Win2:** om de weddenschap te winnen, moet de eerste helft in een gelijkspel eindigen en moet team 2 de volledige wedstrijd winnen.
- **Winst 2/Winst 1:** om de weddenschap te winnen, moet team 2 de eerste helft winnen en team 1 de volledige wedstrijd.
- **Win2/Gelijkspel:** om de weddenschap te winnen, moet team 2 de eerste helft winnen en moet de volledige wedstrijd in een gelijkspel eindigen.

- **Win2/Win2:** om de weddenschap te winnen, moet team 2 zowel in de eerste helft als in de volledige wedstrijd winnen.

## Schoten op doel

**Schoten op doel:** er kan worden gewed op het aantal schoten op doel.

Een schot op doel (in de wedstrijd, bij rust, door het team, door de speler) wordt beschouwd als elke duidelijke poging om een doelpunt te maken

a) waarbij de bal in het doel terechtkomt en een doelpunt wordt geregistreerd,

b) waarbij de bal in het doel zou zijn beland als de doelverdediger het doelpunt niet had voorkomen.

c) waarbij de bal in het doel zou zijn beland als de verdediger (de speler van de tegenstander) die op dat moment achter de doelverdediger stond, de bal niet had tegengehouden terwijl de doelverdediger geen kans had om het doelpunt te voorkomen.

Houtwerk (paal/lat) wordt niet beschouwd als een schot op doel. Een schot dat wordt geblokkeerd door een andere speler die niet de laatste is, maar achter wie zich nog andere spelers bevinden, wordt niet beschouwd als een schot op doel.

De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Schoten op doel Over:** om de weddenschap te winnen, moet het aantal schoten op doel hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Schoten op doel onder:** om de weddenschap te winnen, moet het aantal schoten op doel lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Schoten op doel H1:** om de weddenschap te winnen, moet team 1 de winnaar zijn in de score voor schoten op doel nadat de handicapaanpassingen zijn gemaakt.
- **Schoten op doel H2:** om de weddenschap te winnen, moet team 2 de winnaar zijn in de score voor schoten op doel nadat de handicapaanpassingen zijn gemaakt.

## Schoten

**Schoten:** er kan worden gewed op het aantal schoten dat tijdens de wedstrijd wordt uitgevoerd.

Een schot wordt beschouwd als elke duidelijke poging om een doelpunt te maken,

a) waarbij de bal het doelnet raakt,

b) waarbij de bal richting het doel zou zijn gegaan als de keeper het doelpunt niet had gered of de tegenstander die op dat moment de laatste speler was, de bal niet had tegengehouden.

c) waarbij de bal richting het doel gaat en wordt geblokkeerd door de verdediger achter wie zich nog een (of meer) andere verdediger(s) of de doelverdediger bevindt (bevinden),

d) waarbij de bal boven het doel of langs het doel zou zijn gegaan als deze niet was geblokkeerd door de doelverdediger of een van de spelers,

e) waarbij de bal het houtwerk (paal/balk) raakt,

f) waarbij de bal over het doel of langs het doel gaat zonder een speler te raken .

De volgende wedopties worden aangeboden:

**Schoten: meer dan** – het aantal schoten in de wedstrijd zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument

**Schoten: onder** – het aantal schoten dat in de wedstrijd wordt uitgevoerd, zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

## Buitenspel

**Buitenspel:** Er kan worden gewed op het aantal buitenspelgevallen. (Een speler bevindt zich in een 'buitenspelpositie' als hij/zij zich in de helft van het veld van de tegenstander bevindt en ook 'dichter bij de doellijn van de tegenstander staat dan zowel de bal als de op één na laatste tegenstander terwijl hij/zij actief aan het spel deelneemt'). De volgende wedopties worden aangeboden:

- **Buitenspel Over:** om de weddenschap te winnen, moet het aantal buitenspelposities hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Buitenspel onder:** om de weddenschap te winnen, moet het aantal buitenspelposities lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Buitenspel H1:** om de weddenschap te winnen, moet team 1 de winnaar zijn in de score voor buitenspel nadat de handicapaanpassingen zijn gemaakt.
- **Buitenspel H2:** om de weddenschap te winnen, moet team 2 de winnaar zijn in de score voor buitenspel nadat de handicapaanpassingen zijn gemaakt.

## Overtreedingen

**Overtreedingen:** er wordt aangeboden om te wedden op het aantal overtredingen. Een overtreding is een handeling van een speler die door de scheidsrechter als oneerlijk wordt beschouwd. De volgende wedopties worden aangeboden:

- **Overtreedingen Over:** om de weddenschap te winnen, moet het aantal overtredingen hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Overtreedingen onder:** om de weddenschap te winnen, moet het aantal overtredingen lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Fouten H1:** om de weddenschap te winnen, moet team 1 de winnaar zijn in de score voor fouten nadat de handicapaanpassingen zijn gemaakt.
- **Fouten H2:** om de weddenschap te winnen, moet team 2 de winnaar zijn in de score voor fouten nadat de handicapaanpassingen zijn gemaakt.

## Plaats in groep

**Plaats in groep:** er wordt aangeboden om te voorspellen welke plaats in de groep het team, waarop de weddenschap wordt geplaatst, zal innemen. De volgende wedopties worden aangeboden:

- **1e plaats:** om de weddenschap te winnen, moet het team de 1e plaats in de groep innemen.
- **2e plaats:** om de weddenschap te winnen, moet het team de 2e plaats in de groep innemen.
- **3e plaats:** om de weddenschap te winnen, moet het team de 3e plaats in de groep behalen.

- **4e plaats:** om de weddenschap te winnen, moet het team de 4e plaats in de groep behalen.
- **1e of 2e:** om de weddenschap te winnen, moet het team de 1e of 2e plaats in de groep behalen.
- **2e of 3e:** om de weddenschap te winnen, moet het team de 2e of 3e plaats in de groep behalen.
- **3e of 4e:** om de weddenschap te winnen, moet het team de 3e of 4e plaats in de groep behalen.

## Race naar een bepaald aantal punten

**Race naar een bepaald aantal punten:** hier wordt gevraagd om te voorspellen welk team het aangegeven aantal doelpunten zal scoren in de wedstrijd.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **Race naar 3 punten: Team 1.** Om de weddenschap te winnen, moet team 1 als eerste drie doelpunten scoren.*

## Totaal aantal minuten gelijkspel

**Totale minuten gelijkspel score:** u kunt voorspellen wat het totale (opgetelde) aantal minuten is waarin de score van de wedstrijd gelijk was. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

**Totaal aantal minuten gelijkspel: Meer dan** – het totale aantal minuten gelijkspel zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

**Totaal aantal minuten gelijkspel: Onder** – het totale aantal minuten gelijkspel zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

## Voorsprong minuten

**Leiding minuten:** dit wordt aangeboden om de tijd in minuten te voorspellen gedurende welke het team een leidende positie in de score had.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **Team 1 Lead minutes: meer dan 31,5.** Om de weddenschap te winnen, moet de totale tijd waarin team 1 de leiding had in de wedstrijd meer dan 31 minuten bedragen.*

## Resultaat of beide teams scoren

**Resultaat of beide teams scoren:** deze weddenschap wordt aangeboden om tegelijkertijd te wedden op het resultaat van de wedstrijd en of beide teams in de

wedstrijd wel (of niet) zullen scoren. De weddenschap wordt als gewonnen beschouwd als ten minste één van de voorspellingen correct is. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- 1 of beide teams scoren – Ja
- X of beide teams scoren – Ja
- 2 of beide teams scoren – Ja
- 1 of beide teams scoren – Nee
- X of Beide teams scoren – Nee
- 2 of beide teams scoren – Nee

### ***Het voorbeeld***

*De speler heeft een weddenschap geplaatst: **1 of beide teams scoren – Ja**. De weddenschap wordt als gewonnen beschouwd als het eerste team de wedstrijd wint of als elk team minstens één doelpunt scoort.*

## **1e helft of beide teams scoren**

**1e helft of beide teams scoren:** er wordt tegelijkertijd aangeboden om een weddenschap te plaatsen op het resultaat van de 1e helft van de wedstrijd en of er wel (niet) door beide teams in de wedstrijd wordt gescoord. De weddenschap wordt als gewonnen beschouwd als ten minste één van de gemaakte voorspellingen correct is. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- Win 1 in de 1e helft of beide teams scoren - Ja
- Gelijkspel in de 1e helft of beide teams scoren - Ja
- Winst 2 in de 1e helft of beide teams scoren - Ja
- Winst 1 in de 1e helft of beide teams scoren – Nee
- Gelijkspel in de 1e helft of beide teams scoren – Nee
- Winst in de 1e helft of beide teams scoren – Nee

### ***Het voorbeeld***

De speler heeft een weddenschap geplaatst: **Gelijkspel in de 1e helft of beide teams scoren - Ja**. De weddenschap wordt als gewonnen beschouwd als de eerste helft in een gelijkspel eindigt of als elk team minstens één doelpunt scoort.

## **2e helft of beide teams scoren**

**2e helft of beide teams scoren:** er wordt tegelijkertijd aangeboden om een weddenschap te plaatsen op het resultaat van de 2e helft van de wedstrijd en of beide teams in de wedstrijd wel (niet) zullen scoren. De weddenschap wordt als gewonnen beschouwd als ten minste één van de gemaakte voorspellingen correct is. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- Win 1 in de 2e helft of beide teams scoren - Ja
- Gelijkspel in de 2e helft of beide teams scoren – Ja
- Winst 2 in de 2e helft of beide teams scoren - Ja
- Winst 1 in de 2e helft of beide teams scoren – Nee
- Gelijkspel in de 2e helft of beide teams scoren – Nee
- Winst 2 in de 2e helft of beide teams scoren – Nee

#### ***Het voorbeeld***

*De speler heeft een weddenschap geplaatst: **Win 1 in de 2e helft of beide teams scoren – Ja**. De weddenschap wordt als gewonnen beschouwd als de eerste ploeg de tweede helft van de wedstrijd wint of als elk team minstens één doelpunt scoort.*

## **Resultaat of totaal**

**Resultaat of totaal:** er kan worden gewed op het resultaat van de wedstrijd en of het totale aantal gescoorde doelpunten boven (onder) de geselecteerde waarde van het wedargument zal liggen. De weddenschap wordt als gewonnen beschouwd als ten minste één van de gemaakte voorspellingen correct is. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- Winst 1 of Meer dan
- Gelijkspel of Meer dan
- Winst 2 of Meer
- Winst 1 of Minder
- Gelijkspel of minder
- Win 2 of minder

#### ***Het voorbeeld***

*De speler heeft een weddenschap geplaatst: **Win 2 en meer dan (2,5)**. De weddenschap wordt als gewonnen beschouwd als het tweede team de wedstrijd wint of als er tijdens de wedstrijd minstens 3 doelpunten worden gescoord.*

## Maximaal aantal minuten zonder doelpunten

**Maximaal aantal minuten zonder doelpunten:** hiermee wordt aangeboden om de langste periode te voorspellen waarin het geselecteerde team geen doelpunten heeft gescoord tijdens de wedstrijd.

Het voorbeeld:

De weddenschap **Team 1: Maximale minuten zonder doelpunten: Totaal (meer dan 49,5)**

Tijdens de wedstrijd heeft team 1 drie doelpunten gescoord:

1e doelpunt in de 15e minuut

2e doelpunt in de 40e minuut

3e doelpunt in de 90e minuut

Dit betekent dat het langste interval tussen de gescoorde doelpunten loopt van de 40e tot de 90e minuut, oftewel 50 minuten. De weddenschap wordt dus als gewonnen beschouwd.

## 3. Weddenschappen op ijshockey

Weddenschappen op de uitslagen van ijshockeywedstrijden worden geaccepteerd voor de reguliere speeltijd, tenzij anders aangegeven door de organisator. Er kunnen ook weddenschappen worden aangeboden voor verlenging en strafschoppen. De uitslagen die tijdens verlenging en strafschoppen worden geregistreerd, worden niet meegenomen bij het berekenen van weddenschappen op de uitslagen die voor de reguliere speeltijd worden aangeboden. Naast het hoofdformaat van ijshockey (3 periodes van elk 20 minuten) kunnen wedstrijden ook in de volgende formaten worden gehouden: (3×5), (3×7), (3×10), (3×15), 3 periodes van respectievelijk 5 minuten, 7 minuten, 10 minuten en 15 minuten.

De weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van ijshockeywedstrijden:

- Het eerste team wint de wedstrijd (periode) – "**Win1**".
- Gelijkspel in de wedstrijd (periode) – "**X**".
- Het tweede team wint de wedstrijd (periode) – "**Win 2**".
- Het eerste team zal de wedstrijd (periode) niet verliezen – "**1X**".

- Een van de teams wint de wedstrijd (periode) – "**12**".
- Het tweede team zal de wedstrijd (periode) niet verliezen – "**2X**".
- Het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd (periode), rekening houdend met de handicap – "**Handicap 1**".
- Het tweede team zal de wedstrijd (periode) winnen (niet verliezen), rekening houdend met de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door de teams in de wedstrijd (periode) wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) het totale aantal**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door elk team in de wedstrijd (periode) wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) het totale aantal**".
- Weddenschappen: het totale aantal doelpunten zal **even (oneven)** zijn in de wedstrijd (periode).
- Weddenschappen: wie wordt de winnaar van de wedstrijd.  
Bij het berekenen van weddenschappen op deze uitkomst wordt ook rekening gehouden met de resultaten die in de verlenging (penaltyreeks) zijn vastgesteld.

Er kunnen kampioenschappen of toernooien zijn waarbij, nadat de reguliere speeltijd in een gelijkspel is geëindigd, de shootouts onmiddellijk beginnen, zonder dat de wedstrijd naar verlenging wordt verplaatst. En ook, op basis van de vereisten van dit kampioenschap of toernooi, kan de verlenging duren totdat een van de teams succes heeft.

Het is ook mogelijk dat na een gelijkspel tijdens de reguliere speeltijd van de wedstrijd, de teams de wedstrijd in een gelijkspel eindigen. In dit geval, als de organisator de uitkomst van de "Winnaar van de wedstrijd" in de lijn heeft aangeboden, wordt deze berekend met een quotering van "1" (één).

- Weddenschappen op de eindscore van de wedstrijd.  
Er wordt aangeboden om de exacte score te selecteren die in het eindresultaat van de wedstrijd wordt geregistreerd, volgens de mogelijke opties die in de **lijn** zijn opgenomen.
- Weddenschappen: het eerste (tweede) team scoort (scoort niet) een doelpunt.
- Weddenschappen: beide teams zullen een doelpunt scoren (niet scoren).
- Weddenschappen: welk team zal het eerste (tweede of volgende) doelpunt in de wedstrijd scoren (geen van de teams zal scoren).

- Weddenschappen op punten gescoord door de speler.

Bij ijshockey zijn de punten die een speler scoort gelijk aan de som van het totale aantal gescoorde doelpunten en het aantal gescoorde assists in een bepaalde wedstrijd.

Als meerdere spelers hebben deelgenomen aan een aanval die eindigde met een doelpunt, kunnen al deze spelers punten krijgen.

Voor het berekenen van weddenschappen op punten gescoord door spelers wordt de informatie op de officiële website van dit kampioenschap of toernooi als basis genomen.

- Weddenschappen op gescoorde doelpunten en de uitslag van de wedstrijd.

Om het aantal gescoorde doelpunten en de uitslag van de wedstrijd te voorspellen. De volgende opties worden aangeboden:

1. "Het totaal van de wedstrijd is hoger (lager) dan het opgegeven aantal en Win1 (Win1-X)"
2. "Het totaal van de wedstrijd is hoger (lager) dan het opgegeven aantal en gelijkspel (Win1-Win2)"
3. "Het totaal van de wedstrijd is hoger (lager) dan het opgegeven aantal en Win2 (X-Win2)"

- Wedden op periodes met de hoogste score.

In welke periode zullen meer doelpunten worden gescoord.

- Weddenschappen: de winnaar van de wedstrijd wordt bepaald in verlenging (in een penaltyreeks).
- Weddenschappen op het aantal 2-minutenstraffen in de wedstrijd. Bij het berekenen van weddenschappen op deze uitkomst wordt niet het aantal straffen van twee minuten in aanmerking genomen, maar de totale tijd ervan.

Er waren bijvoorbeeld 5 (vijf) straffen van twee minuten in de wedstrijd: het eerste team kreeg 2 straffen van twee minuten en het tweede team kreeg 3 straffen van twee minuten. In dit geval wordt bij het berekenen van weddenschappen op straffen van twee minuten rekening gehouden met het feit dat het eerste team een straf van 4 minuten ( $2 \times 2$ ) had en het tweede team een straf van 6 minuten ( $2 \times 3$ ).

- Weddenschappen op het aantal schoten op doel in de wedstrijd.

- Weddenschappen: het opgegeven team zal (niet) een comeback-overwinning behalen.

Een comeback-overwinning betekent dat het team op enig moment tijdens de wedstrijd achter moet staan voordat het als winnaar uit de bus komt.

- Weddenschappen: of er in de wedstrijd een overwinning zonder tegendoelpunten wordt geregistreerd (niet geregistreerd).
- Weddenschappen: het eerste (tweede) team zal in de wedstrijd een overwinning zonder tegendoelpunten behalen.

Een overwinning zonder tegendoelpunten wordt beschouwd als het geval waarin een van de teams wint zonder een doelpunt tegen te krijgen.

- Weddenschappen op het totale aantal videoreplays in de wedstrijd – "Totaal boven (onder) het totale aantal".

Bij het berekenen van weddenschappen op het aantal videoreplays worden alle videoreplays in aanmerking genomen, ongeacht wie ze heeft geïnitieerd.

- Weddenschappen: het totale aantal doelpunten dat door de teams in alle periodes afzonderlijk wordt gescoord, is "Totaal boven (onder) de totale waarde".
- Weddenschappen: het eerste (tweede) team wint ten minste één van de periodes.
- Weddenschappen: het eerste (tweede) team zal geen van de periodes verliezen.
- Weddenschappen: het eerste (tweede) team zal alle periodes winnen.
- – Weddenschappen: er zal ten minste in één van de periodes een gelijkspel worden geregistreerd.
- Weddenschappen: er zal in alle periodes een gelijkspel worden geregistreerd.
- Weddenschappen: het eerste team (tweede team) wint binnen het opgegeven tijdsbestek.
- Weddenschappen: er zal een gelijkspel worden geregistreerd binnen het opgegeven tijdsbestek.

- Weddenschappen: beide teams zullen binnen het opgegeven tijdsbestek doelpunten scoren.
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door teams binnen het opgegeven tijdsbestek wordt gescoord – "Totaal boven (onder) de totale waarde".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door de teams in de wedstrijd wordt gescoord, inclusief verlenging en strafschoppen: "Totaal boven (onder) de totale waarde inclusief verlenging en strafschoppen".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door elk team afzonderlijk wordt gescoord in de wedstrijd, inclusief verlenging en strafschoppen: "Totaal boven (onder) de totale waarde inclusief verlenging en strafschoppen".
- Weddenschappen: buiten de aangeboden bereiken, waarin het totale aantal doelpunten dat door de teams in de wedstrijd wordt gescoord, zal vallen, inclusief verlenging en strafschoppen.
- Weddenschappen op het exacte aantal doelpunten in de wedstrijd, inclusief verlenging en strafschoppen.
- Weddenschappen op het exacte aantal doelpunten dat door elk team afzonderlijk in de wedstrijd wordt gescoord, inclusief verlenging en strafschoppen.
- Weddenschappen op het aantal prestaties van de spelers (+/- totaal): "Totaal boven (onder) de totale waarde"

Het is vereist om de totale prestatie van de gegeven spelers te voorspellen: +/- totaal. Bij het berekenen van het +/- totaal krijgen alle spelers van het scorende team die tijdens de wedstrijd op het ijs stonden, elk +1 prestatiepunt als hun team een doelpunt scoort met een minderheid of tijdens een gelijk aantal opstellingen. In dezelfde situatie krijgen de spelers van het team dat het doelpunt heeft gemist en die tijdens de wedstrijd op het ijs stonden, elk -1 prestatiepunt. Geen enkele speler van beide teams krijgt een punt, noch +1 noch -1, tijdens een doelpunt gescoord door de meerderheid. Bij het scoren van een leeg doel krijgen de spelers van de teams prestatiepunten volgens het bovengenoemde principe, alleen als de teams op het moment van het scoren van het doelpunt gelijk in aantal waren. Voor een doelpunt dat in de verlenging wordt gescoord, worden prestatiepunten toegekend volgens hetzelfde principe als voor doelpunten die in de reguliere speeltijd worden gescoord. Teams krijgen geen prestatiepunten voor doelpunten die tijdens de reeks strafschoppen

worden gescoord, maar in het geval van een doelpunt dat wordt gescoord uit een strafschoep (strafschoep) die tijdens de wedstrijd wordt toegekend, krijgt alleen de speler die de strafschoep nam +1 prestatiepunt. Keepers krijgen in geen geval prestatiepunten.

Bij de berekening van alleen de vijf bovengenoemde weddenschappen telt de score van de penaltyreeks als 1:0 of 0:1 (als de score in de penaltyreeks bijvoorbeeld 2:1 was, telt de score van de penaltyreeks bij de berekening van de vijf bovengenoemde weddenschappen als 1:0), afhankelijk van het feit of het eerste of het tweede team de penaltyreeks heeft gewonnen.

Voor de berekening van de resultaten van ijshockeywedstrijden worden de officiële websites van de kampioenschappen en toernooien als basis genomen.

Een ijshockeywedstrijd in (3×20)-formaat die werd onderbroken en niet werd voortgezet of niet binnen 24 uur werd voltooid, wordt geacht te hebben plaatsgevonden als de 50e minuut van de wedstrijd al was begonnen. Wedstrijden in de formaten (3×5), (3×7), (3×10) en (3×15) die werden onderbroken en niet werden voortgezet of niet werden voltooid binnen 8 uur, worden beschouwd als gespeeld als respectievelijk de 12e, 17e, 24e en 36e minuut van de wedstrijd al was begonnen.

In andere gevallen worden de wedstrijden als ongeldig beschouwd. Weddenschappen die zijn geplaatst op de uitslag van de "Winnaar van de wedstrijd" worden berekend met een quotering van "1" (één), als de wedstrijd bij een gelijke stand is onderbroken en als gespeeld wordt beschouwd.

De uitslagen van onderbroken en mislukte wedstrijden, die op het moment van de onderbreking al bekend zijn en niet afhankelijk zijn van de einduitslag van de wedstrijd, worden berekend en de overige weddenschappen worden berekend met een quotering van "1" (één). In het geval dat de wedstrijd om welke reden dan ook niet plaatsvindt (helemaal niet begint) en er een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd in de wedstrijd, wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd en worden alle weddenschappen op de wedstrijd berekend met een quotering van "1" (één).

En in het geval dat een begonnen wedstrijd op enig moment wordt onderbroken en niet wordt voortgezet, en een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd volgens de officiële informatie, worden de weddenschappen berekend volgens de huidige Reglementering. Dat wil zeggen dat als de onderbroken wedstrijd volgens deze Reglementering wordt beschouwd als

gespeeld, de weddenschappen worden berekend volgens de werkelijke resultaten die op het moment van de onderbreking zijn geregistreerd.

Weddenschappen op andere mogelijke uitkomsten in de ijshockeywedstrijden worden ook geaccepteerd en worden door de organisator in de lijn aangeboden.

## Beschrijving van de ijshockeymarkten

Bij ijshockey worden weddenschappen geaccepteerd op de reguliere speeltijd van de wedstrijd, met uitzondering van de markt "Winnaar van de wedstrijd", waarbij bij de berekening ook rekening wordt gehouden met het resultaat dat in de verlenging of penaltyreeks is geregistreerd. Bij de berekening van de weddenschappen op de uitkomsten die voor de reguliere speeltijd worden aangeboden, wordt geen rekening gehouden met de resultaten die in de verlenging en penaltyreeks zijn geregistreerd.

Een wedstrijd die is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of beëindigd, wordt als voltooid beschouwd als deze ten minste 50 minuten heeft geduurd. In andere gevallen wordt het evenement als niet voltooid beschouwd. De weddenschappen op "Winnaar van de wedstrijd" worden berekend met de quotering "1" (één) als de wedstrijd is onderbroken bij een gelijke stand en als voltooid wordt beschouwd. Als de wedstrijd is onderbroken en als niet voltooid wordt beschouwd, worden de weddenschappen waarvan de uitkomsten op het moment van onderbreking al vaststonden en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, berekend, en worden alle andere weddenschappen berekend met de quotering "1" (één).

### Resultaat

**Resultaat:** er wordt gevraagd om te voorspellen welk team de wedstrijd zal winnen. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Win 1:** overwinning van team 1
- **Winst 2:** overwinning van team 2
- **X:** de wedstrijd eindigt in een gelijkspel

### Winnaar van de wedstrijd (inclusief verlenging en strafschoppen)

**Winnaar van de wedstrijd (inclusief verlenging en strafschoppen):** er wordt gevraagd om te voorspellen wie de winnaar van de wedstrijd wordt, rekening houdend met verlenging en strafschoppen. Er wordt verlenging gespeeld als de

stand aan het einde van drie periodes gelijk is. Als de stand na verlenging nog steeds gelijk is, worden er strafschoppen genomen. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Winnaar van de wedstrijd (inclusief verlenging en strafschoppen): winst 1**  
– team 1 wordt de winnaar van de wedstrijd, rekening houdend met verlenging en strafschoppen
- **Winnaar van de wedstrijd (inclusief verlenging en strafschoppen): winst 2**  
– team 2 wordt de winnaar van de wedstrijd, rekening houdend met verlenging en strafschoppen

## Dubbele kans

**Dubbele kans:** hiermee kunt u twee wedstrijdresultaten tegelijk voorspellen. Als een van de resultaten correct is voorspeld, wordt de weddenschap als gewonnen beschouwd. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **1X:** de wedstrijd eindigt met een overwinning voor team 1 of een gelijkspel
- **12:** de wedstrijd eindigt met een overwinning van team 1 of team 2
- **X2:** de wedstrijd eindigt met een overwinning van team 2 of een gelijkspel

*Het voorbeeld*

*Als de wedstrijd eindigt met een score van 2:2, zijn de weddenschappen **1X** en **X2** gewonnen en is de weddenschap **12** verloren.*

## Handicap

**Handicap:** handicap is het voordeel of nadeel in doelpunten dat aan een team wordt toegekend. Het team waarop de weddenschap is geplaatst, moet de winnaar van de wedstrijd worden nadat de handicapaanpassingen zijn uitgevoerd.

**Positieve handicap:** bij dit type handicap moet het team waarop de weddenschap is geplaatst de winnaar van de wedstrijd worden nadat het voordeel in doelpunten, waarvan het aantal wordt bepaald als het handicapargument, is opgeteld bij de eindscore van het team.

Het voorbeeld

*De weddenschap **Handicap 2 (2)**. De weddenschap wordt geplaatst op team 2 en (2) is het handicapargument. Om deze weddenschap te winnen, moet team 2 de winnaar van de wedstrijd worden nadat we het voordeel van 2 doelpunten aan de eindscore hebben toegevoegd. **Laten we drie mogelijke uitkomsten van deze***

### **weddenschap bekijken:**

- **De wedstrijd eindigde met een score van 2:1.** Wanneer we het voordeel van 2 doelpunten optellen bij de eindscore van team 2, wordt de score 2:3. In dit geval is de weddenschap gewonnen, omdat team 2 na aanpassing van het handicapvoordeel de winnaar van de wedstrijd is.
- **De wedstrijd eindigde met een score van 3:0.** Wanneer we het voordeel van 2 doelpunten optellen bij de eindscore van team 2, wordt de score 3:2. In dit geval is de weddenschap verloren, omdat team 2 na aanpassing van het handicapvoordeel niet de winnaar van de wedstrijd is.
- **De wedstrijd eindigde met een score van 2:0.** Wanneer we het voordeel van 2 doelpunten optellen bij de eindscore van team 2, wordt de score 2:2. In dit geval wordt de weddenschap terugbetaald, omdat na aanpassing van het handicapvoordeel de score een gelijkspel wordt.

**Negatieve handicap:** bij dit type handicap moet het team waarop de weddenschap is geplaatst, de winnaar van de wedstrijd worden nadat het aantal doelpunten dat is bepaald door de waarde van het handicapargument, is afgetrokken van de eindscore van het team.

### *Het voorbeeld*

De weddenschap **Handicap 1(-2):** De weddenschap wordt geplaatst op team 1 en (-2) is het handicapargument. Om de weddenschap te winnen, moet team 1 de winnaar van de wedstrijd zijn nadat we 2 doelpunten van de eindscore hebben afgetrokken. **Laten we de mogelijke uitkomsten van deze weddenschap eens bekijken:**

- **De wedstrijd eindigde met een score van 4:1.** Wanneer we 2 doelpunten aftrekken van de eindscore van team 1, wordt de score 2:1. In dit geval is de weddenschap gewonnen, omdat team 1 na de handicapaanpassingen nog steeds de winnaar van de wedstrijd is.
- **De wedstrijd eindigde met een score van 2:1.** Wanneer we 2 doelpunten aftrekken van de eindscore van team 1, wordt de score 0:1. In dit geval is de weddenschap verloren, omdat team 1 na de handicapaanpassingen niet langer de winnaar van de wedstrijd is.
- **De wedstrijd eindigde met een score van 4:2.** Als we 2 doelpunten aftrekken van de eindscore van team 1, wordt de score 2:2. In dit geval wordt de weddenschap terugbetaald, omdat de score na de handicapaanpassingen een gelijkspel wordt.

## Aziatische (dubbele) handicap

**Aziatische (dubbele) handicap:** bij dit type weddenschap is de waarde van het handicapargument het getal dat een veelvoud is van 0,25 (wat betekent dat het zonder rest door 0,25 kan worden gedeeld). Bijvoorbeeld 0,25; 1,25; 1,75 enz. Wanneer u een Aziatische handicap -weddenschap plaatst, wordt uw inzet automatisch verdeeld in twee gelijke weddenschappen met dezelfde odds, maar met twee verschillende weddenschapsargumenten. Hier is het argument van de ene weddenschap het getal dat wordt verkregen wanneer we 0,25 optellen bij de algemene argumentwaarde. Het argument van de andere weddenschap is het getal dat wordt verkregen nadat we 0,25 aftrekken van de argumentwaarde.

*Het voorbeeld*

*De weddenschap is **Handicap 2 (1,75) met een quotering van 3**. De weddenschap wordt geplaatst op team 2 en "1,75" is hier het wedargument. Stel dat het inzetbedrag 100 was, dan betekent dit dat de weddenschap wordt verdeeld in twee weddenschappen:*

**Handicap 2 (1,5), met een inzetbedrag van 50 en een quotering van 3** (het wedargument hier:  $1,75-0,25$ )

**Handicap 2 (2), met een inzet van 50 en een quotering van 3** (het wedargument is hier  $1,75+0,25$ )

*Daarom hebben we twee gewone handicapweddenschappen ontvangen en wordt de berekening uitgevoerd op basis van de uitkomsten van deze twee weddenschappen. Laten we nu **de mogelijke berekeningsopties van deze weddenschap** bekijken:*

- **De weddenschap Handicap 2 (1,75) is volledig gewonnen.** Dit betekent dat twee weddenschappen: **Handicap 2 (1,5)** en **Handicap 2 (2)** gewonnen zullen worden. Om het gewonnen bedrag te berekenen, wordt het algemene inzetbedrag vermenigvuldigd met de weddenschapskansen. Het inzetbedrag is 100 en de kansen zijn 3. Daarom is het gewonnen bedrag  $100 \times 3 = 300$ .
- **De weddenschap Handicap 2 (1,75) is volledig verloren.** Dit betekent dat twee weddenschappen: **Handicap 2 (1,5)** en **Handicap 2 (2)** verloren zijn. Bij een score van bijvoorbeeld 3:0 zijn beide weddenschappen verloren.
- **De weddenschap Handicap 2 (1,75) is gedeeltelijk verloren en gedeeltelijk terugbetaald.** Dit betekent dat een van de weddenschappen verloren gaat en de andere wordt terugbetaald. Bij een stand van 2:0 **wordt** bijvoorbeeld de

weddenschap **Handicap 2 (2) terugbetaald** en **gaat de weddenschap Handicap 2 (1,5) verloren**. In dit geval is het terugbetaalde bedrag gelijk aan de helft van het algemene wedbedrag. Het algemene wedbedrag is 100, dus het terugbetaalde bedrag is 50.

Laten we nu eens kijken naar het voorbeeld van een Aziatische handicapweddenschap, die wordt berekend **als gedeeltelijk gewonnen en gedeeltelijk terugbetaald**:

De weddenschap **Handicap 2 (0,25) met een quotering van 2 en een inzet van 200**. De weddenschap wordt geplaatst op team 2 en "0,25" is het wedargument. Dit betekent dat de weddenschap wordt opgesplitst in twee weddenschappen:

**Handicap 2 (0,5)**, met een inzet van 100 en een quotering van 2 (het wedargument hier:  $0,25+0,25$ )

**Handicap 2(0)**, met een inzet van 100 en een quotering van 2 (het wedargument hier:  $0,25-0,25$ )

Stel dat de wedstrijd eindigt met een score van 0-0. Dan wordt deze weddenschap berekend **als gedeeltelijk gewonnen en gedeeltelijk terugbetaald**. Dit betekent dat een van de weddenschappen wordt afgewikkeld als gewonnen en de andere als terugbetaald. In dit geval wordt de weddenschap **Handicap 2 (0,5)** afgewikkeld als gewonnen en de weddenschap **Handicap 2 (0)** als terugbetaald.

Het gewonnen bedrag wordt berekend volgens de volgende formule:  
**inzetbedrag  $\times$  (odds+1)  $\div$  2**

Als we het inzetbedrag berekenen, is dat dus  $200 \times (2+1) \div 2 = 300$ .

## Totaal boven/onder

**Totaal Over/Under:** hiermee wordt voorspeld of het totale aantal gescoorde doelpunten boven of onder de geselecteerde waarde van het inzetargument zal liggen:

**Totaal Over:** het aantal doelpunten moet hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument. Als het totale aantal doelpunten en de waarde van het wedargument overeenkomen, wordt de weddenschap terugbetaald.

*Het voorbeeld*

De weddenschap **Totaal boven (3)**. In deze weddenschap is "3" het wedargument. Om de weddenschap te winnen, moet het totale aantal gescoorde doelpunten in de

wedstrijd dus hoger zijn dan 6. Als het totale aantal doelpunten gelijk is aan 6, wordt de weddenschap terugbetaald.

**Totaal onder:** het aantal doelpunten moet lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument. Als het totale aantal doelpunten en de waarde van het wedargument overeenkomen, wordt de weddenschap terugbetaald.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **Totaal onder (6)**. In deze weddenschap is '6' het wedargument. Om de weddenschap te winnen, moet het totale aantal doelpunten in de wedstrijd dus lager zijn dan 6. Als het totale aantal doelpunten gelijk is aan 6, wordt de weddenschap terugbetaald.*

## Europese (denkbeeldige) handicap

**Europese (denkbeeldige) handicap:** bij een weddenschap op een Europese handicap wordt ervan uitgegaan dat beide teams voor aanvang van de wedstrijd een bepaald puntenvoordeel krijgen. Het team waarop de weddenschap is geplaatst, moet de winnaar van de wedstrijd worden nadat de handicapaanpassingen van beide teams zijn doorgevoerd.

*Het voorbeeld*

*De weddenschap **Win 1: Europese handicap (2:1)**. Dit betekent dat we twee punten moeten toevoegen aan het resultaat van team 1 en één punt aan het eindresultaat van team 2. Om de weddenschap te winnen, moet team 1 na de uitgevoerde aanpassingen de winnaar van de wedstrijd zijn. Stel dat de wedstrijd eindigt met een score van 3:3, dan wordt de score na aanpassing van de handicap 5:4. De weddenschap is dus gewonnen, omdat team 1 na aanpassing van de handicap de winnaar van de wedstrijd is.*

## 1e doelpunt

**1e doelpunt:** u kunt voorspellen welk team het eerste doelpunt in de wedstrijd zal scoren. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Team 1 scoort:** team 1 scoort het eerste doelpunt
- **Team 2 scoort:** team 2 scoort het eerste doelpunt
- **Geen doelpunt:** er worden geen doelpunten gescoord

## Juiste score

**Juiste score:** u kunt voorspellen wat de exacte score van de wedstrijd zal zijn.

*Het voorbeeld*

*De weddenschap **Juiste score 1:5**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet de wedstrijd eindigen met de score 1:5.*

## **(Geselecteerd) Doelpunt**

**(Geselecteerd) Doelpunt:** u kunt voorspellen welk team het geselecteerde doelpunt zal scoren. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Team 1 scoort:** het geselecteerde doelpunt wordt gescoord door team 1
- **Team 2 scoort:** het geselecteerde doelpunt wordt gescoord door team 2
- **Geen doelpunt:** het geselecteerde doelpunt wordt niet gescoord

*Het voorbeeld*

*De weddenschap **10e doelpunt: team 1 scoort**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet het 10e doelpunt worden gescoord door team 1.*

## **Team scoort zijn 1e puck**

**Team scoort zijn 1e puck:** u kunt voorspellen in welke periode het team zijn eerste doelpunt zal scoren. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **1e periode:** het team zal het eerste doelpunt scoren in de 1e periode van de wedstrijd
- **2e periode:** het team zal het eerste doelpunt in de 2e periode van de wedstrijd
- **3e periode:** het team zal het eerste doelpunt scoren in de 3e periode van de wedstrijd
- **Scoort niet:** het geselecteerde team zal geen doelpunt scoren

*Het voorbeeld*

*De weddenschap **Team 1 scoort zijn eerste puck: 1e periode**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet team 1 zijn eerste doelpunt in de eerste periode scoren.*

## **1e puck**

**1e puck:** u kunt voorspellen wanneer het eerste doelpunt wordt gescoord. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **1e periode:** het eerste doelpunt wordt gescoord in de eerste periode

- **2e periode:** het 1e doelpunt wordt gescoord in de tweede periode
- **3e periode:** het 1e doelpunt wordt gescoord in de derde periode
- **Er wordt niet gescoord:** er worden in geen enkele periode doelpunten gescoord

## Team verliest niet en totaal aantal doelpunten

**Team verliest niet en totaal aantal doelpunten:** u kunt voorspellen dat het team niet zal verliezen in de wedstrijd en tegelijkertijd voorspellen of het totale aantal doelpunten in de wedstrijd boven of onder de geselecteerde waarde van het wedargument zal liggen. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moeten beide uitkomsten correct worden voorspeld. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Team zal niet verliezen en totaal aantal doelpunten: boven** – het team zal niet verliezen in de wedstrijd en het totale aantal doelpunten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord, zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Team verliest niet en totaal aantal doelpunten: onder** – het team verliest niet in de wedstrijd en het totale aantal doelpunten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord, zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

*Het voorbeeld*

*De weddenschap **Team 1 verliest niet en totaal aantal doelpunten is meer dan (5)**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, mag team 1 niet verliezen en moet het totale aantal doelpunten (gescoord door beide teams) hoger zijn dan 5. Als de wedstrijd bijvoorbeeld eindigt met een score van 3:3, wordt de weddenschap als gewonnen berekend omdat team 1 niet heeft verloren en het totale aantal gescoorde doelpunten 6 is.*

## Team dat als eerste scoort en wint

**Team dat als eerste scoort en wint:** u kunt voorspellen of het team als eerste scoort en de wedstrijd wint. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Team dat als eerste scoort en wint: ja** – het team scoort als eerste en wint de wedstrijd (om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moeten twee uitkomsten correct worden voorspeld)

- **Team dat als eerste scoort en wint: nee** – het team zal niet als eerste scoren of niet winnen in de wedstrijd (of beide opties tegelijkertijd)

*Het voorbeeld*

*De weddenschap **Team 2 scoort als eerste en wint: ja**. Om de weddenschap als gewonnen te laten gelden, moet team 2 als eerste scoren en de wedstrijd winnen.*

## **Team scoort als eerste en wint niet**

**Team dat als eerste scoort en niet wint:** er kan worden voorspeld of het team als eerste scoort, maar niet wint in de wedstrijd. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Team scoort als eerste en wint niet: ja** – het team scoort als eerste, maar wint de wedstrijd niet (om de weddenschap als gewonnen te laten gelden, moeten twee uitkomsten correct worden voorspeld)
- **Team dat als eerste scoort en niet wint: nee** – het team scoort niet als eerste of wint de wedstrijd niet (of beide opties tegelijkertijd)

*Het voorbeeld*

*De weddenschap **Team 1 scoort als eerste en wint niet: ja**. Om de weddenschap als gewonnen te laten gelden, moet team 1 als eerste scoren, maar niet de winnaar van de wedstrijd zijn (de wedstrijd moet eindigen in een gelijkspel of met de overwinning van team 2)*

## **Winst vanuit achterstand**

**Winst vanuit achterstand:** er wordt aangeboden om de overwinning van het team te voorspellen, maar het team waarop de weddenschap wordt geplaatst, moet op enig moment tijdens de wedstrijd verliezen voordat het als winnaar uit de bus komt.

*Het voorbeeld*

*De weddenschap **Team 1 wint vanuit een achterstand: ja**. Stel dat de stand in de 36e minuut 2-3 was, maar dat de wedstrijd eindigde met een stand van 4-3. In dit geval wordt de weddenschap als gewonnen beschouwd, omdat team 1 de wedstrijd heeft gewonnen en er tijdens de wedstrijd een moment was waarop team 1 achter stond.*

## Win minstens 1 periode

**Win minstens 1 periode:** hier wordt gevraagd om de overwinning van het team in minstens één periode van de wedstrijd te voorspellen. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Win minstens 1 periode: ja** – het team waarop de weddenschap is geplaatst, wint minstens één periode
- **Win minstens 1 periode: nee** – het team waarop de weddenschap is geplaatst, zal in geen van de periodes winnen

*Het voorbeeld*

*De weddenschap **Win 1 minstens 1 periode: ja**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet team 1 in minstens één periode winnen.*

## Winst en totaal aantal punten

**Win en totaal aantal doelpunten:** Er wordt aangeboden om tegelijkertijd te wedden op de uitslag van de wedstrijd en op het totale aantal gescoorde doelpunten (om de weddenschap als gewonnen te laten gelden, moeten zowel de uitslag van de wedstrijd als het totale aantal doelpunten correct worden voorspeld).

*Het voorbeeld*

*De weddenschap: **Win 1 en Over (1,5)**. Om de weddenschap te winnen, moet team 1 de wedstrijd winnen en moet het totale aantal doelpunten hoger zijn dan 1,5.*

## Team dat scoort

**Team dat scoort:** u kunt voorspellen of het team doelpunten zal scoren in de wedstrijd. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Team 1 scoort:**
  - **Ja:** team 1 scoort minstens één doelpunt
  - **Nee:** team 1 zal helemaal geen doelpunten scoren
- **Team 2 scoort:**
  - **Ja:** team 2 zal minstens één doelpunt scoren
  - **Nee:** team 2 zal helemaal geen doelpunten scoren
- **Beide teams scoren:**
  - **Ja:** elk team zal minstens één doelpunt scoren

- **Nee:** geen van beide teams zal scoren of beide teams zullen niet scoren
- **Slechts één team scoort:**
  - **Ja:** slechts één team zal doelpunten maken
  - **Nee:** beide teams zullen geen doelpunten maken of beide teams zullen doelpunten maken

## 1e doelpunt minuut

**1e doelpunt minuut:** hier kan worden voorspeld in welk tijdsbestek het eerste doelpunt zal worden gescoord.

*Het voorbeeld*

*De weddenschap **1e minuut doelpunt: van 26 tot 60 min.** Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet het eerste doelpunt worden gescoord in het tijdsbestek van de 26e tot de 60e minuut.*

## Laatste doelpunt

**Laatste doelpunt minuut:** u kunt voorspellen in welk tijdsbestek het laatste doelpunt zal worden gescoord.

*Het voorbeeld*

*De weddenschap **Laatste doelpunt: 56-60 min.** Om de weddenschap als gewonnen te laten gelden, moet het laatste doelpunt worden gescoord in de tijdspanne van de 56e tot de 60e minuut.*

## Resultaat verlenging

**Resultaat verlenging:** u kunt voorspellen wat het resultaat van de verlenging zal zijn (bij ijshockey wordt er verlengd als de stand aan het einde van de 3 periodes gelijk is). De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Win 1:** team 1 wordt de winnaar van de verlenging
- **Winst 2:** team 2 wordt de winnaar van de verlenging
- **X:** de verlenging eindigt in een gelijkspel

## Team dat 2 doelpunten op rij scoort

**Team dat 2 doelpunten op rij scoort:** u kunt voorspellen of het team 2 doelpunten op rij zal scoren. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Team dat 2 doelpunten op rij scoort: ja** – het team scoort 2 doelpunten op rij
- **Team dat 2 doelpunten op rij scoort: nee** – het team zal geen 2 doelpunten op rij scoren

*Het voorbeeld*

*De weddenschap **Team 1 scoort 2 doelpunten op rij: ja**. Om de weddenschap als gewonnen te laten gelden, moet team 1 twee doelpunten op rij scoren.*

## Doelpunt in elke periode

**Doelpunt in elke periode:** er wordt gevraagd om te voorspellen of er in elk van de drie periodes van de wedstrijd doelpunten zullen worden gescoord. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Doelpunt in elke periode: ja** – er wordt minstens één doelpunt gescoord in elk van de drie periodes.
- **Doelpunt in elke periode: nee** – er worden in ten minste één van de drie periodes geen doelpunten gescoord.

## Doelpunt in leeg doel

**Doelpunt in leeg doel:** u kunt wedden op het aantal doelpunten in een leeg doel. In ijshockey is een doelpunt in een leeg doel een doelpunt dat wordt gescoord in het doel van het team dat de doelverdediger heeft vervangen door een zesde speler. De doelverdediger verlaat dus het veld en de zesde speler komt in het spel. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Doelpunt in leeg doel: ja** – er wordt ten minste één doelpunt in leeg doel gescoord
- **Empty net goal: nee** – er worden geen empty net goals gescoord
- **Doelpunt in leeg doel: meer dan** – het aantal gescoorde doelpunten in leeg doel zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument
- **Doelpunt in leeg doel: onder** – het aantal gescoorde doelpunten in leeg doel zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument

## Een doelpunt scoren in numerieke minderheid

**Een doelpunt in numerieke minderheid scoren:** er kan worden gewed op het aantal doelpunten in numerieke minderheid. In ijshockey is een doelpunt in numerieke minderheid een situatie waarin een team een doelpunt scoort terwijl

het met minstens één speler minder op het ijs staat. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Een doelpunt in numerieke minderheid scoren: ja** – er wordt ten minste één doelpunt in numerieke minderheid gescoord in de wedstrijd
- **Een shorthanded goal scoren: nee** – er worden geen shorthanded goals gescoord in de wedstrijd
- **Een short-handed goal scoren: over** – het aantal gescoorde short-handed goals zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument
- **Een doelpunt in numerieke minderheid scoren: onder** – het aantal gescoorde doelpunten in numerieke minderheid zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument

### Penalty shootout. Een doelpunt scoren

**Penalty shootout. Scoor een doelpunt:** u kunt voorspellen of de geselecteerde penalty tijdens de shootout een doelpunt zal opleveren. Penalty shootouts worden toegekend als de stand na verlenging nog steeds gelijk is. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Penalty shootout. Scoor een doelpunt: ja** – de geselecteerde penalty zal een doelpunt scoren
- **Penalty shootout. Scoor een doelpunt nee** – de geselecteerde penalty zal geen doelpunt scoren

*Het voorbeeld*

*De weddenschap 2e strafschoopreeks. Scoor een doelpunt: ja. Om de weddenschap als gewonnen te laten gelden, moet de 2e strafschoop een doelpunt opleveren.*

### Totaal aantal doelpunten gescoord tijdens powerplay

**Totaal aantal doelpunten gescoord tijdens powerplay:** er wordt gevraagd om te voorspellen of het totale aantal doelpunten gescoord tijdens de powerplay boven of onder de geselecteerde waarde van het wedargument zal liggen. Bij ijshockey wordt gezegd dat een team in powerplay is wanneer ten minste één speler van de tegenstander naar de strafbank wordt gestuurd, waardoor het team een numeriek voordeel heeft op het ijs en in deze positie weet te scoren. Wanneer beide teams hetzelfde aantal spelers op het ijs hebben, is er geen sprake van powerplay. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Totaal aantal doelpunten gescoord tijdens powerplay: boven** – het totale aantal doelpunten gescoord tijdens de powerplay zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Totaal aantal doelpunten gescoord tijdens powerplay: onder** – het totale aantal doelpunten gescoord tijdens de powerplay zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

## Aantal doelpunten

**Aantal doelpunten:** u kunt het totale aantal gescoorde doelpunten voorspellen.

*Het voorbeeld*

*De weddenschap **Aantal doelpunten: 6**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet het totale aantal gescoorde doelpunten precies 6 zijn.*

## Periode met de meeste doelpunten

**Periode met de meeste doelpunten:** u kunt voorspellen in welke periode het hoogste aantal doelpunten zal worden gescoord. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **2>1:** het aantal doelpunten dat in de tweede periode wordt gescoord, zal hoger zijn dan in de eerste periode
- **3>1:** het aantal doelpunten dat in de derde periode wordt gescoord, zal hoger zijn dan in de eerste periode
- **3>2:** het aantal doelpunten dat in de derde periode wordt gescoord, zal hoger zijn dan in de tweede periode

## Winst in alle periodes

**Winst in alle periodes:** u kunt voorspellen of het team in alle drie de periodes van de wedstrijd zal winnen. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Winst in alle periodes: ja** – het team wint in alle drie de periodes
- **Winst in alle periodes: nee** – het team zal in ten minste één van de periodes niet winnen

*Het voorbeeld*

*De weddenschap **Win 2 in alle periodes: ja**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet team 2 in alle drie de periodes winnen.*

## Winstmarge

**Winstmarge:** hiermee wordt voorspeld met hoeveel doelpunten verschil het team de wedstrijd zal winnen.

*Het voorbeeld*

*De weddenschap **Team 1: winstmarge 2 doelpunten**. Om de weddenschap te winnen, moet team 1 met twee doelpunten verschil winnen.*

## Totaal alle periodes

**Totaal alle periodes:** u kunt voorspellen of het totale aantal doelpunten dat in elk van de drie periodes wordt gescoord, hoger of lager zal zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Totaal alle periodes: boven** – het totale aantal doelpunten dat in elk van de drie periodes wordt gescoord, zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument
- **Totaal alle periodes: onder** – het totale aantal doelpunten gescoord in elk van de drie periodes zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument

*Het voorbeeld*

*De weddenschap **Totaal aantal periodes: boven (3)**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet het totale aantal gescoorde doelpunten in elke periode hoger zijn dan 3.*

## Elk team over/onder

**Elk team over/onder:** u kunt voorspellen of het totale aantal doelpunten dat door elk team wordt gescoord hoger of lager zal zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Elk team: over** – het aantal doelpunten dat door elk team wordt gescoord, zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Elk team: onder** – het aantal doelpunten dat door elk team wordt gescoord, zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

*Het voorbeeld*

*De weddenschap **Elk team: over (2,5)**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet het totale aantal doelpunten dat door elk team wordt gescoord hoger zijn dan 2,5.*

## Gelijkspel in ten minste één van de periodes

**Gelijkspel in ten minste één van de periodes:** Er wordt gevraagd om te voorspellen of er in ten minste één periode van de wedstrijd een gelijkspel zal zijn. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Speel ten minste één van de periodes gelijk: ja** – ten minste één van de periodes eindigt in een gelijkspel
- **Gelijkspel in ten minste één van de periodes: nee** – geen van de periodes eindigt in een gelijkspel

## Win minstens 2 periodes

**Win minstens 2 periodes:** u kunt voorspellen dat het geselecteerde team minstens 2 periodes zal winnen. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Win minstens 2 periodes: ja** – het geselecteerde team zal minstens 2 periodes winnen
- **Win minstens 2 periodes: nee** – het geselecteerde team zal niet winnen in 2 periodes

## Team dat wint door strafschoppen

**Team wint door strafschoppen:** u kunt voorspellen of het geselecteerde team de wedstrijd zal winnen door strafschoppen. Strafschoppen worden toegekend als de stand na verlenging nog steeds gelijk is. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Team wint door strafschoppen: ja** – het geselecteerde team wint de wedstrijd door strafschoppen.
- **Team wint door strafschoppen: nee** – het geselecteerde team zal de wedstrijd niet winnen door strafschoppen.

*Het voorbeeld*

*De weddenschap **Team 1 wint na strafschoppen: ja**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet team 1 de wedstrijd winnen na strafschoppen.*

## Wedstrijd eindigt in verlenging

**Wedstrijd eindigt in verlenging:** er kan worden voorspeld of de winnaar van de wedstrijd tijdens de verlenging wordt bepaald. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Wedstrijd eindigt in verlenging: ja** – de winnaar wordt bepaald tijdens de verlenging
- **De wedstrijd eindigt in verlenging: nee** – de winnaar wordt niet bepaald tijdens de verlenging

## Winst zonder tegendoelpunten

**Win to Nil:** Er wordt gevraagd om te voorspellen dat het team waarop de weddenschap is geplaatst, de wedstrijd zal winnen en het andere team geen doelpunten zal laten scoren. Met andere woorden, om de weddenschap te winnen, moet de eindscore van het andere team 0 zijn.

*Het voorbeeld*

*De weddenschap **Team 1 wint zonder tegendoelpunten**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet team 1 de wedstrijd winnen zonder dat het andere team een doelpunt scoort.*

## Totaal oneven/even

**Totaal oneven/even:** er wordt aangeboden om te voorspellen of het totale aantal gescoorde doelpunten even of oneven zal zijn (0 wordt beschouwd als een even getal).

*Het voorbeeld*

*De weddenschap **Totaal oneven/even: oneven**. Om de weddenschap als gewonnen te laten gelden, moet het totale aantal doelpunten oneven zijn (bijv. 1, 3, 5, 7 enz.).*

## 1e periode Gelijkspel

**1e periode Gelijkspel:** hiermee wordt voorspeld of de 1e periode in een gelijkspel zal eindigen. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **1e periode Gelijkspel: ja** – de 1e periode eindigt in een gelijkspel
- **1e periode Gelijkspel: nee** – de 1e periode eindigt niet in een gelijkspel

## Punten boven/onder

**Punten boven/onder:** u kunt voorspellen of het totale aantal punten dat door een bepaalde speler wordt gescoord boven of onder de geselecteerde waarde van het wedargument zal liggen. Een speler krijgt **één punt** voor elk gescoord doelpunt of elke assist die tot een doelpunt heeft geleid.

*Het voorbeeld*

De weddenschap **Kuznetsov Evgeny: punten boven (0,5)**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet de speler minimaal 1 punt scoren.

## 2 min strafminuten totaal

**2 min strafminuten totaal:** u kunt voorspellen of het totale aantal minuten van de toegekende 2 min strafminuten boven of onder de geselecteerde waarde van het wedargument zal liggen. 2 min strafminuten in ijshockey zijn overtredingen van de regels, waarvoor de speler 2 minuten van het veld wordt gestuurd. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **2 min straf totaal:** meer dan – het totale aantal minuten voor de toegekende 2 minuten straf zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **2 min strafminuten totaal:** onder – het totale aantal minuten voor de toegewezen 2 minuten straf zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

*Het voorbeeld*

De weddenschap **2 min strafminuten totaal: boven (6)**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moeten er minimaal 4 keer 2 min strafminuten worden toegekend, omdat in dat geval het totale aantal minuten 8 ( $4 \times 2$ ) zal zijn en  $8 > 6$ .

## Om meer periodes te winnen

Er wordt aangeboden om een weddenschap te plaatsen op het team dat meer periodes in de wedstrijd wint. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Win 1:** het eerste team wint meer periodes dan het tweede team
- **Gelijkspel:** beide teams winnen evenveel periodes
- **Winst 2:** het tweede team wint meer periodes dan het eerste team

## 4. Weddenschappen op basketbal

Voor basketbalwedstrijden is de reguliere speeltijd vastgesteld op 40 of 48 minuten (4 kwartalen van elk 10 of 12 minuten) netto speeltijd, afhankelijk van de vereisten van een kampioenschap of toernooi. Wedstrijden worden ook

gehouden in de volgende formats: twee helften van elk 20 minuten en vier kwartalen van elk 8 minuten. De resultaten die in de verlenging worden geregistreerd, worden ook meegenomen bij de berekening van de weddenschappen die zijn geplaatst op de uitslagen van basketbalwedstrijden. Als de wedstrijd in een gelijkspel eindigt, wordt de verlenging niet gespeeld volgens de vereisten van het gehouden toernooi of om een andere reden en als de uitkomst "Gelijkspel" niet in het programma (lijn) is aangeboden, worden de weddenschappen op de uitkomsten "Win1" en "Win2" berekend met de quotering "1" (één).

Volgens de vereisten van een gehouden kampioenschap of toernooi kan na de uitslag van de terugwedstrijd verlenging worden toegewezen om de winnaar te bepalen. In dergelijke gevallen worden de resultaten die in de verlenging worden geregistreerd niet meegenomen bij de berekening van de weddenschappen die zijn geplaatst op de uitslagen van de terugwedstrijd.

Basketbalwedstrijden kunnen ook worden gespeeld in een 3×3-formaat (3 spelers per team). Wedstrijden in dit formaat duren 10 minuten of totdat een van de teams 21 punten heeft behaald. De resultaten die in de verlenging worden geregistreerd, worden ook meegenomen bij de berekening van de weddenschappen die zijn geplaatst op de wedstrijdresultaten. Tijdens wedstrijden die in dit formaat worden gespeeld, wordt de mededeling over het wedstrijdformaat door de organisator in de lijn vermeld.

Wedstrijden in het (3×3) formaat (3 spelers per team) kunnen ook zonder tijdslimiet worden gespeeld, afhankelijk van de vereisten van het kampioenschap of toernooi. In dat geval worden er 2 helften gespeeld van elk 25 punten. Dat wil zeggen dat het team dat 25 punten heeft gescoord de eerste helft wint en het team dat 50 punten heeft gescoord met een voorsprong van ten minste 2 punten op de tegenstander de wedstrijd wint. Als de score 49:49 is, gaat de wedstrijd door totdat een van de teams een voorsprong van 2 punten op de tegenstander heeft.

Weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van basketbalwedstrijden:

- **Het eerste team wint de wedstrijd (inclusief verlenging) – "Win1".**
- **Het tweede team wint de wedstrijd (inclusief verlenging) – "Win2".**
- **Het eerste team wint de wedstrijd (helft, kwart) – "Win1".**
- **Gelijkspel in de wedstrijd (helft, kwart) – "X".**
- **Het tweede team wint de wedstrijd (helft, kwart) – "Win2"**

- **Het eerste team zal de wedstrijd (helft, kwart) niet verliezen – "1X".**
- **Een van de teams wint de wedstrijd (helft, kwart) – "12".**
- **Het tweede team zal de wedstrijd (helft, kwart) niet verliezen – "X2".**
- **Het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd (helft, kwart) met inachtneming van de handicap – "Handicap 1".**
- **Het tweede team zal de wedstrijd (helft, kwart) winnen (niet verliezen) met inachtneming van de handicap – "Handicap 2".**
- **Weddenschappen op het totale aantal punten dat door de teams in de wedstrijd (helft, kwart) wordt gescoord – "Totaal boven (onder) de totale waarde".**
- **Weddenschappen op het totale aantal punten dat elk team afzonderlijk scoort in de wedstrijd (helft, kwart) – "Totaal boven (onder) de totale waarde".**
- **Weddenschappen op het totale aantal punten dat in de wedstrijd (helft, kwart) wordt gescoord, dat even (oneven) is.**
- **Weddenschappen: welke helft (kwart) zal het meest productief zijn:**

Voorspel in welke helft (kwart) het hoogste aantal punten zal worden gescoord.

Als de punten voor de rust (twee, drie of vier kwartalen) gelijk zijn, worden de weddenschappen voor deze rust (kwartalen) berekend met de odds "1" (één). Er werd bijvoorbeeld gewed dat het tweede kwart het meest productief zou zijn. De wedstrijd eindigde met de volgende score: 59:41 (10:16, 20:6, 18:8, 11:11). De punten van het eerste, tweede en derde kwart zijn gelijk aan 26 punten, dus weddenschappen op het eerste, tweede en derde kwart worden berekend met de odds "1" (één), en de weddenschappen op het vierde kwart worden als verloren beschouwd, aangezien er 22 punten zijn geregistreerd voor het vierde kwart.

- **Weddenschappen op het totale aantal punten dat in het meest productieve kwart wordt gescoord en dat hoger (lager) is dan de aangeboden totale waarde.**

De berekening is gebaseerd op het principe van het berekenen van de weddenschappen die zijn geplaatst op de meest productieve helft (kwart).

- **Weddenschappen op de verlenging die wordt gespeeld (niet wordt gespeeld).**
- **Weddenschappen: welk van de teams zal als eerste (laatste) punten scoren.**
- **Weddenschappen: welk van de teams de eerste (laatste) fout zal maken.**
- **Weddenschappen: welk team zal de eerste rebound winnen.**

- **Weddenschappen: het eerste team zal de wedstrijd (rust, kwart) winnen (niet verliezen) met het aantal rebounds rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".**
  - **Weddenschappen: het tweede team wint (verliest niet) de wedstrijd (rust, kwart) met het aantal rebounds rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".**
  - **Weddenschappen op het totale aantal rebounds van de teams in een wedstrijd (rust, kwartalen) – "Totaal boven (onder) het totale aantal".**
  - **Weddenschappen op het totale aantal rebounds gemaakt door elk team afzonderlijk in de wedstrijd (rust, kwartalen) – "Totaal boven (onder) het totale aantal".**
  - **Weddenschappen: het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd (rust, kwart) met het aantal aanvallende rebounds, rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".**
  - **Weddenschappen: het tweede team zal de wedstrijd (rust, kwart) winnen (niet verliezen) met het aantal aanvallende rebounds, rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".**
  - **Weddenschappen op het totale aantal aanvallende rebounds van de teams in de wedstrijd (rust, kwartalen) – "Totaal boven (onder) het totale aantal".**
  - **Weddenschappen: het eerste team zal winnen (niet verliezen) met het aantal verdedigende rebounds in de wedstrijd (rust, kwart), rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".**
  - **Weddenschappen: het tweede team zal winnen (niet verliezen) met het aantal verdedigende rebounds in de wedstrijd (rust, kwart), rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".**
  - **Weddenschappen op het totale aantal verdedigende rebounds van de teams in de wedstrijd (rust, kwartalen) – "Totaal boven (onder) het totale aantal".**
- Teamrebounds (niet geregistreerd ten gunste van een speler) worden ook meegenomen bij het berekenen van weddenschappen op de uitkomsten van rebounds.
- **Weddenschappen: het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd (rust, kwart) met het aantal assists, rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".**
  - **Weddenschappen: het tweede team zal de wedstrijd (rust, kwart) winnen (niet verliezen) op basis van het aantal assists, rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".**
  - **Weddenschappen op het totale aantal assists van de teams in de wedstrijd (rust, kwart) – "Totaal boven (onder) het totale aantal".**

- **Weddenschappen op het totale aantal individuele assists van elk team in de wedstrijd (rust, kwart) – "Totaal boven (onder) het totale aantal".**
- **Weddenschappen: het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd (rust, kwart) met het aantal fouten, rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".**
- **Weddenschappen: het tweede team zal de wedstrijd (rust, kwart) winnen (niet verliezen) met het aantal fouten, rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".**
- **Weddenschappen op het totale aantal overtredingen begaan door de teams in de wedstrijd (rust, kwartalen) – "Totaal boven (onder) het totale aantal".**
- **Weddenschappen op het totale aantal overtredingen begaan door elk team in de wedstrijd afzonderlijk (rust, kwart) – "Totaal boven (onder) het totale aantal".**  
Teamfouten (die niet ten gunste van een speler worden geregistreerd) worden niet meegenomen bij het berekenen van weddenschappen op de uitkomsten van de fouten.
- **Weddenschappen: het eerste team wint (verliest niet) met het aantal turnovers in de wedstrijd (rust, kwart), rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".**
- **Weddenschappen: het tweede team zal winnen (niet verliezen) met het aantal turnovers in de wedstrijd (rust, kwart), rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".**
- **Weddenschappen op het totale aantal turnovers geregistreerd door de teams in de wedstrijd (rust, kwart) – "Totaal boven (onder) het totale aantal".**
- **Weddenschappen op het totale aantal individuele turnovers geregistreerd door elk team in de wedstrijd (rust, kwart) – "Totaal boven (onder) het totale aantal".**
- **Weddenschappen: het eerste team wint (verliest niet) met het aantal geblokkeerde schoten in de wedstrijd (rust, kwartalen), rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".**
- **Weddenschappen: het tweede team zal winnen (niet verliezen) met het aantal geblokkeerde schoten in de wedstrijd (rust, kwartalen), rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".**
- **Weddenschappen op het totale aantal blokschoten door de teams in de wedstrijd (rust, kwartalen) – "Totaal boven (onder) het totale aantal".**
- **Weddenschappen op het totale aantal individuele blokschoten door elk team in de wedstrijd (rust, kwartalen) – "Totaal boven (onder) het totale aantal".**

- **Weddenschappen: het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd (rust, kwart) op basis van het aantal time-outs, rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".**
- **Weddenschappen: het tweede team zal de wedstrijd (rust, kwart) winnen (niet verliezen) op basis van het aantal time-outs, rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".**
- **Weddenschappen op het totale aantal time-outs van de teams in de wedstrijd (rust, kwartalen) – "Totaal boven (onder) het totale aantal".**
- **Weddenschappen: op het totale aantal individuele time-outs gemaakt door elk team in de wedstrijd (rust, kwart) – "Totaal boven (onder) het totale aantal".**
- **Weddenschappen: het eerste team wint de wedstrijd (rust, kwart) op basis van het aantal driepunters (tweepunters) – "Win1".**
- **Weddenschappen: er zal een gelijkspel worden geregistreerd in de wedstrijd (rust, kwart) door het aantal driepunters (tweepunters) – "Gelijkspel" (X).**
- **Weddenschappen: het tweede team wint de wedstrijd (rust, kwart) door het aantal driepunters (tweepunters) – "Win2".**
- **Weddenschappen: het eerste team wint de wedstrijd (rust, kwart) op basis van het aantal driepunters (tweepunters), rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".**
- **Weddenschappen: het tweede team wint de wedstrijd (rust, kwart) op basis van het aantal driepunters (tweepunters), rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".**
- **Weddenschappen op het totale aantal driepunters (tweepunters) gemaakt door de teams in de wedstrijd (rust, kwart) – "Totaal boven (onder) het totale aantal".**
- **Weddenschappen op het totale aantal driepunters (tweepunters) dat individueel door elk team in de wedstrijd wordt gemaakt (rust, kwart) – "Totaal boven (onder) het totale aantal".**
- **Weddenschappen: het eerste team wint de wedstrijd (rust, kwart) op basis van het aantal gerealiseerde vrije worpen (waardoor de bal in de basket valt), rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".**
- **Weddenschappen: het tweede team wint de wedstrijd (rust, kwart) door het aantal gerealiseerde vrije worpen (waardoor de bal in de basket valt), rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".**
- **Weddenschappen op het totale aantal gerealiseerde vrije worpen (waardoor de bal in de basket valt) in de wedstrijd (rust, kwart) – "Totaal boven (onder) het totale aantal".**

- **Weddenschappen op het totale aantal gerealiseerde vrije worpen in de wedstrijd (rust, kwart) gemaakt door elk team afzonderlijk (waardoor de bal in de basket valt) – "Totaal boven (onder) het totale aantal".**
- **Weddenschappen: welk team zal het eerste (laatste) 2-puntsschot uitvoeren.**
- **Weddenschappen: welk van de teams zal het eerste (laatste) 3-puntsschot uitvoeren.**
- **Weddenschappen: welk van de teams zal de eerste (laatste) vrije worp uitvoeren.**
- **Weddenschappen op de uitslag van de winstmarge.**  
Er wordt aangeboden om te voorspellen welk team de wedstrijd zal winnen en met welk puntenverschil. Bijvoorbeeld: "Team 1 met een marge van 1 of 2 punten".
- **Weddenschappen:** welk van de teams zal als eerste het aangeboden aantal punten scoren in de wedstrijd (helft, kwart).
- **Weddenschappen op de gescoorde punten en het wedstrijdresultaat:**  
Voorspel het aantal gescoorde punten en de wedstrijdresultaten. De volgende opties worden aangeboden:
  1. "Wedstrijd totaal boven (onder) de aangeboden waarde van het wedargument en Win 1"
  2. "Wedstrijd totaal boven (onder) de aangeboden waarde van het wedargument en Win 2".
- **In het gegeven kwart van de wedstrijd (het 4×10 minuten-formaat) wint het eerste team volgens de resultaten van de 1e tot en met de 5e minuut (van 00:00 minuten tot 4:59 minuten) – "Win 1".**
- **In het betreffende kwart van de wedstrijd (het 4×10 minuten-formaat) wordt een gelijkspel geregistreerd op basis van de resultaten van de 1e tot en met de 5e minuut (van 00:00 minuten tot 4:59 minuten) – "Gelijkspel" ("X").**
- **In het gegeven kwart van de wedstrijd (het 4×10 minuten-formaat) wint het tweede team op basis van de resultaten van de 1e tot en met de 5e minuut (van 00:00 minuten tot 4:59 minuten) – Winst 2"**
- **In het betreffende kwart van de wedstrijd (het 4×10 minuten-formaat) wint het eerste team (verliest niet) op basis van de resultaten van de 1e tot en met de 5e minuut (van 00:00 minuten tot 4:59 minuten), rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".**
- **In het betreffende kwart van de wedstrijd (het 4×10 minuten-formaat) zal het tweede team winnen (niet verliezen) op basis van de resultaten van de**

- 1e tot en met de 5e minuut (van 00:00 minuten tot 4:59 minuten), rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat door de teams in het betreffende kwart van de wedstrijd (het 4×10 minuten-formaat) wordt gescoord volgens de resultaten van de 1e tot en met de 5e minuut (van 00:00 minuten tot 4:59 minuten) – "Totaal boven (onder) de totale waarde".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat door elk team afzonderlijk wordt gescoord in het betreffende kwart van de wedstrijd (het 4×10 minuten-formaat) op basis van de resultaten van de 1e tot en met de 5e minuut (van 00:00 minuten tot 4:59 minuten) – "Totaal boven (onder) de totale waarde".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat door de teams in het betreffende kwart van de wedstrijd (het 4×10 minuten-formaat) wordt gescoord volgens de resultaten van de 1e tot en met de 5e minuut (van 00:00 minuten tot 4:59 minuten) om even (oneven) te zijn.
- In het betreffende kwart van de wedstrijd (het 4×12 minuten-formaat) wint het eerste team volgens de resultaten van de 1e tot en met de 6e minuut (van 00:00 minuten tot 5:59 minuten) – "Win 1".
- In het betreffende kwart van de wedstrijd (het 4×12 minuten-formaat) wordt een gelijkspel geregistreerd op basis van de resultaten van de 1e tot en met de 6e minuut (van 00:00 minuten tot 5:59 minuten) – "Gelijkspel" ("X").
- In het betreffende kwart van de wedstrijd (het 4×12 minuten-formaat) wint het tweede team op basis van de resultaten van de 1e tot en met de 6e minuut (van 00:00 minuten tot 5:59 minuten) – "Win 2".
- In het gegeven kwart van de wedstrijd (het 4×12 minuten-formaat) zal het eerste team winnen (niet verliezen) volgens de resultaten van de 1e tot de 6e minuut (van 00:00 minuten tot 5:59 minuten), rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".
- In het betreffende kwart van de wedstrijd (het 4×12 minuten-formaat) zal het tweede team winnen (niet verliezen) op basis van de resultaten van de 1e tot en met de 6e minuut (van 00:00 minuten tot 5:59 minuten), rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat door de teams in het betreffende kwart van de wedstrijd (het 4×12 minuten-formaat) wordt gescoord volgens de resultaten van de 1e tot en met de 6e minuut (van 00:00 minuten tot 5:59 minuten) – "Totaal boven (onder) de totale waarde".
- -Weddenschappen op het totale aantal punten dat door elk team afzonderlijk wordt gescoord in het betreffende kwart van de wedstrijd

**(het 4×12 minuten-formaat) op basis van de resultaten van de 1e tot en met de 6e minuut (van 00:00 minuten tot 5:59 minuten) – "Totaal boven (onder) de totale waarde".**

- **Weddenschappen op het totale aantal punten dat door de teams in het betreffende kwart van de wedstrijd (het 4×12 minuten-formaat) wordt gescoord op basis van de resultaten van de 1e tot en met de 6e minuut (van 00:00 minuten tot 5:59 minuten) om even (oneven) te zijn.**

Voor de berekening van de weddenschappen op de uitslagen van basketbalwedstrijden worden de officiële websites van toernooien en kampioenschappen als basis gebruikt, die in de tabel worden weergegeven.

De basketbalwedstrijd (48 minuten) die is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of beëindigd, wordt als voltooid beschouwd als de 40e minuut van de wedstrijd al was begonnen. De wedstrijd met een duur van 40 minuten, die is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of beëindigd, wordt als voltooid beschouwd als de 35e minuut van de wedstrijd al was begonnen. Een wedstrijd in (2×20) formaat (2 helften van elk 20 minuten), die werd onderbroken en niet binnen 24 uur werd voortgezet of voltooid, wordt als gespeeld beschouwd als de 35e minuut van de wedstrijd al was begonnen. Een wedstrijd in het formaat (4×8) (4 kwartalen van elk 8 minuten) die werd onderbroken en niet binnen 24 uur werd voortgezet of voltooid, wordt als gespeeld beschouwd als de 27e minuut van de wedstrijd al was begonnen. In geval van onderbreking of uitstel van de wedstrijd in (3×3) formaat (met een duur van 10 minuten) blijven weddenschappen op de uitslagen van de wedstrijd geldig tot het einde van het toernooi of kampioenschap in het kader waarvan deze werd gehouden. Als de wedstrijd werd onderbroken en niet werd voortgezet of niet werd voltooid voor het einde van het toernooi of kampioenschap, wordt de wedstrijd geacht te hebben plaatsgevonden als de 8e minuut van de wedstrijd al was begonnen.

In andere gevallen wordt de wedstrijd als niet voltooid beschouwd. Bij een gelijke stand in de basketbalwedstrijd die is onderbroken en als voltooid wordt beschouwd, worden de weddenschappen op de uitslagen "Win1" en "Win2" berekend met de quotering "1" (één) als de uitslag "Gelijkspel" niet in de lijn werd aangeboden. Als de wedstrijd is onderbroken en als niet voltooid wordt beschouwd, worden de weddenschappen waarvan de uitkomsten op het moment van onderbreking al vaststonden en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, berekend, en worden alle andere weddenschappen berekend met de quotering "1" (één). In het geval dat de wedstrijd om welke reden dan ook niet plaatsvindt (helemaal niet begint) en er een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd in de wedstrijd, wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd en

worden alle weddenschappen die op de wedstrijd zijn geplaatst, berekend met de quotering "1" (één).

Bovendien, in het geval dat de gestarte wedstrijd op enig moment wordt onderbroken en niet wordt voortgezet, en een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd volgens de officiële informatie, worden de weddenschappen berekend volgens de huidige regelgeving. Dat wil zeggen, als de onderbroken wedstrijd volgens deze regelgeving als gespeeld wordt beschouwd, worden de weddenschappen berekend op basis van de werkelijke resultaten die op het moment van onderbreking zijn geregistreerd.

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op andere mogelijke uitkomsten van basketbalwedstrijden die door de organisator in de Line worden aangeboden.

## Beschrijving van basketbalmarkten

De weddenschappen voor basketbal worden geaccepteerd met inbegrip van verlenging (overtime). Uitzonderingen hierop zijn de evenementen waarvoor de wedoptie "gelijkspel" in de lijn wordt aangeboden.

Houd er rekening mee dat als de reguliere speeltijd niet in een gelijkspel eindigt, maar de wedstrijd toch in verlenging gaat (na een tweeluik) om te bepalen welk team doorgaat naar de volgende ronde, de verlenging **niet** in aanmerking wordt genomen bij het berekenen van de uitkomsten.

### Resultaat

**Resultaat:** u kunt voorspellen welk team de wedstrijd zal winnen. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Win 1:** overwinning van team 1
- **Winst 2:** overwinning van team 2
- **Gelijkspel:** de wedstrijd eindigt in een gelijkspel

### Handicap

**Handicap:** handicap is het voordeel of nadeel in punten dat aan een team wordt toegekend. Het team waarop wordt gewed, moet de winnaar van de wedstrijd zijn nadat de handicapaanpassingen zijn uitgevoerd.

**Positieve handicap:** bij dit type handicap moet het team waarop wordt gewed de winnaar van de wedstrijd worden nadat het puntenvoordeel, waarvan het aantal wordt bepaald door het handicapargument, is opgeteld bij de eindscore van het team.

*Het voorbeeld:*

**De weddenschap: Handicap 2 (5).** De weddenschap wordt geplaatst op team 2 en "5" is hier het handicapargument. Om deze weddenschap te winnen, moet team 2 de winnaar van de wedstrijd zijn nadat we het voordeel van 5 punten aan de eindscore hebben toegevoegd. Laten we drie mogelijke uitkomsten van deze weddenschap bekijken:

- **De wedstrijd eindigde met de score: 108-105.** Wanneer we het voordeel van 5 punten optellen bij de eindscore van team 2, wordt de score 108-110. In dit geval is de weddenschap gewonnen, omdat team 2 na aanpassing van het handicapvoordeel de winnaar is.
- **De wedstrijd eindigde met een score van 106-100.** Als we het voordeel van 5 punten optellen bij de eindscore van team 2, wordt de score 106-105. In dit geval is de weddenschap verloren, omdat team 2 na de aanpassing van het handicapvoordeel niet de winnaar is.
- **De wedstrijd eindigde met een score van 104-99.** Als we het voordeel van 5 punten optellen bij de eindscore van team 2, wordt de score 104-104. In dit geval wordt de weddenschap terugbetaald, omdat de score na aanpassing van het handicapvoordeel een gelijkspel wordt.

**Negatieve handicap:** bij dit type handicap moet het team waarop de weddenschap is geplaatst, de winnaar van de wedstrijd worden nadat het aantal punten dat is bepaald door de waarde van het handicapargument, is afgetrokken van de eindscore van het team.

*Het voorbeeld:*

**De weddenschap: Handicap 1 (-5).** De weddenschap wordt geplaatst op team 1 en "-5" is het handicapargument. Om de weddenschap te winnen, moet team 1 de winnaar van de wedstrijd zijn nadat we 5 punten van de eindscore hebben afgetrokken. **Laten we de mogelijke uitkomsten van deze weddenschap eens bekijken:**

- **De wedstrijd eindigde met een score van 110-104.** Wanneer we 5 punten aftrekken van de eindscore van team 1, wordt de score 105-104. In dit geval

*is de weddenschap gewonnen, omdat team 1 na de handicapaanpassingen nog steeds de winnaar is.*

- **De wedstrijd eindigde met een score van 105-102.** Wanneer we 5 punten aftrekken van de eindscore van team 1, wordt de score 100-102. In dit geval is de weddenschap verloren, omdat team 1 na de handicapaanpassingen niet de winnaar is.
- **De wedstrijd eindigde met een score van 110-105.** Als we 5 punten aftrekken van de eindscore van team 1, wordt de score 105-105. In dit geval wordt de weddenschap terugbetaald, omdat na de handicapaanpassingen de score een gelijkspel wordt.

## Totaal

**Totaal:** er wordt gevraagd om te voorspellen of het totale aantal punten dat in de wedstrijd wordt gescoord hoger of lager zal zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

**Totaal boven:** het aantal gescoorde punten zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument. Als het totale aantal punten en de waarde van het wedargument overeenkomen, wordt de weddenschap terugbetaald.

*Het voorbeeld:*

**Totaal boven (214):** in deze weddenschap is "214" het wedargument. Om de weddenschap te winnen, moet het totale aantal gescoorde punten dus hoger zijn dan 214. Als het totale aantal punten gelijk is aan 214, wordt de weddenschap terugbetaald.

**Totaal onder:** het aantal punten moet lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument. Als het totale aantal punten en de waarde van het wedargument overeenkomen, wordt de weddenschap terugbetaald.

*Het voorbeeld:*

**De weddenschap: totaal onder (214):** In deze weddenschap is "214" het wedargument. Om de weddenschap te winnen, moet het totale aantal gescoorde punten in de wedstrijd dus lager zijn dan 214. Als het totale aantal doelpunten gelijk is aan 214, wordt de weddenschap terugbetaald.

## Ruststand/Eindstand

**Ruststand/Eindstand:** hiermee kunt u tegelijkertijd de uitslag van de eerste helft en de eindstand van de wedstrijd voorspellen. Om de weddenschap te winnen, moeten beide uitslagen correct worden voorspeld. Bij basketbal omvat de eerste helft het eerste en tweede kwart, en de tweede helft het derde en vierde kwart. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Win1/Win1:** team 1 wint zowel de eerste helft als de wedstrijd.
- **Win1/Gelijkspel:** team 1 wint in de eerste helft en de wedstrijd eindigt in een gelijkspel.
- **Win1/Win2:** team 1 moet in de eerste helft winnen en team 2 wint de wedstrijd.
- **Gelijkspel/Win1:** de eerste helft eindigt in een gelijkspel en team 1 wint de wedstrijd.
- **Gelijkspel/Gelijkspel:** zowel de eerste helft als de wedstrijd eindigen in een gelijkspel.
- **Gelijkspel/Win2:** de eerste helft eindigt in een gelijkspel en team 2 wint de wedstrijd.
- **Win2/Win1:** team 2 wint in de eerste helft en team 1 wint de wedstrijd.
- **Win2/Gelijkspel:** team 2 wint in de eerste helft en de wedstrijd eindigt in een gelijkspel.
- **Win2/Win2:** team 2 wint zowel de eerste helft als de wedstrijd.

## Eerste kwart/wedstrijd

**Eerste kwart/wedstrijd:** u kunt voorspellen wat de uitslag van het eerste kwart en de wedstrijd zal zijn. Om de weddenschap te winnen, moeten beide uitslagen correct worden voorspeld. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Win1/Win1:** team 1 wint zowel in het eerste kwart als in de wedstrijd.
- **Win1/Gelijkspel:** team 1 wint in het eerste kwart en de wedstrijd eindigt in een gelijkspel.
- **Win1/Win2:** team 1 moet winnen in het eerste kwart en team 2 zal de wedstrijd winnen.
- **Gelijkspel/Win1:** het eerste kwart eindigt in een gelijkspel en team 1 wint de wedstrijd.
- **Gelijkspel/Gelijkspel:** zowel het eerste kwart als de wedstrijd eindigen in een gelijkspel.
- **Gelijkspel/Win2:** het eerste kwart eindigt in een gelijkspel en team 2 wint de wedstrijd.
- **Win2/Win1:** team 2 wint in het eerste kwart en team 1 wint de wedstrijd.

- **Winst 2/Gelijkspel:** team 2 wint in het eerste kwart en de wedstrijd eindigt in een gelijkspel.
- **Win2/Win2:** team 2 wint zowel de eerste helft als de wedstrijd.

## Triple-Double

**Triple-Double:** hiermee wordt voorspeld of er een triple double zal worden behaald in de wedstrijd. (Triple-Double veronderstelt dat dezelfde speler tijdens de wedstrijd een totaal aantal punten van meer dan tien zal scoren in drie van de vijf volgende statistische categorieën: punten, totaal aantal rebounds, assists, steals en blocks. Met andere woorden, om de weddenschap te winnen, moet dezelfde speler ten minste 10 punten scoren in drie van de genoemde categorieën). De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Triple-Double: ja** – er zal minstens één triple-double worden gerealiseerd in de wedstrijd.
- **Triple-Double: nee** – er zal geen triple-double worden gerealiseerd in de wedstrijd.
- **Triple-double: over** – het aantal triple-doubles dat in de wedstrijd wordt gerealiseerd, zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Triple-Double: onder** – het aantal triple-doubles dat in de wedstrijd wordt gerealiseerd, zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

## Totaal even/oneven

**Totaal even/oneven:** u kunt voorspellen of het totale aantal gescoorde punten even of oneven zal zijn. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Totaal: even** – het totale aantal gescoorde punten zal even zijn.
- **Totaal: oneven** – het totale aantal gescoorde punten zal oneven zijn.

## Start worp

**Startbal:** u kunt voorspellen welk team de eerste bal zal winnen. (De scheidsrechter gooit de bal hoog in de lucht. Twee tegenstanders proberen de bal te veroveren door in de lucht te springen. Het is niet toegestaan om de bal vast te pakken. De speler moet de bal met één hand tikken en deze in de richting van zijn/haar teamgenoot sturen). De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Startbal: team 1** – team 1 zal de startbal uitvoeren.

- **Startbal: team 2** – team 2 voert de startbal uit.

## Eerste time-out

**Eerste time-out:** je kunt voorspellen welk team de eerste time-out in de wedstrijd zal nemen. (Volgens de NBA-regels mag elk team zes time-outs nemen tijdens de 48 minuten van de wedstrijd.) De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Eerste time-out: team 1** – team 1 neemt de eerste time-out in de wedstrijd.
- **Eerste time-out: team 2** – team 2 neemt de eerste time-out in de wedstrijd

Een time-out in basketbal is een pauze die door de coach wordt aangevraagd om spelers te laten rusten of de tactiek aan te passen. Het wordt vaak gebruikt om het momentum van de tegenstander te stoppen of een spel op te zetten. Het aantal time-outs is beperkt en hangt af van de competitie.

## Laatste time-out

**Laatste time-out:** hiermee kunt u voorspellen welk team de laatste time-out in de wedstrijd zal nemen. (Volgens de NBA-regels mag elke wedstrijd zes time-outs nemen tijdens 48 minuten speeltijd.) De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Laatste time-out: team 1** – team 1 neemt de laatste time-out in de wedstrijd.
- **Laatste time-out: team 2** – team 2 neemt de laatste time-out in de wedstrijd.

Een time-out in basketbal is een pauze die door de coach wordt aangevraagd om spelers te laten rusten of de tactiek aan te passen. Het wordt vaak gebruikt om het momentum van de tegenstander te stoppen of een spel op te zetten. Het aantal time-outs is beperkt en hangt af van de competitie.

## Gelijke punten in ten minste 2 kwartalen

**Gelijke punten in ten minste 2 kwartalen:** Er wordt gevraagd om te voorspellen of het totale aantal punten dat door de teams wordt gescoord in ten minste 2 kwartalen van de wedstrijd gelijk zal zijn. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Gelijke punten in ten minste 2 kwartalen: Ja** – het totale aantal punten dat door de teams wordt gescoord, zal in ten minste 2 kwartalen gelijk zijn.

- **Gelijke punten in ten minste 2 kwartalen: Nee** – het totale aantal punten dat door de teams wordt gescoord, zal in geen enkel 2 kwartalen hetzelfde zijn.

Het voorbeeld:

De weddenschap **Gelijke punten in ten minste 2 kwartalen: Ja**. Stel dat de score in het 1e kwart **25:30** is en de score in het 2e kwart **22:33**. In dit geval wordt de weddenschap als gewonnen beschouwd, omdat het totaal van de 2 kwarts hetzelfde is, namelijk  $55$  ( $25+30 = 55$ ) en ( $22+33 = 55$ ).

## Het kwart met de hoogste score

**Het kwart met de hoogste score:** Hierbij moet worden voorspeld in welk kwart het hoogste totale aantal punten zal worden gescoord. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Hoogst scorende kwart: 1e kwart** – het hoogste totale aantal punten wordt gescoord in het 1e kwart.
- **Hoogst scorende kwart: 2e kwart** – het hoogste totale aantal punten wordt gescoord in het 2e kwart.
- **Hoogst scorende kwart: 3e kwart** – het hoogste totale aantal punten wordt gescoord in het 3e kwart.
- **Hoogste score in het vierde kwart:** het hoogste totale aantal punten wordt gescoord in het vierde kwart.
- **Hoogste scorende kwart: gelijk** – in elk kwart wordt hetzelfde aantal punten gescoord.

## Totaal hoogste scorende kwart

**Totaal hoogste scorende kwart:** er wordt gevraagd om te voorspellen of het totale aantal punten dat in het hoogste scorende kwart wordt gescoord, boven of onder de geselecteerde waarde van het wedargument zal liggen. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Totaal hoogste scorende kwart: boven** – het totale aantal punten dat in het kwart met de hoogste score wordt gescoord, zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Totaal hoogste scorende kwart: onder** – het totale aantal punten gescoord in het hoogste scorende kwart zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

## Totaal laagste scorende kwart

**Totaal laagst scorende kwart:** hiermee kunt u voorspellen of het totale aantal punten dat in het laagst scorende kwart wordt gescoord, hoger of lager zal zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Totaal laagste scorende kwart: boven** – het totale aantal punten gescoord in het laagste scorende kwart zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Totaal laagste scorende kwart: onder** – het totale aantal punten gescoord in het laagste scorende kwart zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

## Hoogst scorende helft

**Hoogst scorende helft:** hiermee kunt u voorspellen in welke helft van de wedstrijd het hoogste aantal punten zal worden gescoord. (Bij basketbal omvat de eerste helft het eerste en tweede kwart, en de tweede helft het derde en vierde kwart). De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Hoogst scorende helft: 1e helft:** het hoogste totale aantal punten wordt gescoord in de eerste helft.
- **Hoogste score in de helft: 2e helft:** het hoogste aantal punten wordt gescoord in de tweede helft.

## Winst in alle kwartalen

**Winst in alle kwartalen:** er wordt aangeboden om te wedden op de overwinning van het team in alle (vier) kwartalen. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Win 1 in alle kwartalen: ja** – team 1 wint in alle vier de kwartalen van de wedstrijd.
- **Winst in alle kwartalen: nee** – team 1 zal in ten minste één kwart van de wedstrijd verliezen.
- **Win 2 in alle kwartalen: ja** – team 2 wint in alle vier de kwartalen van de wedstrijd.
- **Win 2 in alle kwartalen: nee** – team 2 zal ten minste in één kwart van de wedstrijd verliezen.

## Win in beide helften

**Win in beide helften:** hiermee wordt voorspeld welk team beide helften van de wedstrijd zal winnen. (Bij basketbal bestaat de eerste helft uit het eerste en tweede kwart, en de tweede helft uit het derde en vierde kwart). De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Win 1 in beide helften: ja** – team 1 zal in beide helften van de wedstrijd winnen.
- **Win 1 in beide helften: nee** – team 1 zal ten minste in één helft van de wedstrijd verliezen.
- **Win 2 in beide helften: ja** – team 2 wint in beide helften van de wedstrijd.
- **Win 2 in beide helften: nee** – team 2 zal ten minste in één helft van de wedstrijd verliezen.

## Gescoorde punten

**Gescoorde punten:** u kunt voorspellen hoeveel punten er in totaal tijdens de wedstrijd worden gescoord.

**Het voorbeeld:**

*De weddenschap: **gescoorde punten van 101 tot 110**. Om de weddenschap te winnen, moet het totale aantal gescoorde punten tussen 101 en 110 liggen.*

## Winstmarge

**Winstmarge:** hiermee wordt voorspeld met hoeveel punten verschil het team waarop wordt ingezet de wedstrijd zal winnen.

**Het voorbeeld:**

*De weddenschap **Team 1 met een marge van 6-10 punten**: Team 1 moet de wedstrijd winnen en het puntenverschil moet tussen 6 en 10 liggen. Als we dus aannemen dat de score van de wedstrijd 107-100 is, wordt de weddenschap als gewonnen berekend.*

## Winstmarge: Alle andere

**Winnende marge: Alle andere:** er wordt aangeboden om een weddenschap te plaatsen op de wedstrijd die wordt afgesloten met een winnende marge, behalve de aangeboden marges.

*Het voorbeeld:*

*Voor de markt 1e kwart: **Winstmarge:** de volgende wedopties worden aangeboden:*

- *Team 1 met 3 of meer punten*
- *Team 2 met 3 of meer punten*
- **Alle andere**

*Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet het 1e kwart eindigen met een marge van 3 punten of meer.*

## Totaal aantal dunks

**Totaal aantal dunks:** u kunt voorspellen of het totale aantal dunks tijdens de wedstrijd boven of onder de geselecteerde waarde van het wedargument zal liggen. Een dunk is een soort schot in basketbal waarbij een speler in de lucht springt, de bal boven het horizontale vlak van de ring controleert en scoort door de bal met één of beide handen rechtstreeks in de basket te gooien.

De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Totaal aantal dunks: boven** – het totale aantal dunks dat tijdens de wedstrijd wordt uitgevoerd, zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Totaal aantal dunks: onder** – het totale aantal dunks dat tijdens de wedstrijd wordt uitgevoerd, zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

## Winst en totaal aantal punten

**Winst en totaal aantal punten:** er kan tegelijkertijd worden gewed op de overwinning van het team en het totaal aantal punten. Als beide uitkomsten correct worden voorspeld, wordt de weddenschap als gewonnen beschouwd. De volgende wedopties worden aangeboden:

- **Winst 1 en totaal aantal punten: over** – team 1 wint de wedstrijd en het totale aantal gescoorde punten is hoger dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Win 1 en totaal aantal punten: onder** – team 1 wint de wedstrijd en het totale aantal gescoorde punten is lager dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Win 2 en totaal aantal punten: over** – team 2 wint de wedstrijd en het totale aantal gescoorde punten is hoger dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Win 2 en totaal aantal punten: onder** – team 2 wint de wedstrijd en het totale aantal gescoorde punten is lager dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

## Verlenging

**Verlenging:** u kunt voorspellen of er verlenging zal worden gespeeld of niet. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Verlenging: ja** – er wordt verlenging gespeeld.
- **Verlenging: nee** – er wordt geen verlenging gespeeld.

## Eerste punten scoren

**Eerste punten scoren:** hiermee kun je voorspellen welk team als eerste scoort in de wedstrijd. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Eerste punten scoren: team 1** – team 1 zal als eerste punten scoren.
- **Eerste punten scoren: team 2** – team 2 zal als eerste punten scoren.

## Laatste punten scoren

**Laatste punten scoren:** u kunt voorspellen welk team als laatste zal scoren in de wedstrijd. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Laatste punten scoren: team 1** – team 1 zal als laatste punten scoren.
- **Laatste punten scoren: team 2** – team 2 zal als laatste punten scoren.

## Rebounds

**Rebounds:** u kunt wedden op het aantal rebounds in de wedstrijd. (Een rebound in basketbal is de situatie waarin de speler de bal terugkrijgt na een gemiste veldgoal of vrije worp). De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Rebounds: over** – het aantal rebounds zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Rebounds: onder** – het aantal rebounds zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Rebounds: H1** – team 1 moet de winnaar zijn in het aantal rebounds nadat de handicapaanpassingen zijn gemaakt.
- **Rebounds: H2** – team 2 moet de winnaar zijn in het aantal rebounds nadat de handicapaanpassingen zijn doorgevoerd.

## Assists

**Assists:** er kan worden gewed op het aantal assists in de wedstrijd. (Een assist in basketbal is de situatie waarin een speler de bal naar een teamgenoot passt en de teamgenoot op zijn/haar beurt weet te scoren). De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Assists: over** – het aantal assists zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Assists: onder** – het aantal assists zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Assists: H1** – team 1 moet de winnaar zijn in het aantal assists nadat de handicapaanpassingen zijn gemaakt.
- **Assists: H2** – team 2 moet de winnaar zijn in het aantal assists nadat de handicapaanpassingen zijn gemaakt.

## Overtredingen

**Overtredingen:** er kan worden gewed op het aantal overtredingen in de wedstrijd. (Een overtreding in basketbal is een ernstige schending van de regels). De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Overtredingen: over** – het aantal overtredingen zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Overtredingen: onder** – het aantal overtredingen zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Fouten: H1** – team 1 moet de winnaar zijn in het aantal fouten nadat de handicapaanpassingen zijn gemaakt.
- **Overtredingen: H2** – team 2 moet de winnaar zijn in het aantal overtredingen nadat de handicapaanpassingen zijn gemaakt.

## Turnovers

**Turnovers:** er kan worden gewed op het aantal turnovers in de wedstrijd. (Een turnover in basketbal is de situatie waarin een team de bal verliest aan het andere team voordat de speler een schot neemt op de basket van het andere team. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Turnovers: over** – het aantal turnovers zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Turnovers: onder** – het aantal turnovers zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Turnovers: H1** – team 1 moet de winnaar zijn in het aantal turnovers nadat de handicapaanpassingen zijn gemaakt.
- **Turnovers: H2** – team 2 moet de winnaar zijn in het aantal turnovers nadat de handicapaanpassingen zijn gemaakt.

## Blokschoten

**Blokschoten:** er kan worden gewed op het aantal blokschoten in de wedstrijd. (Een blokschot in basketbal is de situatie waarin een verdedigende speler een doelpoging van een tegenstander afweert om een score te voorkomen). De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Blokschoten: over** – het aantal blokschoten zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Blokschoten: onder** – het aantal blokschoten zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Blokschoten: H1** – team 1 moet de winnaar zijn in het aantal blokschoten nadat de handicapaanpassingen zijn gemaakt.
- **Blokschoten: H2** – team 2 moet de winnaar zijn in het aantal blokschoten nadat de handicapaanpassingen zijn gemaakt.

## Steals

**Steals:** er kan worden gewed op het aantal steals in de wedstrijd. (Een steal in basketbal is een turnover die plaatsvindt wanneer een verdedigende speler de bal van de dribbelaar afpakt). De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Steals: over** – het aantal steals zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Steals: onder** – het aantal steals zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Steals: H1** – team 1 moet de winnaar zijn in het aantal steals nadat de handicapaanpassingen zijn gemaakt.

- **Steals: H2** – team 2 moet de winnaar zijn in het aantal steals nadat de handicapaanpassingen zijn gemaakt.

## Punten in de paint

**Punten in de paint:** er kan worden gewed op het aantal punten in de paint in een wedstrijd. (In basketbal zijn punten in de paint punten die worden gescoord vanaf de vrije worplijn). De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Punten in de paint: over** – het aantal punten in de paint zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Punten in de paint: onder** – het aantal punten in de paint zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Punten in de paint: H1** – team 1 moet de winnaar zijn in het aantal punten in de paint nadat de handicapaanpassingen zijn gemaakt.
- **Punten in de paint: H2** – team 2 moet de winnaar zijn in het aantal punten in de paint nadat de handicapaanpassingen zijn gemaakt.

## Tweede kanspunten

**Tweede kanspunten:** er wordt aangeboden om weddenschappen te plaatsen op het aantal tweede kanspunten (tweede kanspunten in basketbal zijn alle punten die een team scoort nadat het ten minste één schot heeft geprobeerd tijdens hetzelfde balbezit en gemist heeft). De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Tweede kanspunten: over** – het aantal tweede kanspunten zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Tweede kanspunten: onder** – het aantal tweede kanspunten zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Tweede kanspunten: H1** – team 1 moet de winnaar zijn in het aantal tweede kanspunten nadat de handicapaanpassingen zijn doorgevoerd.
- **Tweede kanspunten: H2** – team 2 moet de winnaar zijn in het aantal tweede kanspunten nadat de handicapaanpassingen zijn doorgevoerd.

## Fast break-punten

**Fast break-punten:** er kan worden gewed op de punten die zijn gescoord door een fast break. (Een fast break in basketbal is de situatie waarin het team probeert de bal zo snel mogelijk in scoringspositie te brengen door te passen of te dribbelen.) De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Fastbreak-punten: over** – het aantal fastbreak-punten zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Fastbreak-punten: onder** – het aantal fastbreak-punten zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Fastbreak-punten: H1** – team 1 moet de winnaar zijn in het aantal fastbreak-punten nadat de handicapaanpassingen zijn gemaakt.
- **Fastbreak-punten: H2** – team 2 moet de winnaar zijn in het aantal fastbreak-punten nadat de handicapaanpassingen zijn gemaakt.

## Eerste gescoorde punten

**Eerste gescoorde punten:** u kunt voorspellen met welke worp de eerste punten worden gescoord. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Eerste gescoorde punten: 2-puntsworp** – de eerste punten worden gescoord door een 2-puntsworp.
- **Eerste gescoorde punten: 3-puntsworp** – de eerste punten worden gescoord door een 3-puntsworp.
- **Eerste punten: vrije worp** – de eerste punten worden gescoord door een vrije worp.

## Laatste punten

**Laatste punten:** u kunt voorspellen met welke worp de laatste punten worden gescoord. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Laatste punten: 2-puntsworp** – de laatste punten worden gescoord door een 2-puntsworp.
- **Laatste punten: 3-puntsschot** – de laatste punten worden gescoord door een 3-puntsschot.
- **Laatste punten: vrije worp** – de laatste punten worden gescoord door een vrije worp.

## 1e fout

**1e fout:** u kunt voorspellen welk team de 1e fout zal maken. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **1e fout: team 1** – de eerste fout wordt begaan door team 1.
- **1e fout: team 2** – de eerste fout wordt begaan door team 2.

## Laatste fout

**Laatste fout:** u kunt voorspellen welk team de laatste fout zal maken. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Laatste fout: team 1** – de laatste fout wordt begaan door team 1.
- **Laatste fout: team 2** – de laatste fout wordt begaan door team 2.

## 1e rebound

**1e rebound:** u kunt voorspellen welk team de eerste rebound zal maken. (Een rebound in basketbal is de situatie waarin een speler de bal terugwint na een gemiste veldgoal of vrije worp). De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **1e rebound: team 1** – de eerste rebound wordt uitgevoerd door team 1.
- **1e rebound: team 2** – de eerste rebound wordt uitgevoerd door team 2.

## Laatste rebound

**Laatste rebound:** u kunt voorspellen welk team de laatste rebound zal maken. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Laatste rebound: team 1** – de laatste rebound wordt uitgevoerd door team 1.
- **Laatste rebound: team 2** – de laatste rebound wordt uitgevoerd door team 2.

## 1e driepuntsschot

**Eerste driepuntsschot:** hier kan worden voorspeld welk team het eerste driepuntsschot zal maken. (Er worden 3 punten toegekend als een speler de bal succesvol door de ring schiet vanaf achter de driepuntlijn) De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **1e driepuntsschot: team 1** – het eerste driepuntsschot wordt uitgevoerd door team 1.
- **1e driepuntsschot: team 2** – het eerste driepuntsschot wordt uitgevoerd door team 2.

## Laatste driepuntsschot

**Laatste driepuntsschot:** u kunt voorspellen welk team het laatste driepuntsschot zal uitvoeren. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Laatste driepuntsschot: team 1** – het laatste driepuntsschot wordt uitgevoerd door team 1.
- **Laatste driepuntsschot: team 2** – het laatste driepuntsschot wordt uitgevoerd door team 2.

### 3-punten: totaal boven/onder

**3-punten: Totaal boven/onder:** hiermee wordt voorspeld of het totale aantal 3-punters boven of onder de geselecteerde waarde van het argument zal liggen. De weddenschap kan worden aangeboden voor het totale aantal schoten van beide teams of Team 1/Team 2.

### 1e tweepuntsschot

**1e tweepuntsschot:** hiermee kun je voorspellen welk team het eerste tweepuntsschot zal maken. (Er worden 2 punten toegekend als de speler de bal met succes door de ring schiet vanaf een willekeurige plek binnen de driepuntlijn. Het schot kan worden uitgevoerd door een sprongschot te maken, de bal in de ring te leggen of de bal door de ring te dunken. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **1e tweepuntsschot: team 1** – het eerste tweepuntsschot wordt uitgevoerd door team 1.
- **1e tweepuntsschot: team 2** – het eerste tweepuntsschot wordt uitgevoerd door team 2.

### Laatste tweepuntsschot

**Laatste tweepuntsschot:** u kunt voorspellen welk team het laatste tweepuntsschot zal uitvoeren. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Laatste tweepuntsschot: team 1** – het laatste tweepuntsschot wordt uitgevoerd door team 1.
- **Laatste tweepuntsschot: team 2** – het laatste tweepuntsschot wordt uitgevoerd door team 2.

### 1e vrije worp

**1e vrije worp:** u kunt voorspellen welk team de eerste vrije worp zal uitvoeren. (Een vrije worp, ook wel foutworp genoemd, is een ongehinderde poging om punten te scoren door achter de vrije worplijn te schieten. Vrije worpen worden over het algemeen toegekend na een fout op de schutter door het andere team.

Na elke gescoorde vrije worp wordt één punt toegekend). De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **1e vrije worp: team 1** – de eerste vrije worp wordt uitgevoerd door team 1.
- **1e vrije worp: team 2** – de eerste vrije worp wordt uitgevoerd door team 2.

## Laatste vrije worp

**Laatste vrije worp:** hiermee kunt u voorspellen welk team de laatste vrije worp zal uitvoeren. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Laatste vrije worp: team 1** – de laatste vrije worp wordt uitgevoerd door team 1.
- **Laatste vrije worp: team 2** – de laatste vrije worp wordt uitgevoerd door team 2.

## Uitvoering van tweekouters (%)

**Uitvoering van tweekouters (%)**: hiermee kan worden voorspeld of het percentage tweekouters uitgevoerd door het team waarop wordt gewed, hoger zal zijn dan of lager dan de geselecteerde waarde van het wedargument. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Uitvoering van tweekouters (%): boven** – het percentage tweekouters uitgevoerd door het team waarop de weddenschap is geplaatst, zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Implementatie van tweekouters (%): onder** – het percentage tweekouters uitgevoerd door het team waarop de weddenschap is geplaatst, zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

## Uitvoering van driepunters (%)

**Uitvoering van driepunters (%)**: er wordt gevraagd om te voorspellen of het percentage driepunters dat wordt uitgevoerd door het team waarop wordt gewed, hoger of lager zal zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Uitvoering van driepunters (%): boven** – het percentage driepunters uitgevoerd door het team waarop de weddenschap is geplaatst, zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

- **Uitvoering van driepunters (%): onder** – het percentage driepunters van het team waarop wordt gewed, zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

## Uitvoering van vrije worpen (%)

**Uitvoering van vrije worpen (%):** er wordt gevraagd om te voorspellen of het percentage vrije worpen uitgevoerd door het team waarop de weddenschap wordt geplaatst, hoger of lager zal zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Uitvoering van vrije worpen (%): boven** – het percentage vrije worpen uitgevoerd door het team waarop de weddenschap is geplaatst, zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Uitvoering van vrije worpen (%): onder** – het percentage vrije worpen uitgevoerd door het team waarop de weddenschap is geplaatst, zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

## Race naar punten

**Race naar punten:** er wordt aangeboden om weddenschappen te plaatsen op het team dat als eerste een geselecteerd aantal punten zal scoren.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **1e kwart: Race naar 10: team 1**. De weddenschap houdt in dat team 1 in het eerste kwart als eerste 10 punten zal scoren.*

## Voorsprongwisselingen tijdens de wedstrijd

**Voorsprongwisselingen tijdens de wedstrijd:** er wordt aangeboden om te voorspellen of het aantal voorsprongwisselingen boven of onder de geselecteerde waarde van het wedargument zal liggen. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Voorsprongwisselingen tijdens de wedstrijd:** boven – het aantal voorsprongwisselingen zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Voorsprongwisselingen tijdens de wedstrijd:** onder – het aantal voorsprongwisselingen zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

## Puntweddenschappen

**Puntweddenschappen:** u kunt wedden op het specifieke punt dat door het geselecteerde team zal worden gescoord tijdens de wedstrijd.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **Team 1 (47)**: om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet team 1 het 47e punt van de wedstrijd winnen. Stel dat de score van 20:25 verandert in 22:25, dan betekent dit dat het 47e punt van de wedstrijd is gescoord door team 1.*

## Team dat scoort (niet minder)

Er wordt aangeboden om te wedden op het team dat niet minder dan een bepaald aantal punten scoort (niet scoort).

*Voorbeeld:*

*De weddenschap **1e kwart: Team 2: Minimaal scoren: ja 20**. Om de weddenschap als gewonnen te laten gelden, moet team 2 in het eerste kwart meer dan 19,5 punten scoren.*

## 5. Weddenschappen op tennis

Het vooraf aangekondigde format van een tenniswedstrijd kan vóór aanvang van de wedstrijd worden gewijzigd (bijvoorbeeld in een enkelspel wordt een super tiebreak gespeeld in plaats van de beslissende derde set, of worden er drie sets gespeeld in plaats van vijf). In dergelijke gevallen worden weddenschappen op de uitkomsten "Win1" en "Win2" van de wedstrijd en op sets berekend op basis van het eindresultaat, en worden alle andere weddenschappen berekend met de quotering "1" (één).

Als in een begonnen tenniswedstrijd een van de tennissers (een van de paren) om welke reden dan ook wordt gediskwalificeerd, weigert te spelen of niet in staat is om de wedstrijd voort te zetten, eindigt de wedstrijd voortijdig en worden de weddenschappen op de uitslag van de wedstrijd als volgt berekend:

De weddenschappen (inclusief weddenschappen op statistische gegevens) waarvan de resultaten op het moment van onderbreking van de wedstrijd duidelijk bekend zijn, op basis van het format van de wedstrijd, worden als geldig

beschouwd en worden berekend. De overige weddenschappen worden berekend met een quotering van "1".

Bijvoorbeeld: een speler (een paar) weigert de wedstrijd voort te zetten wanneer de score 4:4 (15:0) is. In dit geval worden de weddenschappen op de volgende uitslagen van de eerste set berekend met de quotering 1 (één): "Win1" en "Win2", "Totaal boven (onder) 10,5", "Totaal boven (onder) 12,5", "Handicap 1(+1,5)", "Handicap 2(-1,5)", "Handicap 1(-1,5)", "Handicap 2(+1,5)", evenals de weddenschappen die zijn geplaatst op de volgende uitkomsten van de wedstrijd: "Win 1" en "Win2", "Totaal boven (onder) 21,5", "Handicap 1(+3,5)", "Handicap 2(-3,5)", "Handicap 1(-3,5)", "Handicap 2(+3,5)". Weddenschappen op de uitkomsten "totaal even (oneven) aantal" die zijn geplaatst op de eerste set en de wedstrijd worden ook berekend met de odds 1 (één). De weddenschappen die zijn geplaatst op de volgende uitkomsten van de eerste set worden berekend: "Totaal boven (onder) 6,5", "Totaal boven (onder) 7,5", "Totaal boven (onder) 8,5", "Handicap 1 (+2,5)", "Handicap 2 (-2,5)", "Handicap 1 (-2,5)", "Handicap 2 (+2,5)", evenals de weddenschappen die zijn geplaatst op de uitkomsten van de games vanaf de 1e tot en met de 8e. Weddenschappen op de uitkomsten "Win1", "Win2" van de 9e game van de eerste set worden berekend met een quotering van "1" (één), en weddenschappen op "Win1", "Win2" van het eerste punt van de 9e game worden berekend.

Als de beslissende set wordt gespeeld als "super tie-break", worden de weddenschappen op "Totaal" en "Handicap" van die set berekend in punten, en wordt de set "super tie-break" berekend als één wedstrijd tijdens de berekening van de weddenschappen op "Totaal" en "Handicap" van de wedstrijd. De set wordt dus beschouwd als beëindigd met de score 1:0 of 0:1.

Bijvoorbeeld: de wedstrijd eindigde met de score 6:3, 4:6 en 5:10. De super tie-break werd gespeeld als de beslissende derde set. In dit geval wordt bij het berekenen van de weddenschappen de eindscore van de wedstrijd beschouwd als 6:3, 4:6 en 0:1, dat wil zeggen dat het aantal games 20 is.

Een tiebreak die aan het einde van een set wordt gespeeld, wordt ook als één game berekend (bijvoorbeeld: een tiebreak die wordt gespeeld wanneer de setstand 6:6 is, wordt beschouwd als de 13e game van die set en de set eindigt met een score van 6:7 of 7:6).

Als een van de partijen weigert deel te nemen aan de wedstrijd voordat deze begint, worden de weddenschappen op de uitslag van de wedstrijd berekend met een quotering van "1" (één). Als tijdens een tennisduo-wedstrijd (dubbelspel),

waarbij de namen van de deelnemers worden aangegeven met de naam van het team (land) (bijvoorbeeld Spanje-Zwitserland), een wisseling van tennisser (team) plaatsvindt (een vooraf aangekondigde tennisser of tennisteam waarop de weddenschappen werden aangeboden), blijven de weddenschappen op alle uitslagen van de wedstrijd geldig.

De weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van tenniswedstrijden:

- De eerste speler (het eerste paar) wint de wedstrijd (set of game) – "**Win 1**".
- De tweede tennisser (het tweede paar) wint de wedstrijd (set of game) – "**Win 2**".
- De eerste tennisser (het eerste paar) wint (verliest niet) de wedstrijd (set) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 1**".
- De tweede tennisser (het tweede paar) wint (verliest niet) de wedstrijd (set) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen op het totale aantal games in de wedstrijd (set) "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal games in de wedstrijd (set) dat **even** of **oneven** is.
- Weddenschappen op de resultaten van de eerste set en de volledige wedstrijd:

Er wordt aangeboden om tegelijkertijd de winnaar van zowel de eerste set als de volledige wedstrijd te voorspellen. De volgende 4 wedopties zijn beschikbaar:

"**Win1 Win1**" – overwinning van de eerste tennisser (het eerste paar) in zowel de eerste set als de volledige wedstrijd.

"**Win1 Win2**" – overwinning van de eerste tennisser (het eerste paar) in de eerste set en overwinning van de tweede tennisser (het tweede paar) in de volledige wedstrijd.

"**Win2 Win1**" – overwinning van de tweede tennisser (paar) in de eerste set en overwinning van de eerste tennisser (paar) in de volledige wedstrijd.

"**Win2 Win2**" – overwinning van de tweede tennisser (paar) in zowel de eerste set als de volledige wedstrijd.

- Weddenschappen op de eindscore van de wedstrijd (set):  
U kunt de exacte score aan het einde van de wedstrijd (set) selecteren uit de beschikbare opties in het programma (lijn).
- Weddenschappen op het plaatsvinden (niet plaatsvinden) van een tiebreak.
- Weddenschappen: Wie scoort het volgende punt?
- **Weddenschappen: de tennisser (het duo) bereikt een bepaalde ronde (kwartfinale, halve finale, finale, enz.) of behaalt een bepaalde plaats (3e plaats, 4e plaats, enz.).**

Als de tennis speler om welke reden dan ook in de toekomst niet doorgaat naar de volgende ronde, wordt hiermee geen rekening gehouden en worden de weddenschappen niet opnieuw berekend.

Weddenschappen op het doorgaan naar de volgende ronde blijven geldig als de eerder aangekondigde volgorde van wedstrijden verandert.

Als bij tennistoernooien de tennisser (het duo) die voor de wedstrijd is opgegeven om welke reden dan ook (blessure, weigering, diskwalificatie, enz.) niet aan de wedstrijd begint, worden de weddenschappen op het doorgaan van de tennisser (het duo) naar de volgende ronde, evenals de weddenschappen op de statistische gegevens van laatstgenoemde binnen het toernooi, berekend met de quotering "1" (één). Als de tennisser (het tennisteam) wel aan de wedstrijd begint, maar later om een of andere reden (blessure, weigering, diskwalificatie, enz.) zich terugtrekt uit het toernooi, worden de weddenschappen op het doorgaan van de tennisser (het tennisteam) naar de volgende ronde als verloren beschouwd, aangezien de tennisser (het tennisteam) het vooraf bepaalde resultaat niet heeft bereikt en niet is doorgegaan naar de volgende ronde. In dit geval blijven de weddenschappen die zijn geplaatst op de statistische gegevens van de tennisser (het tennisteam) met betrekking tot het toernooi geldig en worden ze meegenomen in de berekening. Weddenschappen die zijn geplaatst op het doorgaan van de tennisser (het paar) naar de volgende ronde, evenals de statistische gegevens van de tennisser (het paar) in het toernooi, worden berekend met de quotering "1" (één), als ze zijn geplaatst nadat de tennisser (het paar) zich daadwerkelijk heeft teruggetrokken uit het toernooi.

- **Weddenschappen op het totale aantal tiebreaks in de wedstrijd – "Totaal boven (onder) het totale aantal".**

Bij de berekening van de weddenschappen op de bovengenoemde uitkomst worden alleen de tiebreaks in aanmerking genomen die aan het einde van de sets zijn gespeeld toen de score 6:6 was (tot 7 punten). In sommige toernooien wordt, op basis van de regels van de wedstrijd, ook de tiebreak die in de beslissende set (tot 10 punten) wordt gespeeld, in aanmerking genomen bij de berekening van de weddenschappen op het totale aantal tiebreaks. Ongeacht het format van het toernooi wordt een

super tie-break (tie-break tot 10 punten) die in plaats van een beslissende set wordt gespeeld, niet meegenomen bij het berekenen van weddenschappen op het totale aantal tie-breaks.

De informatie die wordt verstrekt door de officiële websites van toernooien en kampioenschappen, die in de tabel zijn opgenomen, wordt als basis genomen bij de berekening van weddenschappen op tenniswedstrijden.

In geval van een verkeerde vermelding van de baanbedekking of de plaats van het toernooi en een discrepantie in de naam van het toernooi door de aanbieder in het programma (lijn), blijven de weddenschappen op de uitslagen van het betreffende toernooi geldig. Het verplaatsen van de wedstrijd van een baan met de ene bedekking naar een baan met een andere bedekking om welke reden dan ook (weersomstandigheden, technische problemen, enz.) is geen reden voor annulering en/of ongeldigverklaring van de weddenschap. In al deze gevallen blijven de weddenschappen geldig en worden ze berekend volgens deze regels.

Strafpunten die door de scheidsrechter aan een tennisser (team) worden toegekend, worden meegenomen bij de berekening van de weddenschappen.

Bijvoorbeeld: bij een stand van (6:4), (3:2), (0:40) kent de scheidsrechter 1 strafpunt toe aan de tweede speler, waardoor de stand wordt (6:4), (3:3). In dit geval wordt de tweede speler geacht de 6e game van de tweede set te hebben gewonnen.

Als een strafpunt of strafpunten worden toegekend aan een van de spelers (paren), wordt ervan uitgegaan dat de tennisser (het paar) die een strafpunt krijgt, het minimumaantal gamepunten ontvangt dat nodig is om de huidige game te winnen. Als de score van het huidige toernooi bijvoorbeeld 1:0 (6:1), (3:1) is, de huidige punten van de game (40:15) zijn en de scheidsrechter een strafpunt toekent aan de tweede tennisser, dan wordt de score van de tweede set 3:2, het aantal punten van de game 8 (acht) en de score van de game 40:Win2, aangezien de eerste tennisser al 3 (drie) punten heeft (15, 30, 40) en de tweede tennisser minimaal 4 (vier) punten nodig heeft (30, 40, voordeel, winnend punt) om de huidige game te winnen. Als er strafpunten worden gegeven aan de speler (het paar), wordt bij het berekenen van weddenschappen op gamepunten rekening gehouden met het bovengenoemde principe.

Als een wedstrijd wordt uitgesteld of onderbroken, blijven weddenschappen op de uitslag geldig tot het einde van het toernooi waarin deze werd gehouden.

Bij gebrek aan informatie in de officiële bron of bronnen die de basis vormen voor de berekening door de organisator van weddenschappen die zijn geplaatst op een bepaalde uitslag of bepaalde uitslagen van de wedstrijd, worden weddenschappen op deze uitslagen 24 uur na afloop van de wedstrijd berekend met een quotering van "1" (één).

Weddenschappen op andere mogelijke uitkomsten in tenniswedstrijden worden ook geaccepteerd en worden door de organisator in de lijn aangeboden.

## Beschrijving van de tennis markten

Het vooraf aangekondigde format van een tenniswedstrijd kan vóór aanvang van de wedstrijd worden gewijzigd (bijvoorbeeld in een enkelspel wordt een super tiebreak gespeeld in plaats van de beslissende derde set, of worden er drie sets gespeeld in plaats van vijf). In dergelijke gevallen worden weddenschappen op de uitkomsten "Win1" en "Win2" van de wedstrijd berekend op basis van het eindresultaat, en worden alle andere weddenschappen berekend met een quotering van "1" (één).

Als een van de partijen vóór aanvang van de wedstrijd weigert deel te nemen, niet kan deelnemen, zich terugtrekt of gediskwalificeerd wordt, worden de weddenschappen op de wedstrijdresultaten berekend met een quotering van "1" (één). Als tijdens een tenniswedstrijd (dubbelspel), waarbij de namen van de deelnemers worden aangegeven met de naam van het team (land) (bijvoorbeeld Spanje-Zwitserland), een wisseling van tennisser (team) plaatsvindt (een vooraf aangekondigde tennisser of tennisteam waarop de weddenschappen werden aangeboden), blijven de weddenschappen op alle uitkomsten van de wedstrijd geldig.

De weddenschappen die zijn geplaatst op de uitslagen van tenniswedstrijden die zijn uitgesteld of onderbroken, blijven geldig tot het einde van het toernooi waartoe ze behoren.

### Resultaat

**Resultaat:** er wordt gevraagd om te voorspellen welke speler de wedstrijd zal winnen. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Winst 1:** overwinning van speler 1
- **Winst 2:** overwinning van speler 2

De weddenschappen (inclusief weddenschappen op statistische gegevens) die op basis van het daadwerkelijk geregistreerde resultaat (volgens het format van de wedstrijd) definitief worden beschouwd als geplaatst op het moment van beëindiging van de wedstrijd, worden berekend. De overige weddenschappen, inclusief "Win 1" en "Win 2", worden terugbetaald (berekend met de quotering "1").

## Totaal

**Totaal:** er kan worden gewed op het totale aantal gespeelde wedstrijden. De volgende wedopties zijn beschikbaar op :

- **Totaal Over:** het totale aantal wedstrijden zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **1e set totaal: over (8,5)**. In deze weddenschap is "8,5" het wedargument. Stel dat de 1e set eindigde met een score van 6-4. Dan hebben we in totaal 10. De weddenschap wordt als gewonnen berekend, omdat  $10 > 8,5$ .*

- **Totaal onder:** het totale aantal games zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **1e totaal onder (8,5)**. In deze weddenschap is "8,5" het wedargument. Stel dat de 1e set eindigde met de score 2-6. Dan hebben we in totaal 8. De weddenschap wordt als gewonnen berekend, omdat  $8 < 8,5$ .*

## Spelen Handicap

**Spelhandicap:** dit is het voordeel of nadeel van spellen, dat wordt toegekend aan de score van de speler in de spellen. De speler waarop de weddenschap is geplaatst, moet de winnaar worden nadat de handicapaanpassingen zijn uitgevoerd.

- **Positieve handicap:** dit type handicap houdt in dat de speler waarop de weddenschap is geplaatst, de winnaar moet worden nadat het voordeel van de wedstrijden, waarvan het aantal wordt bepaald door het geselecteerde handicapargument, is toegevoegd aan de score van de speler.

Het voorbeeld:

De weddenschap **Handicap 2 (3,5)**. De weddenschap wordt geplaatst op speler 2 en "3,5" is het handicapargument. Om deze weddenschap als gewonnen te berekenen, moet speler 2 de winnaar zijn nadat we het voordeel van 3,5 games aan zijn/haar score hebben toegevoegd. **Laten we de mogelijke uitkomsten van deze weddenschap bekijken:**

1. **De score van de wedstrijden in de wedstrijd was 14-12** (1e set: 7-6, 2e set: 7-6). Wanneer we het voordeel van 3,5 wedstrijden toevoegen aan de score van speler 2, wordt de score **14-15,5**. In dit geval is de weddenschap gewonnen, omdat speler 2 na de aanpassing van het handicapvoordeel de winnaar is.
2. **De score van de games in de wedstrijd was 13-9** (1e set: 6-3; 2e set: 7-6). Wanneer we het voordeel van 3,5 games optellen bij de score van speler 2, **wordt** de score van de game **13-12,5**. In dit geval is de weddenschap verloren, omdat speler 2 na de aanpassing van het handicapvoordeel niet de winnaar is.

**\*Opmerking: als het handicapargument een geheel getal is en de score na aanpassing van het handicapvoordeel een gelijkspel wordt, wordt de weddenschap terugbetaald (berekend met de odds 1).**

- o **Negatieve handicap:** dit type handicap houdt in dat de speler waarop de weddenschap is geplaatst, de winnaar moet worden nadat het aantal games, bepaald door het geselecteerde handicapargument, van de score van de speler is afgetrokken.

Het voorbeeld:

De weddenschap **Handicap 1 (-3,5)**. De weddenschap wordt geplaatst op speler 1, "-3,5" is het handicapargument. Om de weddenschap te winnen, moet speler 1 de winnaar worden nadat we 3,5 van zijn/haar score hebben afgetrokken. **Laten we de mogelijke uitkomsten van deze weddenschap bekijken:**

1. **De score van de wedstrijden in de wedstrijd was 12-6** (1e set: 6-2; 2e set 6-4). Wanneer we 3,5 aftrekken van de eindscore van speler 1, wordt de score **8,5-6**. In dit geval is de weddenschap gewonnen, omdat speler 1 na de handicapaanpassingen de winnaar is.
2. **De score van de wedstrijden in de wedstrijd was 14-12** (1e set: 7-6, 2e set 7-6). Wanneer we 3,5 aftrekken van de eindscore van speler 1, wordt de score **10,5-12**. In dit geval is de weddenschap verloren, omdat speler 1 na de handicapaanpassingen niet de winnaar van de wedstrijd is.

**\*Let op: als het handicapargument een geheel getal is en de score na de handicapaanpassing gelijk is, wordt de weddenschap terugbetaald (berekend met de odds "1").**

## Sets Handicap

**Sets Handicap:** dit is het voordeel of nadeel van sets, dat wordt toegekend aan de score van de speler voor de sets. De speler waarop de weddenschap is geplaatst, moet de winnaar zijn nadat de handicapaanpassingen zijn uitgevoerd.

- **Positieve handicap:** bij dit type handicap moet de speler waarop de weddenschap is geplaatst de winnaar zijn nadat het voordeel van sets, waarvan het aantal wordt bepaald door het geselecteerde handicapargument, is toegevoegd aan de score van de speler.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **Handicap 2 (1,5)**. De weddenschap wordt geplaatst op speler 2, "1,5" is hier het handicapargument. Om deze weddenschap te winnen, moet speler 2 de winnaar zijn nadat we het voordeel van 1,5 sets aan zijn/haar score hebben toegevoegd. **Laten we de mogelijke uitkomsten van deze weddenschap eens bekijken:***

1. **De score van de sets in de wedstrijd is 2-1.** Wanneer we het voordeel van 1,5 toevoegen aan de score van speler 2, wordt de score **2-2,5**. In dit geval wordt de weddenschap als gewonnen berekend, omdat speler 2 na de aanpassing van het handicapvoordeel de winnaar is.
  2. **De score van de sets in de wedstrijd is 2-0.** Wanneer we het voordeel van 2 toevoegen aan de eindscore van speler 2, wordt de score **2-1,5**. In dit geval wordt de weddenschap als verloren beschouwd, omdat speler 2 na aanpassing van het handicapvoordeel niet de winnaar is.
- **Negatieve handicap:** bij dit type handicap moet de speler waarop de weddenschap is geplaatst, de winnaar worden nadat het aantal sets, bepaald door het geselecteerde handicapargument, is afgetrokken van de eindscore van de speler.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **Handicap 1 (-1,5)**. De weddenschap wordt geplaatst op speler 1,*

"-1,5" is het handicapargument. Om de weddenschap te winnen, moet speler 1 de winnaar zijn nadat we 1,5 van zijn/haar score hebben afgetrokken. Laten we de mogelijke uitkomsten van deze weddenschap eens bekijken:

1. **De score van de sets in de wedstrijd is 2-0.** Als we 1,5 aftrekken van de score van team 1, wordt de score **0,5-0**. In dit geval wordt de weddenschap als gewonnen beschouwd, omdat speler 1 na de handicapaanpassingen de winnaar is.
2. **De score van de sets in de wedstrijd is 2-1.** Als we 1,5 aftrekken van de score van speler 1, wordt de score **0,5-1**. In dit geval wordt de weddenschap als verloren beschouwd, omdat speler 1 na de handicapaanpassingen niet de winnaar is.

### Juiste score

**Juiste score:** Hierbij moet de exacte score (de exacte score van de sets) van de wedstrijd worden voorspeld.

*Het voorbeeld:*

De weddenschap **Juiste score: 2-0**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet de wedstrijd eindigen met de score 2-0.

### Totaal aantal sets over/onder

**Totaal aantal sets boven/onder:** u kunt wedden op het totale aantal sets dat tijdens de wedstrijd wordt gespeeld. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Totaal aantal sets over (2,5):** om de weddenschap te winnen, moet het aantal sets dat in de wedstrijd wordt gespeeld hoger zijn dan 2,5.
- **Totaal aantal sets onder (2,5):** om de weddenschap te winnen, moet het aantal sets dat in de wedstrijd wordt gespeeld lager zijn dan 2,5.

*Het voorbeeld:*

De weddenschap **Totaal aantal sets boven (2,5)**. Stel dat de score van de wedstrijd 1:2 is. In dit geval wordt de weddenschap als gewonnen beschouwd, omdat er in totaal 3 sets zijn gespeeld ( $3 > 2,5$ ).

### Set/wedstrijd

**Set/wedstrijd:** hiermee kunt u tegelijkertijd de winnaar van de 1e set en de wedstrijd voorspellen. Om de weddenschap te winnen, moeten beide uitkomsten correct worden voorspeld.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **Set/wedstrijd: 1/2**. Om de weddenschap te winnen, moet de eerste set van de wedstrijd worden gewonnen door speler 1, maar de wedstrijd moet worden gewonnen door speler 2.*

### Set score

**Set score:** hier kan de exacte score van de set worden voorspeld.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **1e set score 1-6**. Om de weddenschap als gewonnen te laten gelden, moet de score van de 1e set 1-6 zijn.*

### Tiebreak in de wedstrijd

**Tiebreak in wedstrijd:** u kunt voorspellen of er een tiebreak zal worden gespeeld in de wedstrijd. Een tiebreak wordt gespeeld als de stand 6-6 is. Er wordt gespeeld totdat 7 punten zijn behaald, maar met een voorsprong van 2 punten (bijv. 7-5). Als de score in de tiebreak 6-6 bereikt, gaat deze door totdat een van de spelers een voorsprong van 2 punten heeft (bijv. 8-10, 12-10). Als een speler de tiebreak wint, wint hij/zij de set met een score van 7-6. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Tiebreak in de wedstrijd: ja** – er wordt ten minste één tiebreak gespeeld tijdens de wedstrijd.
- **Tiebreak in de wedstrijd: nee** – er zal geen tiebreak in de wedstrijd zijn.

### 1e set: winnaar

**1e set: winnaar** U kunt voorspellen wie de winnaar van de 1e set wordt. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Win1:** speler 1 wint de 1e set.
- **Win2:** speler 2 wint de 1e set.

### Set met de hoogste totale score

**Totale hoogste score set:** u kunt wedden op het totale aantal games dat wordt gescoord in de set met de hoogste score (de set waarin het hoogste aantal games is gespeeld). De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Totale hoogste score set: over** – het totale aantal games in de set met de hoogste score zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Totaal aantal punten in de set met de hoogste score: onder** – het totale aantal games in de set met de hoogste score zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **Totale hoogste score set: meer dan (8,5)**. De score van de 1e set is 6:3 en die van de 2e set 6:2. In dit geval is de 1e set de set met de hoogste score, met een totaal van 9 (6+3). De weddenschap wordt als gewonnen beschouwd, omdat  $9 > 8,5$ .*

### Totaal laagste score set

**Totaal laagste score set:** er kan worden gewed op het totale aantal games dat is gescoord in de set met de laagste score (de set waarin het laagste aantal games is gespeeld). De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Totaal laagste score set: over** - het totale aantal games in de set met de laagste score zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Totaal laagste score set: onder** – het totale aantal games in de set met de laagste score zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **Totaal laagste hoogste scorende set: onder (10,5)**. De score van de eerste set is 2:6 en die van de tweede set 4:6. In dit geval is de laagst scorende helft de eerste, met een totaal van 8 (2+6). De weddenschap wordt dus als*

*gewonnen berekend, aangezien  $8 < 10,5$ .*

### Totaal aantal punten (in de wedstrijd)

**Totaal aantal punten (in de wedstrijd):** er kan worden ingezet op het totale aantal punten dat in de wedstrijd wordt gescoord (15 = 1 punt, 30 = 2 punten, 40 = 3 punten, winst in de wedstrijd = 4 punten). De volgende inzetopties zijn beschikbaar:

- **Totaal aantal punten: over** – het totale aantal punten dat in de wedstrijd wordt gescoord, zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Totaal aantal punten: onder** – het totale aantal punten dat in de wedstrijd wordt gescoord, zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

### Voorbeeld

Weddenschap: **2e set, 8e wedstrijd – Totaal aantal punten: boven (5,5)**

Weddenschap: 2e set, **8e game – Totaal aantal punten: boven (5,5)**

- Speler wint eerste punt (15) → **1 punt**
- Tegenstander wint de game (Winst 2) → **4 punten**
- **Totaal = 1 + 4 = 5 punten**

Aangezien  $5 < 5,5$ , is de weddenschap op **Meer dan (5,5)** verloren.

**Opmerking:** Als de wedstrijd in **een gelijkspel (40:40)** eindigt, worden er extra punten gespeeld. In dit geval blijft het **totale aantal punten** stijgen, afhankelijk van hoe de wedstrijd verloopt, totdat een van de spelers de wedstrijd wint.

### Totaal aantal punten (in de wedstrijd) Even/oneven

**Totaal aantal punten (in de wedstrijd) Even/oneven:** u kunt voorspellen of het totale aantal punten dat in een bepaalde wedstrijd wordt gescoord een even of oneven getal zal zijn (15 = 1 punt, 30 = 2 punten, 40 = 3 punten, winst in de wedstrijd = 4 punten). De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Totaal punten: even** - het totale aantal punten dat in de wedstrijd wordt gescoord, zal een even getal zijn.

- **Totaal punten: oneven** – het totale aantal punten dat in de wedstrijd wordt gescoord, zal een oneven getal.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap 1e set 7e game Totaal aantal punten: oneven. De game eindigde met de score 15:Win 2 (dat is 1+ 4), dan wordt de game als gewonnen beschouwd, omdat 5 een oneven getal is*

### **Totaal aantal punten (in de wedstrijd) 3-weg**

**Totaal aantal punten (in de wedstrijd) 3-weg:** u kunt voorspellen of het totale aantal punten in de wedstrijd hoger, lager of gelijk zal zijn aan de geselecteerde waarde van het wedargument (15 = 1 punt, 30 = 2 punten, 40 = 3 punten, winst in de wedstrijd = 4 punten). De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Totaal punten (in de wedstrijd) 3-weg: boven** – het totale aantal punten in de wedstrijd zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Totaal punten (in het spel) 3-weg: onder** – het totale aantal punten in het spel zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Totaal punten (in de wedstrijd) 3-weg: gelijk** – het totale aantal punten in de wedstrijd zal gelijk zijn aan de geselecteerde waarde van het wedargument.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap 1e set 4e game totaal aantal punten 3-weg: gelijk (5). De game eindigde met de score 15:Win 2 (dat is 1+ 4), dan wordt de weddenschap als gewonnen berekend, omdat het totale aantal punten 5 is.*

**Opmerking:** Als de wedstrijd een **gelijke stand** bereikt (**40:40**), worden er extra punten gespeeld. In dit geval blijft het **totaal aantal punten** stijgen, afhankelijk van hoe de wedstrijd verloopt, totdat een van de spelers de wedstrijd wint.

### **Totaal aantal punten in de langste game**

Er wordt een weddenschap aangeboden op het totale aantal punten dat wordt gescoord in de langste game van de set (15 = 1 punt, 30 = 2 punten, 40 = 3 punten, Game Win = 4 punten. \*Elk extra punt dat na 40:40 wordt gespeeld, levert +1 punt op). De volgende wedopties zijn beschikbaar:

**Totaal aantal punten in de langste game (Over)** – het totale aantal punten dat in de langste game van de set wordt gescoord, zal hoger zijn dan de geselecteerde lijn.

**Totaal aantal punten in de langste game (onder)** – het totale aantal punten gescoord in de langste game van de set zal lager zijn dan de geselecteerde lijn.

### Voorbeeld

Weddenschap: Totaal aantal punten in de langste game: Over (12,5)

Spelresultaat: 40 : Ad

- Speler 1 scoort 40 → 3 punten
- Speler 2 scoort 40 → 3 punten
- Na 40:40 wint speler 2 twee rally's op rij (voordeel + gamepunt) → +2 punten
- Totaal: Speler 1 = 3 punten, Speler 2 = 3 + 2 = 5 punten
- Totaal aantal punten = 3 + 5 = 8

Aangezien  $8 < 12,5$ , is de Over (12,5) weddenschap verloren.

**\*Let op: met 'The Longest Game' bedoelen we het aantal punten dat in die game is gespeeld.**

### Spelscore

**Spelscore:** er kan worden gewed op de score van een bepaalde game in de wedstrijd.

*Voorbeeld: De weddenschap **1e set 1e wedstrijd: Score Win 1:30**. De weddenschap houdt in dat de 1e wedstrijd van de 1e set wordt gewonnen door speler 1 en dat speler 2 slechts 30 punten weet te scoren.*

### Totaal aantal tiebreaks

**Totaal aantal tiebreaks:** er kan worden gewed op het totale aantal tiebreaks. Een tiebreak wordt gespeeld als de gamesscore 6-6 is. Deze wordt gespeeld totdat 7

punten zijn behaald, maar met een voorsprong van 2 punten (bijv. 7-5). Als de score in de tiebreak 6-6 bereikt, gaat deze door totdat een van de spelers een voorsprong van 2 punten heeft (bijv. 8-10, 12-10). Als een speler de tiebreak wint, wint hij/zij de set met een score van 7-6. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Totaal aantal tiebreaks: over** - het totale aantal tiebreaks zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Totaal aantal tiebreaks: onder** - het totale aantal tiebreaks zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

### 1e set: aantal breaks

**1e set: aantal breaks:** er kan worden gewed op het totale aantal breaks in de 1e set. (Een break "break van de service" in tennis is de situatie waarin de speler die de service uitvoert in het spel, deze verliest). De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **1e set: aantal breaks: boven** – het totale aantal breaks in de 1e set zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **1e set: aantal breaks: onder** – het totale aantal breaks in de 1e set zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

**\*Let op: de verloren service in de tiebreak telt niet als een break.**

### Totaal aantal breaks in de wedstrijd

**Totaal aantal breaks in de wedstrijd:** er kan worden gewed op het totale aantal breaks in de wedstrijd. (Een break "break van de service" in tennis is de situatie waarin de speler die de service uitvoert in het spel, deze verliest). De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Totaal aantal breaks in de wedstrijd: over** – het totale aantal breaks in de wedstrijd zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Totaal aantal breaks in de wedstrijd: onder** – het totale aantal breaks in de wedstrijd zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

**\*Let op: een verloren service in de tiebreak telt niet als een break.**

### 1e set 1e break

**1e set 1e break.** U kunt voorspellen welke speler de 1e break in de 1e set zal uitvoeren. Een break "break van de service" in tennis is de situatie waarin de speler die de service in het spel uitvoert, deze verliest. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **1e set 1e break: speler 1** – de 1e break in de 1e set wordt uitgevoerd door speler 1.
- **1e set 1e break: speler 2** – de 1e break in de 1e set wordt uitgevoerd door speler 2.
- **1e set 1e break: geen break** – er worden geen breaks uitgevoerd in de 1e set.

**\*Let op: de verloren service in de tiebreak telt niet als een break.**

### Setwinnaar

**Setwinnaar:** er kan worden gewed op de winnaar van een bepaalde set.

*Voorbeeld:*

*De weddenschap **Winnaar 1e set: Win 1**. De weddenschap houdt in dat speler 1 de 1e set zal winnen.*

### Totaal aantal sets oneven/even

**Totaal aantal games in de set oneven/even:** er wordt aangeboden om te voorspellen of het totale aantal games dat in de geselecteerde set wordt gespeeld een even of oneven getal zal zijn. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Totaal aantal games in de set: even** – het totale aantal games dat in de geselecteerde set wordt gespeeld, zal een even getal zijn.
- **Totaal aantal games: oneven** – het totale aantal games dat in de geselecteerde set wordt gespeeld, zal oneven zijn.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **1e set totaal even/oneven: even**. De weddenschap houdt in dat het totale aantal gescoorde punten in de 1e set een even getal zal zijn. Stel dat de score van de 1e set 2:6 is. Dan krijgen we in totaal 8. De weddenschap wordt als gewonnen beschouwd, omdat 8 een even getal is.*

## Tiebreak totaal

**Tiebreak totaal:** er kan worden gewed op het totale aantal punten dat in de tiebreak wordt gescoord. Een tiebreak wordt gespeeld als de stand 6-6 is. Er wordt gespeeld totdat 7 punten zijn behaald, maar met een voorsprong van 2 punten (bijv. 7-5). Als de score in de tiebreak 6-6 bereikt, gaat deze door totdat een van de spelers een voorsprong van 2 punten heeft (bijv. 8-10, 12-10). Als een speler de tiebreak wint, wint hij/zij de set met de score 7-6. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Tiebreak totaal: over** – het totale aantal punten dat in de tiebreak wordt gescoord, zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **1e set: tiebreak totaal: over (11,5)**. Stel dat de score van de tiebreak in de 1e set 7-5 is. Dan hebben we in totaal 12. De weddenschap wordt als gewonnen berekend, omdat  $12 > 11,5$ .*

- **Tiebreak: onder** – het totale aantal punten gescoord in de tiebreak zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **1e set tiebreak totaal: onder (11,5)**. Stel dat de score van de tiebreak in de 1e set 7:1 is. Dan hebben we in totaal 8 en wordt de weddenschap als gewonnen beschouwd, omdat  $8 < 11,5$ .*

## Tiebreak-handicap

**Tiebreak-handicap** – er wordt aangeboden om weddenschappen te plaatsen op de winnaar van de tiebreak met de handicap. De tiebreak wordt gespeeld als de stand 6-6 is. Er wordt gespeeld totdat 7 punten zijn behaald, maar met een voorsprong van 2 punten (bijv. 7-5). Als de score in de tiebreak 6-6 bereikt, gaat deze door totdat een van de spelers een voorsprong van 2 punten heeft (bijv. 8-10, 12-10). Als een speler de tiebreak wint, wint hij/zij de set met een handicap van 7-6. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Tiebreak-handicap: H1** – speler 1 wordt de winnaar van de tiebreak nadat de handicapaanpassingen zijn uitgevoerd.
- **Tiebreak-handicap: H2** – speler 2 zal de winnaar van de tiebreak zijn nadat de handicapaanpassingen zijn uitgevoerd.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **2e set tiebreak handicap: H2 (3)**. De weddenschap houdt in dat speler 2 de winnaar van de tiebreak zal zijn nadat 3 punten aan de score van de speler worden toegevoegd. Stel dat de score in de tiebreak 7-5 is. De score met handicap wordt dan 7-8. In dit geval wordt de weddenschap als gewonnen beschouwd, omdat speler 2 de winnaar is van de tiebreak nadat de handicapvoordeelaanpassing is uitgevoerd.*

### **Tiebreak-score**

**Tiebreak-score:** hiermee wordt gepredikt wat de exacte score van de tiebreak zal zijn. Een tiebreak wordt gespeeld als de stand 6-6 is. Er wordt gespeeld totdat 7 punten zijn behaald, maar met een voordeel van 2 punten (bijv. 7-5). Als de score in de tiebreak 6-6 bereikt, gaat deze door totdat een van de spelers een voorsprong van 2 punten heeft (bijv. 8-10, 12-10). Als een speler de tiebreak wint, wint hij/zij de set met de score 7-6.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **1e set: Tiebreak-score: 7-2**. De weddenschap houdt in dat de score van de tiebreak in de 1e set **7-2** zal zijn.*

### **Winnaar van de wedstrijd**

**Winnaar van de game:** hiermee wordt voorspeld wie de winnaar van een bepaalde game zal zijn.

*Voorbeeld:*

*De weddenschap **1e set: 5e game winnaar: Win 1**. De weddenschap houdt in dat speler 1 de 5e game van de 1e set zal winnen.*

### **Puntwinnaar**

**Puntwinnaar:** hiermee kunt u de winnaar van een bepaald punt voorspellen.

*Voorbeeld:*

*De weddenschap **1e set 1e game 2e puntwinnaar: Win 1**. De weddenschap houdt in dat speler 1 het 2e punt van de 1e game in de 1e set zal winnen.*

### **Exact aantal games**

**Exact aantal games:** hiermee kunt u wedden op het exacte aantal games dat in de geselecteerde set wordt gespeeld.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **1e set Exact aantal games: 10**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet het exacte aantal games van de 1e set 10 zijn.*

### **Game naar deuce**

**Game to Deuce:** er wordt aangeboden om te voorspellen of er tijdens de game een deuce zal plaatsvinden (een deuce in tennis wordt bereikt wanneer beide spelers 40 punten hebben "40-all". Om de game vanaf dit punt te winnen, moet een speler twee opeenvolgende punten winnen, anders blijft de score terugkeren naar deuce). De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Game to Deuce: Ja** – er zal een deuce plaatsvinden tijdens de game.
- **Game to Deuce: Nee** – er zal geen deuce plaatsvinden tijdens de game.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **2-d Set: 7-th Game to Deuce: Ja**. De weddenschap houdt in dat er een gelijke stand zal zijn in de 7e game van de 2e set.*

### **Game win to deuce**

**Game win to deuce:** er kan worden gewed op de overwinning van de speler in de deuce van de game. (Deuce in tennis wordt bereikt wanneer beide spelers 40 punten hebben "40-all". Om de game vanaf dit punt te winnen, moet een speler twee opeenvolgende punten winnen, anders blijft de score terugkeren naar deuce).

*Het voorbeeld:*

*Weddenschap **1: 2e game Win naar deuce: Win 1**. De weddenschap houdt in dat*

*speler 1 zal winnen in de deuce van de 2e game van de 1e set.*

### **Aantal deuce-games**

**Aantal deuce-games:** u kunt voorspellen hoeveel deuce-games er in de geselecteerde games zullen zijn. (Deuce in tennis wordt bereikt wanneer beide spelers 40 punten hebben "40-all". Om vanaf dit punt de game te winnen, moet een speler twee opeenvolgende punten winnen, anders blijft de score op deuce staan).

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **1e en 2e game: Aantal deuce-games: 3**. De weddenschap houdt in dat er in totaal in de 1e en 2e game 3 deuce-games worden gespeeld.*

### **Win minstens twee sets**

**Win minstens twee sets:** er wordt aangeboden om weddenschappen te plaatsen op de overwinning van de speler in minstens 2 sets. De volgende weddenschappen worden aangeboden:

- **Win minstens twee sets: ja** – de speler waarop de weddenschap is geplaatst, zal minstens twee sets winnen.
- **Win minstens twee sets: nee** – de speler waarop de weddenschap is geplaatst, zal niet in twee sets winnen.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **wint 1 minstens twee sets: Ja**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet speler 1 minstens 2 sets winnen.*

### **De eerste service**

**De eerste service:** er kan worden voorspeld welke speler de eerste service in de wedstrijd zal uitvoeren. De volgende wedopties worden aangeboden:

- **De eerste service: speler 1** – speler 1 zal de eerste service uitvoeren.
- **De eerste service: speler 2** – speler 2 zal de eerste service uitvoeren.

### **Totaal aantal aces in de wedstrijd**

**Totaal aantal aces in de wedstrijd:** hiermee kunt u wedden op het totale aantal geslagen aces (een ace is een geldige service waarmee een punt wordt gewonnen terwijl de ontvanger de bal niet heeft geraakt). De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Totaal aantal aces in de wedstrijd: over** – het totale aantal aces dat in de wedstrijd wordt geserveerd, zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Totaal aantal aces in de wedstrijd: onder** – het totale aantal aces dat in de wedstrijd wordt geserveerd, zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

### De 1e ace

**De 1e ace:** u kunt voorspellen welke speler de 1e ace in de wedstrijd zal uitvoeren. Een ace is een legale service, waarmee een punt wordt gewonnen terwijl de ontvanger de bal niet heeft geraakt. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **De 1e ace: speler 1** – de 1e ace in de wedstrijd wordt geslagen door speler 1.
- **De eerste ace: speler 2** – de eerste ace in de wedstrijd wordt geslagen door speler 2.
- **De eerste ace: niemand** – er worden geen aces geslagen in de wedstrijd.

### Totaal aantal dubbele fouten in de wedstrijd

**Totaal aantal dubbele fouten in de wedstrijd:** er kan worden gewed op het totale aantal dubbele fouten dat wordt gemaakt. Een dubbele fout is een situatie waarin de speler bij beide services een fout maakt en het punt verliest. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Totaal aantal dubbele fouten in de wedstrijd: meer dan** – het totale aantal gemaakte dubbele fouten zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Totaal aantal dubbele fouten in de wedstrijd: onder** – het totale aantal gemaakte dubbele fouten zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

### De eerste dubbele fout

**De 1e dubbele fout:** u kunt voorspellen welke speler de eerste dubbele fout in de wedstrijd zal maken. Een dubbele fout is een situatie waarin de speler bij beide services een fout maakt en het punt verliest. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **De 1e dubbele fout: speler 1** – de 1e dubbele fout wordt gemaakt door speler 1.
- **De eerste dubbele fout: speler 2** – de eerste dubbele fout wordt gemaakt door speler 2.
- **De 1e dubbele fout: niemand** – er zal geen dubbele fout worden gemaakt in de wedstrijd.

### Hoogst scorende sets

**Hoogst scorende sets:** u kunt voorspellen in welke set het hoogste totale aantal games zal worden gescoord. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **1e < 2e:** het hoogste totale aantal games zal gespeeld in de 2e set.
- **1e = 2e:** het gelijke aantal games zal worden gespeeld in de 1e en de 2e set.
- **1e > 2e:** het hoogste aantal games wordt gespeeld in de 1e set.

*Het voorbeeld:*

*De score van de 1e set is 6:1, die van de 2e set 6:4. De 2e set heeft dus de hoogste score. In dit geval wordt de weddenschap **1e < 2e** als gewonnen beschouwd en worden de weddenschappen **voor 1e = 2e** en **1e > 2e** als verloren beschouwd.*

### Medische time-out

**Medische time-out:** er kan worden gewed of er tijdens de wedstrijd een medische time-out zal worden genomen (tennissers mogen bij blessures om een medische time-out vragen). De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Medische time-out: Ja** – tijdens de wedstrijd wordt een medische time-out genomen.
- **Medische time-out: Nee** – er wordt geen medische time-out genomen tijdens de wedstrijd.

### Hoe lang duurt de 1e set (minuten)

**Hoe lang duurt de 1e set (minuten):** er kan worden gewed op de duur (in minuten) van de 1e set. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Hoe lang duurt de 1e set (minuten): meer dan** – het aantal minuten van de 1e set zal hoger zijn dan het geselecteerde aantal minuten in de weddenschap.
- **Hoe lang duurt de eerste set (minuten): onder** – het aantal minuten van de eerste set zal lager zijn dan het geselecteerde aantal minuten in de weddenschap.

### Hoe lang duurt de wedstrijd (minuten)

**Hoe lang duurt de wedstrijd (minuten):** er kan worden gewed op de duur (in minuten) van de wedstrijd (in minuten). De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Hoe lang duurt de wedstrijd (minuten): boven** – het aantal minuten van de wedstrijd zal hoger zijn dan het geselecteerde aantal weddenschapsargumenten.
- **Hoe lang duurt de wedstrijd (minuten): onder** – het aantal minuten van de wedstrijd zal lager zijn dan het geselecteerde aantal weddenschapsargument.

### De wedstrijd wordt gewonnen door een ace

**De wedstrijd wordt gewonnen door een ace:** er kan worden gewed of de wedstrijd wordt gewonnen door een ace (een ace is een legale service, waarmee een punt wordt gewonnen terwijl de ontvanger de bal niet heeft geraakt). De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **De wedstrijd wordt gewonnen door een ace: ja** – de wedstrijd wordt gewonnen door een ace.
- **De wedstrijd wordt gewonnen door een ace: nee** – de wedstrijd wordt niet gewonnen door een ace.

### Snelste servicesnelheid km/u

**Snelste servicesnelheid km/u:** er kan worden gewed op de snelheid van de snelste service van de speler. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Snelste servicesnelheid km/u: boven** – de snelheid van de snelste service van de geselecteerde speler zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Snelste servicesnelheid km/u: onder** – de snelheid van de snelste service van de geselecteerde speler zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

### Gemiddelde snelheid van de 1e service km/u

**Gemiddelde snelheid van de 1e service km/u:** er kan worden gewed op de gemiddelde snelheid van de 1e service van de speler. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Gemiddelde snelheid van de 1e service km/u: boven** – de gemiddelde snelheid van de 1e service van de speler zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Gemiddelde snelheid van de eerste service km/u: onder** – de gemiddelde snelheid van de eerste service van de speler zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

### Winnaar van het toernooi

**Winnaar van het toernooi:** er kan worden gewed op de winnaar van het toernooi.

*Voorbeeld:*

*De weddenschap **Qatar ExxonMobile Open winnaar: R. Federer**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet R. Federer het toernooi winnen.*

### Spelscore 15-15

**Spelscore 15-15:** er wordt aangeboden om te voorspellen of de score tijdens de wedstrijd 15-15 zal worden. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Spelscore 15-15: ja** – tijdens de wedstrijd zal de score 15-15 bereiken.
- **Spelscore 15-15: nee** – de spelscore zal niet 15-15 bereiken.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **1e set 2e wedstrijdscore 15-15: ja**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet de score tijdens de 2e wedstrijd van de 1e set 15-15*

*bereiken.*

### Spelscore 30-30

**Spelscore 30-30:** er wordt gevraagd om te voorspellen of de score tijdens de wedstrijd 30-30 zal bereiken. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Wedstrijdscore 30-30: ja** – tijdens de wedstrijd zal de score 30-30 bereiken.
- **Wedstrijdscore 30-30: nee** – tijdens de wedstrijd zal de score niet 30-30 bereiken.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **2e set 3e wedstrijdscore 30-30: nee.** Om de weddenschap tijdens de 3e wedstrijd van de 2e set als gewonnen te berekenen, mag de score niet 30-30 bereiken.*

### Eerste 2 games winnen

**Eerste wint 2 games:** er wordt gevraagd om te voorspellen welke speler als eerste 2 games in de set zal winnen. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Eerste wint 2 games: speler 1** – speler 1 zal als eerste 2 games in de set winnen.
- **Eerste wint 2 games: speler 2** – speler 2 zal als eerste 2 games in de set winnen.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **1e set: Eerste winnaar van 2 games: speler 1.** Om de weddenschap als gewonnen te laten gelden, moet speler 1 in de 1e set als eerste 2 games winnen.*

### Eerste die 3 games wint

**Eerste die 3 games wint:** er wordt gevraagd om te voorspellen welke speler als eerste 3 games wint in de set. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Eerste die 3 games wint: speler 1** – speler 1 zal de eerste zijn die 3 games wint in de set.
- **Eerste die 3 games wint: speler 2** – speler 2 zal als eerste 3 games in de set winnen.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap 2-d set **Eerste winnaar van 3 games: speler 2**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet speler 2 in de tweede set als eerste 3 games winnen.*

### **Eerste die 4 games wint**

**Eerste die 4 games wint:** er wordt gevraagd om te voorspellen welke speler als eerste 4 games in de set zal winnen. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Eerste die 4 games wint: speler 1** – speler 1 zal de eerste zijn die 4 games wint in de set.
- **Eerste die 4 games wint: speler 2** – speler 2 zal als eerste 4 games in de set winnen.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap 1e set: **Eerste winnaar van 4 games: speler 1**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet speler 2 in de eerste set als eerste 4 games winnen.*

### **Eerste die 5 games wint**

**Eerste die 5 games wint:** er wordt gevraagd om te voorspellen welke speler als eerste 5 games wint in de set. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Eerste die 5 games wint: speler 1** – speler 1 zal de eerste zijn die 5 games wint in de set.
- **Eerste die 5 games wint: speler 2** – speler 2 zal als eerste 5 games in de set winnen.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap 2-d set: **Eerste winnaar van 5 games: speler 2**. Om de weddenschap als gewonnen te laten gelden, moet speler 2 in de tweede set als*

*eerste 5 games winnen.*

### **Win minstens één set**

**Win minstens één set:** er wordt gevraagd om te voorspellen of de speler minstens één set zal winnen. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Win minstens één set: ja** – de speler waarop de weddenschap is geplaatst, wint minstens één set.
- **Win minstens één set: nee** – de speler waarop de weddenschap is geplaatst, zal geen enkele set winnen.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **Win minstens één set: ja**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet speler 2 minstens 1 set winnen. Als de wedstrijd bijvoorbeeld eindigt in 2-1, wordt de weddenschap als gewonnen beschouwd, omdat speler 2 1 set heeft gewonnen.*

### **Win de wedstrijd en verlies de 1e set**

**Win de wedstrijd en verlies de 1e set:** er wordt aangeboden om te wedden of de speler de 1e set zal verliezen, maar de wedstrijd zal winnen. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **De wedstrijd winnen na verlies van de 1e set: ja** – de speler waarop de weddenschap is geplaatst, verliest de 1e set, maar wint de wedstrijd.
- **De wedstrijd winnen en de eerste set verliezen: nee** – de speler waarop wordt gewed, wint de eerste set, maar verliest de wedstrijd.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **Win de wedstrijd en verlies de eerste set speler 1: ja**. Om de weddenschap als gewonnen te laten gelden, moet speler 1 de eerste set verliezen, maar de wedstrijd winnen.*

### **Set: Winnaar tiebreakpunt**

**Winnaar tiebreakpunt:** op deze markt kunt u wedden op de winnaar van een specifiek punt tijdens een tiebreak.

**Voorbeeld:** *2e set: Tiebreak-puntwinnaar – Speler 1 (punt 6).*

Deze weddenschap houdt in dat speler 1 in de tiebreak van de tweede set het 6e punt van de tiebreak moet winnen.

Als de tiebreakscore bijvoorbeeld verandert van **1-4** naar **2-4**, wordt de weddenschap als gewonnen beschouwd, aangezien speler 1 het 6e punt heeft gewonnen.

**\*Een tiebreak in tennis is een speciale game die wordt gespeeld om de winnaar van een set te bepalen wanneer de score 6-6 is.**

### **Spelerbreuk in de 1e of 2e game**

**Spelerbreuk in de 1e of 2e game:** Met deze markt kunt u wedden of een speler een breuk zal maken in de 1e of 2e game van de wedstrijd (dat wil zeggen tijdens de 1e of 2e game van de eerste set). De volgende opties zijn beschikbaar.

- **Spelerbreuk in de 1e of 2e game: Ja** – De weddenschap wordt als gewonnen beschouwd als de geselecteerde speler een break maakt in de 1e of 2e game.
- **Speler break in de 1e of 2e game: Nee** – De weddenschap wordt als gewonnen beschouwd als de geselecteerde speler geen break maakt in de 1e of 2e game.

**\*In tennis is een break een situatie waarin een speler een game wint op de service van zijn tegenstander.**

#### **Voorbeeld:**

Weddenschap: *Speler 1 break in 1e of 2e game – Ja.*

Om deze weddenschap te winnen, moet speler 1 de service van zijn tegenstander breken in de 1e of 2e game van de set.

### **De speler wint zijn servicegame bij een stand van 0:40.**

Op deze markt kan worden gewed of de speler zijn service bij een stand van 0:40 zal winnen. De volgende opties zijn beschikbaar:

**De speler wint zijn servicegame bij een stand van 0:40: ja** – de weddenschap wordt als gewonnen beschouwd als de speler zijn service wint bij een stand van 0:40

**De speler wint zijn servicegame bij een stand van 0:40: nee** – de weddenschap wordt als gewonnen beschouwd als de speler zijn service verliest bij een stand van 0:40

Voorbeeld

*De weddenschap: **De speler wint zijn servicegame bij een stand van 0:40 – Ja.***

Voorbeeldscenario: Speler A serveert. De score bereikt 0:40,

Speler A wint het volgende punt → **15:40**

Speler A wint het volgende punt → **30:40**

Speler A wint het volgende punt → **40:40 (gelijk spel)**

Speler A wint het volgende punt → **Ad-40**

Speler A wint het volgende punt → **Game Speler A**

Aangezien speler A zich herstelde van **0:40** en uiteindelijk de game won, wordt de weddenschap als **gewonnen** beschouwd.

### **De spelers verliezen hun servicegame bij een score van 40-0**

Met deze markt kunt u wedden of de speler zijn service zal verliezen bij een stand van 40-0. De volgende opties zijn beschikbaar:

–**De spelers verliezen hun servicegame bij een stand van 40-0: Ja** – de weddenschap wordt als gewonnen beschouwd als de speler die serveert bij 40-0 **de game verliest.**

– **De spelers verliezen hun servicegame bij een stand van 40-0: Nee** – de weddenschap wordt als gewonnen beschouwd als de speler die serveert bij 40-0 **de game wint.**

Voorbeeld

*Weddenschap: **De spelers verliezen hun servicegame bij een stand van 40-0: Ja***

Voorbeeldscenario: Speler A serveert. De score bereikt 40-0.

Speler B wint het volgende punt → 40:15

Speler B wint het volgende punt → 40-30

Speler B wint het volgende punt → 40-40 (gelijk spel)

Speler B wint het volgende punt → 40:Ad

Speler B wint het volgende punt → Game speler B (break)

Aangezien speler A met 40:0 voor stond maar uiteindelijk de game verloor, wordt de weddenschap als gewonnen beschouwd.

### **Weddenschappen op setpoint (setbal)**

Setpoint/setbal is de situatie waarin een van de spelers de set wint als hij/zij het volgende punt wint.

Laten we de volgende twee voorbeelden bekijken:

### Voorbeeld 1

#### De weddenschap **Setpunten: Totaal onder (1,5) in de eerste set**

*De huidige score van de 1e set is 5:4 en de puntenscore is 40:0. Als speler 1 dus het volgende punt wint, wint hij/zij de set met een score van 6:4. In dit geval wordt de weddenschap als gewonnen beschouwd, omdat het beslissende punt in één keer werd gescoord. Als de score echter van 40:0 verandert in 40:15, wordt de weddenschap als verloren beschouwd, omdat het beslissende punt meer dan één keer is gespeeld.*

### Voorbeeld 2

#### De weddenschap **Setpunten: Totaal boven (2,5) in de eerste set**

*De huidige score van de 1e set is 5:4 en de puntenscore is 40:0. Daarna verandert de score in 40:15, vervolgens in 40:30, en pas daarna wint speler 1 het beslissende punt en wordt hij de winnaar van de 1e set. In dit geval wordt de weddenschap als gewonnen beschouwd, omdat het beslissende punt bij de 3e poging werd gewonnen.*

## Weddenschappen op matchpoint (matchbal)

Matchpoint/matchbal is de situatie waarin een van de spelers de wedstrijd wint als hij/zij het volgende punt wint.

Laten we de volgende twee voorbeelden eens bekijken:

### Voorbeeld 1

#### De weddenschap **Matchpunten: Totaal onder (1,5)**

*De huidige stand in de wedstrijd is 1:1 (7:6, 2:6, 5:4), 40:0. Als speler 1 het volgende punt wint, wordt hij/zij de winnaar van de derde set en daarmee de winnaar van de wedstrijd. In dit geval wordt de weddenschap als gewonnen beschouwd. Als de score echter van 40:0 naar 40:15 gaat, wordt de weddenschap als verloren beschouwd, omdat het beslissende punt niet in één keer werd gescoord.*

### Voorbeeld 2

#### De weddenschap **Matchpunten: Totaal boven (1,5)**

*De huidige score in de wedstrijd is 1:0 (6:2, 5:1), 40:15. Als speler 1 het volgende punt wint, wordt hij/zij de winnaar van de wedstrijd en wordt de weddenschap als*

*verloren beschouwd, omdat het beslissende punt in één keer werd gescoord. Als de score echter van 40:15 naar 40:30 gaat, wordt de weddenschap als gewonnen beschouwd, omdat het beslissende punt meer dan één keer is gespeeld.*

## 6. Weddenschappen op volleybal en beachvolleybal

Bij volleybalwedstrijden wordt er 3 tot 5 sets gespeeld. Het eerste team dat drie sets wint, wint de wedstrijd, en het eerste team dat 25 punten behaalt, wint de set (in de 5e finale set – 15 punten), met een voorsprong van minimaal 2 punten op de tegenstander. Wanneer de score 24:24 is voor de set en 14:14 voor de laatste set, dan gaat de set door totdat een van de teams een voorsprong van 2 punten heeft op de tegenstander in de huidige score van de set of de laatste set. Er is geen maximale score vastgesteld waarbij de set als voltooid wordt beschouwd; de set gaat door totdat een van de deelnemers een voorsprong van 2 punten in de set heeft bereikt. Wedstrijden kunnen ook in een ander format worden gespeeld, waarbij 2 tot 3 sets worden gespeeld.

In de play-offronde, wanneer de wedstrijden eindigen met dezelfde score in het voordeel van verschillende teams (bijvoorbeeld in de eerste wedstrijd werd 3:2 geregistreerd in het voordeel van het eerste team en in de tweede wedstrijd 2:3 in het voordeel van het tweede team), wordt een extra set gespeeld: de "Golden set". Het team dat als eerste 15 punten scoort, wint de "Golden set". Na een stand van 14:14 in de "Golden set" gaat de wedstrijd door totdat het team een voorsprong van 2 punten op de tegenstander heeft. De winnaar van de "Golden set" gaat door naar de volgende ronde. De resultaten die in de "Golden set" worden geregistreerd, worden niet meegenomen bij het berekenen van weddenschappen op de uitslag van de tweede wedstrijd.

Bij beachvolleybalwedstrijden worden 2 tot 3 sets gespeeld. Het team dat twee sets wint, wint de wedstrijd, en het team dat als eerste 21 punten behaalt, wint de set (in de 3e finale set – 15 punten), met een voorsprong van minimaal 2 punten op de tegenstander. Bij een stand van 20:20 (in de derde en laatste set 14:14) wordt de set (de derde en laatste set) gespeeld totdat een van de teams een voorsprong van 2 punten op de tegenstander heeft behaald.

Bij volleybal- en beachvolleybalwedstrijden kan het spelformaat tijdens de wedstrijd veranderen (bijvoorbeeld een set die tot 25 punten gespeeld had

moeten worden, wordt ge t een ander aantal punten gespeeld). In dergelijke gevallen maakt de organisator een speciale aantekening in de Line over de mogelijke veranderingen in het spelformaat.

### **Weddenschappen aangeboden op de uitslag van volleybal- en beachvolleybalwedstrijden:**

Bij volleybal en beachvolleybal worden de handicap en het totaal berekend op basis van punten, met uitzondering van de uitkomsten "Handicap sets" en "Totaal sets", die worden berekend op basis van het aantal.

- **Weddenschappen: het eerste team wint de wedstrijd (set) – "Win1".**
- **Weddenschappen: het tweede team wint de wedstrijd (set) – "Win2".**
- **Weddenschappen: het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd (set) rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".**
- **Weddenschappen: het tweede team wint (verliest niet) de wedstrijd (set), rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".**
- **Weddenschappen: op basis van het aantal sets zal het eerste team de wedstrijd winnen (niet verliezen), rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".**
- **Weddenschappen: het tweede team zal de wedstrijd (set) winnen (niet verliezen) op basis van het aantal sets, rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".**
- **Weddenschappen op het totale aantal punten dat door teams in de wedstrijd (set) wordt gescoord – "Totaal boven (onder) de totale waarde".**
- **Weddenschappen op het totale aantal punten dat door elk team in de wedstrijd (set) wordt gescoord – "Totaal boven (onder) de totale waarde".**
- **Weddenschappen: het totale aantal punten in de wedstrijd (set) zal even (oneven) zijn.**
- **Weddenschappen op de uitkomsten van "Winnen met voordeelpunten" in de set.**

Er wordt voorgesteld om te raden welk team de set zal winnen en met een voordeel van hoeveel aangeboden punten, bijvoorbeeld: "Team 1 wint met een voordeel van 7-8 punten".

- **Weddenschappen: het eerste (tweede) team zal het opgegeven aantal punten behalen in de wedstrijd (set).**

Bijvoorbeeld: in de tweede set wint het eerste (tweede) team het 24e punt.

**– Weddenschappen op de uitslag van de eerste set en de hele wedstrijd.**

Er wordt voorgesteld om tegelijkertijd de uitslag van de eerste set en de hele wedstrijd te raden. De volgende 4 opties zijn mogelijk:

Win1Win1 – overwinning van het eerste team in de eerste set en de wedstrijd.

Win1Win2 – winst van het eerste team in de eerste set en winst van het tweede team in de wedstrijd.

Win2Win1 – winst van het tweede team in de eerste set en winst van het eerste team in de wedstrijd.

Win2Win2 – overwinning van het tweede team in de eerste set en de wedstrijd.

**– Weddenschappen op de eindscore van de wedstrijd (set).**

Er wordt voorgesteld om de exacte score te kiezen die in het eindresultaat van de wedstrijd (set) wordt geregistreerd, volgens de mogelijke opties die in de lijn zijn opgenomen.

**– Weddenschappen: het eerste team wint met het aantal aces dat in de wedstrijd (set) is gescoord – "Win1".**

**– Weddenschappen: er wordt een gelijkspel geregistreerd met het aantal aces dat in de wedstrijd (set) is gescoord – "Gelijkspel".**

**– Weddenschappen: het tweede team wint met het aantal aces gescoord in de wedstrijd (set) – "Win2".**

**– Weddenschappen: het eerste team wint (verliest niet) met het aantal aces gescoord in de wedstrijd (set), rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".**

**– Weddenschappen: het tweede team wint (verliest niet) met het aantal aces gescoord in de wedstrijd (set), rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".**

**– Weddenschappen op het totale aantal aces gescoord door de teams in de wedstrijd (set) – "Totaal boven (onder) de totale waarde".**

**– Weddenschappen op het totale aantal aces dat elk team afzonderlijk in een wedstrijd (set) scoort – "Totaal boven (onder) de totale waarde".**

**– Weddenschappen op het totale aantal blokken in de wedstrijd (set) – "Totaal boven (onder) de totale waarde".**

**– Weddenschappen op het totale aantal servicefouten in de wedstrijd (set) – "Totaal boven (onder) de totale waarde".**

**– Weddenschappen op het totale aantal punten dat door spelers individueel in een wedstrijd (set) wordt gescoord – "Totaal boven (onder) de totale waarde".**

De officiële websites van de kampioenschappen en toernooien (weergegeven in de tabel) worden als basis genomen voor het berekenen van de resultaten van volleybal- en beachvolleybalwedstrijden. In sommige gevallen, wanneer de informatie op de officiële website geen duidelijkheid verschaft over de uitkomst van de voorgestelde weddenschap (de vereiste informatie is niet beschikbaar op de officiële website), worden de video-opnames van de wedstrijden als basis genomen voor het berekenen van de weddenschappen.

Een volleybal- en beachvolleybalwedstrijd die is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of voltooid, wordt als mislukt beschouwd. De uitslagen van onderbroken en mislukte wedstrijden, die op het moment van de onderbreking al duidelijk bekend zijn en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, worden meegenomen in de berekening (bijvoorbeeld: de wedstrijd werd onderbroken in de tweede set, de wedstrijd werd als mislukt beschouwd, maar de eerste set, die volledig werd gespeeld, vond plaats en weddenschappen op de uitslag van de laatste set worden meegenomen in de berekening), en de overige weddenschappen worden berekend met een quotering van "1" (één). Als de wedstrijd om welke reden dan ook niet plaatsvindt (helemaal niet begint) en er een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd in de wedstrijd, wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd en worden alle weddenschappen op de wedstrijd berekend met de odds "1" (één).

Bovendien, in het geval dat de gestarte wedstrijd op enig moment wordt onderbroken en niet wordt voortgezet, en een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd volgens de officiële informatie, worden de weddenschappen berekend volgens de huidige regelgeving. Dat wil zeggen, als de onderbroken wedstrijd volgens deze regelgeving als gespeeld wordt beschouwd, worden de weddenschappen berekend op basis van de werkelijke resultaten die op het moment van onderbreking zijn geregistreerd.

Weddenschappen op andere mogelijke uitkomsten in volleybal- en beachvolleybalwedstrijden worden ook geaccepteerd en worden door de organisator in de lijn aangeboden.

## **Beschrijving van volleybal- en beachvolleybalmarkten**

Volleybalwedstrijden bestaan uit 3 of 5 sets. Een wedstrijd wordt gespeeld totdat een van de teams 3 sets wint. Er zijn geen tijdslimieten voor sets, elke set wordt gespeeld totdat een van de teams 25 punten scoort. Als het team op dat moment niet met twee punten verschil (25:24) wint, gaat het spel door totdat een team met twee punten verschil wint.

De handicap en het totaal voor een volleybalwedstrijd worden in punten aangegeven.

## Resultaat

**Resultaat:** er wordt gevraagd om te voorspellen welk team de wedstrijd zal winnen. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Win 1:** overwinning van team 1
- **Winst 2:** overwinning van team 2

## Handicap

**Handicap:** handicap is het voordeel of nadeel in punten dat aan het team wordt toegekend. Het team waarop wordt gewed, moet de winnaar van de wedstrijd zijn nadat de handicapaanpassingen zijn uitgevoerd.

**Positieve handicap:** bij dit type handicap moet het team waarop wordt gewed de winnaar worden nadat het puntenvoordeel, waarvan het aantal wordt bepaald als het handicapargument, is opgeteld bij de eindscore van het team.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **Handicap 2 (20,5)**. De weddenschap wordt geplaatst op team 2 en (20,5) is hier het handicapargument. Om deze weddenschap te winnen, moet team 2 de winnaar van de wedstrijd zijn nadat we het voordeel van 20,5 punten aan de eindscore hebben toegevoegd. Laten we de mogelijke uitkomsten van deze weddenschap eens bekijken:*

- **De wedstrijd eindigde met de score 78:60 (1e set: 25:13; 2e set: 25:21, 3e set: 28:26).** Wanneer we het voordeel van 20,5 punten bij de eindscore van team 2 optellen, wordt de score **78:80,5**. In dit geval is de weddenschap gewonnen, omdat team 2 na aanpassing van het handicapvoordeel de winnaar is.
- **De wedstrijd eindigde met een score van 78:52 (1e set: 25:13; 2e set: 25:13, 3e set: 28:26).** Wanneer we het voordeel van 20,5 punten optellen bij de eindscore van team 2, wordt de score **78:72,5**. In dit geval is de

weddenschap verloren, omdat team 2 na aanpassing van het handicapvoordeel niet de winnaar is.

**Negatieve handicap:** bij dit type handicap moet het team waarop de weddenschap is geplaatst, de winnaar worden nadat het aantal punten dat is bepaald door de waarde van het handicapargument, is afgetrokken van de eindscore van het team.

Het voorbeeld:

De weddenschap **Handicap 1 (-20,5)**. De weddenschap wordt geplaatst op team 1 en "-20,5" is het handicapargument. Om de weddenschap te winnen, moet team 1 de winnaar van de wedstrijd zijn nadat we 20,5 punten van de eindscore hebben afgetrokken. Laten we de uitkomsten van deze weddenschap eens bekijken:

- **De wedstrijd eindigde met de score: 75-45 (1e set: 25:13; 2e set: 25:19, 3e set: 25:13).** Wanneer we 20,5 punten aftrekken van de score van team 1, wordt de score **54,5:45**. In dit geval is de weddenschap gewonnen, omdat team 1 na de handicapaanpassing nog steeds de winnaar van de wedstrijd is.
- **De wedstrijd eindigde met de score: 75-64 (1e set: 25:22, 2e set: 25-23, 3e set 25-19).** Wanneer we 20,5 punten aftrekken van de score van team 1, wordt de score 54,5-64. In dit geval is de weddenschap verloren, omdat team 1 na de handicap aanpassing niet langer de winnaar van de wedstrijd is.

## Totaal

**Totaal:** er wordt gevraagd om te voorspellen of het aantal gescoorde punten boven of onder de geselecteerde waarde van het wedargument zal liggen. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Totaal boven:** het aantal gescoorde punten zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument
- **Totaal onder:** het aantal gescoorde punten zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van de weddenschap

Het voorbeeld:

De weddenschap **Totaal boven (182,5)**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet het totale aantal gescoorde punten in de wedstrijd hoger zijn dan 182,5.

## Totaal aantal sets

**Totaal aantal sets:** u kunt voorspellen of het totale aantal gespeelde sets hoger of lager zal zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Totaal aantal sets: over** – het totale aantal gespeelde sets zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument
- **Totaal aantal sets: onder** – het totale aantal gespeelde sets zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **Totaal aantal sets: boven (3,5)**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet het totale aantal gespeelde sets in de wedstrijd minimaal 4 zijn.*

## Totaal oneven/even

**Totaal oneven/even:** u kunt voorspellen of het totale aantal gescoorde punten even of oneven zal zijn.

*Voorbeeld:*

*De weddenschap **Totaal oneven/even: oneven**. Om de weddenschap als gewonnen te laten gelden, moet het aantal gescoorde punten oneven zijn (bijv. 181, 183, 185 enz.).*

## Winnaar van de set

**Setwinnaar:** hiermee kunt u voorspellen wie de set zal winnen. De volgende wedopties zijn beschikbaar.

- **Win 1:** de set wordt gewonnen door team 1
- **Win 2:** de set wordt gewonnen door team 2

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **2e set winnaar: winst 1**. Om de weddenschap als gewonnen te laten gelden, moet team 1 de 2e set winnen.*

## Winst na achterstand van 0:2 of 2:0

**Winst na achterstand van 0:2 of 2:0:** er wordt gevraagd om te voorspellen of een van de teams de wedstrijd zal winnen na een achterstand van 0:2 of 2:0 in de eerste twee sets.

- **Winst na achterstand van 0:2 of 2:0 Ja:** een van de teams zal de wedstrijd winnen na verlies in de eerste 2 sets
- **Winst na een achterstand van 0:2 of 2:0 Nee:** een van de teams zal er niet in slagen de wedstrijd te winnen na een achterstand van 0:2 of 2:0 in de eerste twee sets

## Juiste score

**Juiste score:** u kunt voorspellen wat de exacte score zal zijn aan het einde van de wedstrijd.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **Juiste score: 2:3**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet de wedstrijd eindigen met de score 2:3.*

## Totaal hoogste score set

**Totaal hoogste score set:** hier wordt gevraagd om te voorspellen of het totale aantal punten gescoord in de set met de hoogste score (de set waarin het hoogste aantal punten werd gescoord) hoger of lager zal zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Totaal aantal punten in de set met de hoogste score: boven** – het totale aantal punten dat in de set met de hoogste score wordt gescoord, zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument
- **Totaal aantal punten in de set met de hoogste score: onder** – het totale aantal punten dat in de set met de hoogste score wordt gescoord, zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument

## Totaal laagst scorende set

**Totaal laagst scorende set:** u kunt voorspellen of het totale aantal punten dat in de laagst scorende set (de set waarin het laagste aantal punten werd gescoord) wordt gescoord, hoger of lager zal zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Totaal laagst scorende set: boven** – het totale aantal punten gescoord in de laagst scorende set zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument

- **Totaal laagste score set: onder** - het totale aantal punten gescoord in de laagste score set zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument

## Totaal aantal blokken

**Totaal aantal blokken:** u kunt voorspellen of het aantal blokken dat door het team wordt uitgevoerd hoger of lager zal zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument. Een blok in volleybal is een verdedigende actie bij het net. Een blok kan worden uitgevoerd door één of meerdere spelers, die vlakbij het net voor een aanvallende speler van de tegenpartij springen om te voorkomen dat de bal hun kant van het veld binnenkomt. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Totaal aantal blokken: boven** – het aantal blokken dat door het team wordt uitgevoerd, zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument
- **Totaal aantal blokken: onder** – het aantal blokken dat door het team wordt uitgevoerd, zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **Team 1: totaal aantal blokken over (20)**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet het totale aantal blokken dat door team 1 wordt uitgevoerd hoger zijn dan 20.*

## Totaal aantal aces in de wedstrijd

**Totaal aantal aces in de wedstrijd:** u kunt voorspellen of het aantal aces dat door het team wordt geslagen hoger of lager zal zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument. Een ace in volleybal vindt plaats wanneer de speler de bal serveert en het andere team deze niet kan passeren en de bal de grond raakt. De volgende wedopties zijn beschikbaar :

- **Totaal aantal aces: boven** – het aantal aces dat door het team wordt geslagen, zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument
- **Totaal aantal aces: onder** – het aantal aces dat door het team wordt geslagen, zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **Team 2: totaal aantal aces onder (10)**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet het totale aantal aces van team 2 lager zijn dan 10.*

## **Totaal aantal servicefouten**

**Totaal aantal servicefouten:** u kunt voorspellen of het aantal servicefouten van het team hoger of lager zal zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Totaal aantal servicefouten: boven** – het aantal servicefouten van het team zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument
- **Totaal aantal servicefouten: onder** – het aantal servicefouten van het team zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **Totaal aantal servicefouten team 1: onder (10)**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet het totale aantal servicefouten van team 1 lager zijn dan 10.*

## **Set: Winstmarge**

**Set: Winstmarge:** hiermee kunt u voorspellen met hoeveel punten verschil het team de set zal winnen.

*Voorbeeld:*

*De weddenschap **2e set Winstmarge van 5-7: team 1**. Om de weddenschap als gewonnen te laten gelden, moet team 1 de winnaar zijn van de 2e set en moet het puntenverschil tussen 5 en 7 liggen.*

## **1e time-out**

**1e time-out:** er wordt gevraagd om te voorspellen welk team de eerste time-out zal aanvragen. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **1e time-out: team 1** – de eerste time-out zal worden aangevraagd door team 1

- **1e time-out:** team 2 – de eerste time-out zal worden aangevraagd door team 2

## Set: Race naar 5 punten

**Set: Race naar 5 punten:** u kunt voorspellen welk team als eerste 5 punten zal scoren in de set. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Set: Race naar 5 punten: team 1** – team 1 zal als eerste 5 punten scoren in de set
- **Set: Race naar 5 punten: team 2** – team 2 zal als eerste 5 punten scoren in de set

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **2e set Race naar 5 punten: team 1**. Om de weddenschap als gewonnen te laten gelden, moet team 1 in de 2e set als eerste 5 punten scoren.*

## Set: Race naar 10 punten

**Set: Race naar 10 punten:** er wordt gevraagd om te voorspellen welk team als eerste 10 punten scoort in de set. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Set: Race naar 10 punten: team 1** – team 1 zal als eerste 10 punten scoren in de set
- **Set: Race naar 10 punten: team 2** – team 2 zal als eerste 10 punten scoren in de set

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **2e set Race naar 10 punten: team 1**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet team 1 in de 2e set als eerste 10 punten scoren.*

## Set: Race naar 15 punten

**Set: Race naar 15 punten:** er wordt gevraagd om te voorspellen welk team als

eerste 15 punten scoort in de set. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Set: Race naar 15 punten: team 1** – team 1 zal als eerste 15 punten scoren in de set
- **Set: Race naar 15 punten: team 2** – team 2 zal als eerste 15 punten scoren in de set

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **3e set Race naar 15 punten: team 1**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet team 1 in de 3e set als eerste 15 punten scoren.*

### **Set: Race naar 20 punten**

**Set: Race naar 20 punten:** u kunt voorspellen welk team als eerste 20 punten scoort in de set. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Set: Race naar 20 punten: team 1** – team 1 zal als eerste 20 punten scoren in de set
- **Set: Race naar 20 punten: team 2** – team 2 zal als eerste 20 punten scoren in de set

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **3e set Race naar 20 punten: team 1**. Om de weddenschap als gewonnen te laten gelden, moet team 1 in de 3e set als eerste 20 punten scoren.*

### **Set: Race naar 25 punten**

**Set: Race naar 25 punten:** er wordt gevraagd om te voorspellen welk team als eerste 25 punten scoort in de set. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Set: Race naar 25 punten: team 1** – team 1 zal als eerste 25 punten scoren in de set
- **Set: Race naar 25 punten: team 2** – team 2 zal als eerste 25 punten scoren in de set

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **1e set Race naar 25 punten: team 2**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet team 2 in de 1e set als eerste 25 punten scoren.*

## **Set: extra score**

**Set: extra score:** er wordt gevraagd om te voorspellen of de extra score tijdens de set wordt vastgesteld. De extra score is het aantal punten dat wordt gescoord als het team op dat moment niet met twee punten verschil wint (24:24) en het spel doorgaat totdat een van de teams met twee punten verschil wint. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Set: extra score: ja** – de extra score wordt tijdens de set vastgesteld
- **Set: extra score: nee** – er wordt geen extra score vastgesteld tijdens de set

## **5e punt**

**5e punt:** hiermee wordt voorspeld welk team het 5e punt in de set zal winnen. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **5e punt: team 1** – het 5e punt in de set wordt gewonnen door team 1
- **5e punt: team 2** – het 5e punt in de set wordt gewonnen door team 2

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **2e set 5e punt: team 1**. Om de weddenschap als gewonnen te laten gelden, moet team 1 het 5e punt in de 2e set winnen.*

## **10e punt**

**10e punt:** er wordt gevraagd om te voorspellen welk team het 10e punt in de set zal winnen. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **10e punt: team 1** – het 10e punt in de set wordt gewonnen door team 1
- **10e punt: team 2** – het 10e punt in de set wordt gewonnen door team 2

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **2e set 10e punt: team 1**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet team 1 het 10e punt in de 2e set winnen.*

## 15e punt

**15e punt:** er wordt gevraagd om te voorspellen welk team het 15e punt in de set zal winnen. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **15e punt: team 1** – het 15e punt in de set wordt gewonnen door team 1
- **15e punt: team 2** – het 15e punt in de set wordt gewonnen door team 2

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **2e set 15e punt: team 1**. Om de weddenschap als gewonnen te laten gelden, moet team 1 het 15e punt in de 2e set winnen.*

## 20e punt

**20e punt:** er wordt gevraagd om te voorspellen welk team het 20e punt in de set zal winnen. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **20e punt: team 1** – het 20e punt in de set wordt gewonnen door team 1
- **20e punt: team 2** – het 20e punt in de set wordt gewonnen door team 2

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **2e set 20e punt: team 1**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet team 1 het 20e punt in de 2e set winnen.*

## 25e punt

**25e punt:** er wordt gevraagd om te voorspellen welk team het 25e punt in de set zal winnen. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **25e punt: team 1** – het 25e punt in de set wordt gewonnen door team 1
- **25e punt: team 2** – het 25e punt in de set wordt gewonnen door team 2

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap **2e set 25e punt: team 1**. Om de weddenschap als gewonnen te laten gelden, moet team 1 het 25e punt in de 2e set winnen.*

## Score na de 4e set

**Score na de 4e set:** er wordt gevraagd om de score van de wedstrijd te voorspellen nadat er 4 sets zijn gespeeld.

*Voorbeeld:*

*De weddenschap **Score na de 4e set: 1:3**. Om de weddenschap als gewonnen te laten gelden, moet de score na 4 sets 1:3 zijn.*

## Score na de 3e set

**Score na de 3e set:** u kunt voorspellen wat de score van de wedstrijd zal zijn na 3 sets.

*Voorbeeld:*

*De weddenschap **Score na de 3e set: 2:1**. Om de weddenschap als gewonnen te laten gelden, moet de score na 3 sets 2:1 zijn.*

## Score na de 2e set

**Score na de 2e set:** u kunt voorspellen wat de score van de wedstrijd zal zijn na 2 sets.

*Voorbeeld:*

*De weddenschap **Score na de 2e set: 2:0**. Om de weddenschap als gewonnen te laten gelden, moet de score na 2 sets 2:0 zijn.*

## 5e set in de wedstrijd

**5e set in de wedstrijd:** u kunt voorspellen of er een 5e set zal worden gespeeld in de wedstrijd. De 5e set wordt gespeeld bij een stand van 2:2. Deze gaat door totdat een van de teams 15 punten heeft behaald met een minimale voorsprong van twee punten (15-13). Bij een stand van 15:14 spelen de teams door totdat een van hen een voorsprong van 2 punten op de tegenstander heeft behaald. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **5e set in de wedstrijd: ja** – de 5e set wordt gespeeld
- **5e set in de wedstrijd: nee** – de 5e set wordt niet gespeeld

## Eerste service

**Eerste service:** u kunt voorspellen welk team de eerste service in de wedstrijd zal uitvoeren. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Eerste service: team 1** – de eerste service wordt uitgevoerd door team 1
- **Eerste service: team 2** – de eerste service wordt uitgevoerd door team 2

## De wedstrijd wordt gewonnen door een blok

**De wedstrijd wordt gewonnen door een blok:** hiermee wordt voorspeld of de winnaar van de wedstrijd wordt bepaald door een blok. Een blok in volleybal is een verdedigende actie bij het net. Een blok kan worden uitgevoerd door één of meerdere spelers, die bij het net springen voor een aanvallende speler van de tegenstander om te voorkomen dat de bal hun kant van het veld binnenkomt. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **De wedstrijd wordt gewonnen door een blok: ja** – de winnaar van de wedstrijd wordt bepaald door een blok
- **De wedstrijd wordt gewonnen door een blok: nee** – de winnaar van de wedstrijd wordt niet bepaald door een blok

## De wedstrijd wordt gewonnen door een ace

**De wedstrijd wordt gewonnen door een ace:** u kunt voorspellen of de wedstrijd wordt bepaald door een ace. Een ace in volleybal vindt plaats wanneer de speler de bal serveert en het andere team deze niet kan passeren, waardoor de bal de grond raakt. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **De wedstrijd wordt gewonnen door een ace: ja** – de winnaar van de wedstrijd wordt bepaald door een ace
- **De wedstrijd wordt gewonnen door een ace: nee** – de winnaar van de wedstrijd wordt bepaald door een ace

## Wie wint het punt

**Wie wint het punt:** er kan worden voorspeld welk team het betreffende punt zal winnen.

*Het voorbeeld De weddenschap 3e set **Wie wint het punt: Team 1 (43)**. Om de weddenschap te winnen, moet het 43e punt worden gescoord door team 1. Stel dat*

*de huidige score van de set 19-23 is, wat betekent dat er 42 (19+23) punten zijn gespeeld. Om de weddenschap te winnen, moet de score veranderen in 20-23, met andere woorden team 1 moet het 43e punt winnen.*

## Eerste videobeoordeling

**Eerste videobeoordeling:** er wordt gevraagd om te voorspellen welk team als eerste om een videobeoordeling zal vragen. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Eerste videobeoordeling: team 1** – de eerste videobeoordeling wordt aangevraagd door team 1
- **Eerste videobeoordeling: team 2** – de eerste videobeoordeling wordt aangevraagd door team 2

## 7. Weddenschappen op auto- en motorraces

De weddenschappen kunnen worden aangeboden op de volgende soorten auto- en motorraces: Formule 1, IndyCar, Motorsport, NASCAR, Rally, enz. Bij auto- en motorraces worden de weddenschappen geaccepteerd op basis van de officiële klassementen van de auto- en motorfederaties. De races worden gehouden in de volgende twee formats: coureurskampioenschap en constructeurskampioenschap. Weddenschappen kunnen worden aangeboden op coureurs en constructeurs, zowel afzonderlijk als in paren of groepen. Bijvoorbeeld: wie van hen zal een hogere positie innemen in het kampioenschapsklassement volgens de officiële regels die zijn vastgesteld door de organisator van de sport.

### **Weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van auto- en motorraces:**

#### **– Weddenschappen: wie van de gegeven coureurs zal de race winnen.**

De race wordt als gestart beschouwd na het startsein. De coureur die om welke reden dan ook uit de opwarmronde is gevallen of niet is gestart (daadwerkelijk op de baan aanwezig was), wordt geacht te hebben deelgenomen en uit de race te zijn gevallen. De opwarmronde maakt deel uit van de race. Als de coureur heeft deelgenomen aan de kwalificatieronde, maar niet aan de race is begonnen, blijven alle weddenschappen die op de kwalificatieronde zijn geplaatst geldig en worden deze berekend volgens het officiële protocol, en worden de weddenschappen die op de race zijn geplaatst berekend met de quotering "1" (één).

**– Weddenschappen: wie van de gegeven coureurs zal de winnaar van de kwalificatieronde worden.**

De uitkomsten "Winnaar kwalificatieronde" en "Winnaar race" worden als onderling verbonden beschouwd en kunnen daarom niet worden opgenomen in dezelfde meervoudige weddenschap in overeenstemming met punt 4.4 van dit reglement.

Weddenschappen die zijn geplaatst op de kwalificatieronde van de coureur worden berekend als de coureur aan de kwalificatierace deelneemt. De weddenschappen worden berekend op basis van de daadwerkelijk geregistreerde resultaten. Strafpunten (strafseconden) die na afloop van de kwalificatierace zijn toegekend en/of wijzigingen in de startposities in de volgende hoofdrace vormen geen basis voor herberekening van weddenschappen die zijn geplaatst op de kwalificatieronde.

**– Weddenschappen: wie van de twee gegeven coureurs zal een hogere positie innemen in de race.**

Als beide coureurs uit de race zijn gevallen, wordt de coureur die meer ronden heeft gereden als winnaar van het duo beschouwd. Als beide coureurs hetzelfde aantal ronden hebben gereden, worden de weddenschappen op de bovengenoemde uitkomst berekend met een quotering van "1" (één).

**– Weddenschappen: wie van de gegeven coureurs zal een plaats innemen tussen de 1e en de 3e (winnende plaatsen).**

**– Weddenschappen: wie van de gegeven coureurs een plaats tussen de 1e en de 6e zal innemen.**

**– Weddenschappen: wie van de gegeven coureurs zal een plaats innemen tussen de 1e en de 10e plaats.**

**– Weddenschappen: wie van de opgegeven coureurs zal de snelste ronde rijden.**

**– Weddenschappen: wie van de gegeven coureurs zal de snelste ronde rijden en de race winnen?**

**– Weddenschappen: wie van de opgegeven coureurs zal als eerste uit de race liggen.**

**– Weddenschappen: wie van de opgegeven coureurs zal worden geklasseerd.**

De coureurs die ten minste 90% van de raceafstand afleggen, worden als gekwalificeerd beschouwd. Voor elk circuit kan dit een bepaald aantal ronden zijn, dat verschilt per circuit en afhankelijk is van de lengte van de ronde op het circuit. De basis voor het berekenen van de weddenschappen op de klassering van de coureurs zijn de resultaten die na de race op de officiële websites worden gepubliceerd.

- **Weddenschappen: wie van de opgegeven coureurs zal als eerste een pitstop maken.**
  - **Weddenschappen: welke van de gegeven raceauto's zal de race winnen.**
  - **Weddenschappen: twee raceauto's van hetzelfde team zullen in de top drie (top zes, top tien) eindigen.**
  - **Weddenschappen: welke van de gegeven raceauto's zal als eerste uit de race liggen.**
  - **Weddenschappen: welke van de gegeven raceauto's zal de snelste ronde rijden.**
  - **Weddenschappen: welke van de gegeven raceauto's de kwalificatieronde zal winnen.**
  - **Weddenschappen: twee raceauto's van hetzelfde team zullen worden geklasseerd.**
  - **Weddenschappen: uit welk van de gegeven landen komt de winnaar van de race?**
  - **Weddenschappen: de safety car zal het circuit oprijden.**
- Voor de berekening van de bovengenoemde uitkomst wordt alleen rekening gehouden met het daadwerkelijk op de renbaan verschijnen van de safety car op het circuit in aanmerking.
- **Weddenschappen op het aantal geklasseerde coureurs – "Totaal boven (onder) de totale waarde".**
  - **Weddenschappen: hoeveel seconden het verschil tussen de eerste en de tweede plaats zal zijn – "Totaal boven (onder) de totale waarde".**
  - **Weddenschappen: vanaf welke van de gegeven posities de winnaar van de race zal starten.**
  - **Weddenschappen: hoeveel geklasseerde coureurs zullen er uit de gegeven teams komen (nul, één of twee).**
  - **Weddenschappen op de punten die elk team afzonderlijk scoort – "Totaal boven (onder) de totale waarde".**

Weddenschappen op de individuele teampunten worden als geldig beschouwd als ten minste 90% van de vooraf aangekondigde races van het seizoen volledig zijn voltooid. De uitzondering hierop zijn sprintraces races. In geval van wijzigingen in de coureurs blijven weddenschappen van het gespecificeerde type geldig. De weddenschappen die als ongeldig worden beschouwd, worden berekend met de odds "1" (één).

De definitieve resultaten die worden gepubliceerd op de officiële websites van de overkoepelende organisatie van de sport en die in de tabel worden

weergegeven, worden als basis genomen voor de berekening van de resultaten in de auto- en motorsport. Voorlopige resultaten die op deze websites worden weergegeven, worden niet als basis genomen voor de berekening van de weddenschappen.

In geval van controversiële situaties als gevolg van het ontbreken van informatie op de officiële websites, wordt het feit van de toekenning van de coureur of coureurs als basis genomen voor de berekening van de weddenschappen die zijn geplaatst op de uitkomsten "Racewinnaar" (winnaar) en "Prijszetel".

Een auto- of motorrace of een kwalificatierace die vanwege weersomstandigheden of een andere reden werd onderbroken en niet binnen 24 uur werd voortgezet of voltooid, wordt als niet voltooid beschouwd. De uitslagen van de onderbroken en niet voltooide wedstrijden, die op het moment van de onderbreking duidelijk bekend zijn en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat, worden meegenomen in de berekening. De overige weddenschappen worden berekend met een quotering van "1" (één). Weddenschappen worden ook geaccepteerd op andere mogelijke uitkomsten in auto- en motorraces die door de organisator in de lijn worden aangeboden.

## 8. Weddenschappen op honkbal

In een honkbalwedstrijd worden 9 innings (periodes) gespeeld. Bij het berekenen van weddenschappen op de einduitslag van honkbalwedstrijden wordt ook rekening gehouden met de resultaten die in de extra inning(s) zijn geregistreerd. Als de wedstrijd in een gelijkspel eindigt en er geen extra inning(s) wordt (worden) gespeeld, of als er als gevolg van extra innings (gelijkspel op basis van de "-vereisten van het toernooi) opnieuw een gelijkspel wordt geregistreerd, worden weddenschappen op "Win1" en "Win2" berekend met een quotering van "1" (één).

Volgens de Mercy Rule kan een honkbalwedstrijd voortijdig worden beëindigd. In dergelijke gevallen wordt de wedstrijd geacht te hebben plaatsgevonden met de uitslag die op het moment van de onderbreking is geregistreerd, en worden alle weddenschappen berekend op basis van de uitslag die op het moment van de onderbreking vaststond. *(De Mercy Rule is van toepassing wanneer een van de deelnemende teams een aanzienlijk voordeel heeft ten opzichte van de tegenstander. De mate van voordeel varieert afhankelijk van de vereisten voor kampioenschappen en toernooien in verschillende landen.)*

Als er op dezelfde dag twee wedstrijden van dezelfde teams plaatsvinden, wordt er door de organisator een speciale markering aangebracht in de lijn met betrekking tot het feit of het de eerste of tweede wedstrijd betreft.

Bij honkbalwedstrijden is het ook mogelijk om het format van de wedstrijd tijdens de wedstrijd te wijzigen (bijvoorbeeld in plaats van 9 innings worden er 7 innings gespeeld). In dergelijke gevallen maakt de organisator een speciale markering in de lijn over een mogelijke wijziging in het format van de wedstrijd.

Bij honkbal worden de handicap en het totaal berekend op basis van punten.

### **Weddenschappen die worden aangeboden op de uitslag van honkbalwedstrijden:**

- Overwinning van het eerste team in de wedstrijd – "Win1".
- Winst van het tweede team in de wedstrijd – "Win2".
- Het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd, rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".
- Het tweede team zal de wedstrijd winnen (niet verliezen), rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat door de teams in de wedstrijd wordt behaald – "Totaal boven (onder) het totale aantal".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat elk team in de wedstrijd behaalt – "Totaal boven (onder) het totale aantal".
- Weddenschappen: het totale aantal punten dat door de teams in de wedstrijd wordt behaald, zal even (oneven) zijn.
- Weddenschappen op de uitslag van innings "Win1", "X", "Win2", handicaps en totalen.
- Weddenschappen op de uitkomsten van "Win1", "X", "Win2", handicaps en totalen worden ook aangeboden voor het resultaat van de eerste 3, eerste 5 en eerste 7 innings.
- Weddenschappen op het aantal statistieken van de spelers (slagman, werper) in de wedstrijd.

In een honkbalwedstrijd worden weddenschappen op het aantal statistieken van de spelers als geldig beschouwd als de spelers zijn aangemeld en aan de wedstrijd zijn begonnen (uitzonderingen zijn weddenschappen op het aantal statistieken van de werper, die als geldig worden beschouwd als de werper is aangemeld en aan de wedstrijd is begonnen en niet als vervanger heeft deelgenomen). Weddenschappen op het aantal statistieken van spelers die niet aan de wedstrijd hebben deelgenomen en/of weddenschappen die als ongeldig worden beschouwd, worden berekend met een quotering van "1" (één).

Voor de berekening van de resultaten van honkbalwedstrijden worden de officiële websites van de kampioenschappen in de tabel als basis genomen.

Een honkbalwedstrijd die werd onderbroken en niet werd voortgezet vanaf een onderbroken inning of binnen 24 uur werd voltooid, wordt beschouwd als gespeeld als er ten minste 5 volledige innings zijn gespeeld. Als de onderbroken wedstrijd vanaf het begin wordt herhaald, worden de weddenschappen op de uitslagen van de onderbroken wedstrijd berekend met een quotering van "1" (één), met uitzondering van de weddenschappen waarvan de uitslag al duidelijk is geworden. In andere gevallen worden de wedstrijden als ongeldig beschouwd. Weddenschappen die zijn geplaatst op de uitslagen "Win1" en "Win2" van honkbalwedstrijden die met een gelijke stand zijn onderbroken en als gespeeld worden beschouwd, worden berekend met een quotering van "1" (één).

De resultaten van onderbroken en mislukte wedstrijden, die op het moment van de onderbreking al duidelijk bekend waren en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, worden berekend, en de resterende weddenschappen worden berekend met een quotering van "1" (één). Weddenschappen op de uitslagen van individuele niet-gespeelde innings in een onderbroken wedstrijd die als gespeeld wordt beschouwd, worden berekend met een quotering van "1" (één). In het geval dat de wedstrijd om welke reden dan ook niet plaatsvindt (helemaal niet begint) en er een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd in de wedstrijd, wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd en worden alle weddenschappen op de wedstrijd berekend met een quotering van "1" (één).

Bovendien, in het geval dat de gestarte wedstrijd op enig moment wordt onderbroken en niet wordt voortgezet, en een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd volgens de officiële informatie, worden de weddenschappen berekend volgens de huidige regelgeving. Dat wil zeggen, als de onderbroken wedstrijd volgens deze regelgeving als gespeeld wordt beschouwd, worden de weddenschappen berekend op basis van de werkelijke resultaten die op het moment van de onderbreking zijn geregistreerd.

In geval van een pandemie, slechte weersomstandigheden of een andere belemmering voor het houden van de honkbalwedstrijd, kunnen de deelnemende teams deze wedstrijd op een andere dag spelen (meestal de dag van hun volgende reguliere wedstrijd). Afhankelijk van de genoemde factoren kunnen de deelnemende teams binnen 24 uur twee wedstrijden spelen (beide wedstrijden beginnen binnen 24 uur). Deze wedstrijden worden Double-Header-wedstrijden genoemd, waarvan het aantal innings kan afwijken van het hoofdformaat voor het houden van honkbalwedstrijden (er kunnen bijvoorbeeld 7 innings zijn in

plaats van 9 innings). De weddenschappen op de uitslagen van Double-Header-wedstrijden worden berekend op basis van de informatie die op de officiële webpagina van de organisator wordt weergegeven, behalve in het geval dat wordt gedefinieerd in subpunt 4.5.8.

Weddenschappen op andere mogelijke uitkomsten van honkbalwedstrijden worden ook geaccepteerd en worden door de organisator in de lijn gepresenteerd.

## Beschrijving van honkbalmarkten

**Honkbal** is een teamsport waarbij 2 teams van 9 (soms 10) spelers betrokken zijn. Het doel van het spel is om meer punten te scoren dan het andere team. Elke afzonderlijke wedstrijd wordt gespeeld tussen twee teams die om beurten aanvallend spelen (de bal slaan (de slagman)) en verdedigend spelen (de bal serveren (de werper)). Er wordt een punt gescoord wanneer de speler van het aanvallende team na het slaan van de bal alle honken achtereenvolgens passeert, die zijn geplaatst op de hoeken van het vierkante veld met een omtrek van 90 ft (27,4 m).

De wedstrijd bestaat uit periodes die innings worden genoemd, waarin de teams om beurten één keer aanvallend en één keer verdedigend spelen. Meestal bestaat de wedstrijd uit 9 innings. In geval van een gelijkspel worden aan het einde van de laatste inning extra innings gespeeld. Een honkbalwedstrijd kan niet in een gelijkspel eindigen, er worden extra innings gespeeld totdat de winnaar bekend is.

Basisbegrippen:

**Run** – een punt in honkbal. Wordt gescoord wanneer de speler van het aanvallende team alle honken heeft gepasseerd en het thuis honk heeft bereikt.

**Hit** – een slag waarbij de slagman ten minste het eerste honk heeft bereikt.

**Home Run** – een situatie in honkbal waarbij de slagman en de lopers op de honken erin slagen een volledige cirkel door de honken te maken en het thuis honk te bereiken (dat wil zeggen de run te voltooien). Als gevolg van een Home Run kunnen 1 (onbezette honken) tot 4 punten (alle drie de honken zijn bezet) worden gescoord.

**Out** – een succesvolle verdedigingsactie waardoor de speler van het aanvallende team die de bal sloeg, het eerste honk niet kon bereiken. Dit kan een strikeout zijn (de knuppel raakt de bal niet wanneer de slagman probeert te slaan en het is zijn derde fout), een flyout (het vangen van de vliegende bal voordat deze de grond

raakt), een groundout (de verdedigende speler bracht de bal naar het honk voordat de aanvallende speler daar aankwam) en verschillende andere soorten. Elke aanval gaat door totdat er drie outs zijn, in één inning kunnen er zes outs zijn.

Fout – een statistische fout die aan de veldspeler wordt toegerekend vanwege slecht spel (onhandigheid, missers of slechte worp), waardoor de slagman kan blijven spelen en de lopers langer op de honken kunnen blijven of de looper één of meer honken verder kan komen.

## Resultaat

**Resultaat:** er wordt gevraagd om te voorspellen welk team de wedstrijd zal winnen. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Win 1:** overwinning van team 1.
- **Winst 2:** overwinning van team 2.
- **X:** de wedstrijd eindigt in een gelijkspel.

## Totaal

**Totaal:** u kunt voorspellen of het totale aantal gescoorde punten in de wedstrijd boven of onder de geselecteerde waarde van het wedargument zal liggen. De volgende wedopties zijn beschikbaar.

- **Totaal boven:** het aantal gescoorde punten zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument. Als het totale aantal punten en de waarde van het wedargument gelijk zijn, wordt de weddenschap terugbetaald.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap: **totaal boven (3)**. In deze weddenschap is "3" het wedargument. Om de weddenschap te winnen, moet het totale aantal gescoorde punten dus hoger zijn dan 3. Als het totale aantal punten gelijk is aan 3, wordt de weddenschap terugbetaald.*

- **Totaal onder:** het aantal gescoorde punten zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument. Als het totale aantal punten en de waarde van het wedargument overeenkomen, wordt de weddenschap terugbetaald.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap: **totaal onder (3)**. In deze weddenschap is '3' het wedargument. Om de weddenschap te winnen, moet het totale aantal gescoorde runs in de wedstrijd dus lager zijn dan 3. Als het totale aantal runs gelijk is aan 3, wordt de weddenschap terugbetaald.*

## Even/Oneven

**Even/Oneven:** hiermee wordt voorspeld of het totale aantal runs dat in de wedstrijd wordt gescoord een even of oneven getal zal zijn.

- **Even:** het totale aantal gescoorde runs zal een even getal zijn.
- **Oneven:** het totale aantal gescoorde runs zal oneven zijn.

## Inningresultaat

**Inningresultaat:** hiermee kun je wedden op het resultaat van een bepaalde inning in de wedstrijd. De volgende wedopties zijn beschikbaar.

- Win 1: overwinning van team 1 in de inning.
- Win 2: overwinning van team 2 in de inning.
- X: de inning eindigt in een gelijkspel.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap: **2e inning: Win 1**. Er wordt voorspeld dat team 1 de 2e inning zal winnen.*

## Totaal aantal hits

**Totaal aantal hits:** er wordt gevraagd om te voorspellen of het totale aantal hits in de wedstrijd boven of onder de geselecteerde waarde van het wedargument zal liggen. Een hit is een slag waarbij de slagman ten minste het eerste honk heeft bereikt. De volgende wedopties zijn beschikbaar.

- **Totaal aantal hits boven:** het totale aantal hits zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Totaal aantal hits onder:** het totale aantal hits zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap: **Totaal aantal hits Team 1: meer dan (5)**. Om de weddenschap te winnen, moet het totale aantal hits van team 1 hoger zijn dan 5.*

#### Totaal aantal homeruns

**Totaal aantal homeruns:** u kunt voorspellen of het totale aantal homeruns in de wedstrijd boven of onder de geselecteerde waarde van het wedargument zal liggen. De volgende wedopties zijn beschikbaar.

- **Totaal aantal homeruns: meer dan** – het totale aantal homeruns zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument. Als het totale aantal homeruns en de waarde van het wedargument gelijk zijn, wordt de weddenschap terugbetaald.
- **Totaal aantal homeruns: Onder** – het totale aantal homeruns zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument. Als het totale aantal homeruns en de waarde van het wedargument overeenkomen, wordt de weddenschap terugbetaald.

*Het voorbeeld:*

*De weddenschap: **Totaal aantal homeruns: Onder (6)**. Om de weddenschap te winnen, moet het totale aantal homeruns lager zijn dan 6. Als het totale aantal homeruns gelijk is aan 6, wordt de weddenschap terugbetaald.*

#### Totaal aantal fouten

**Totaal aantal fouten:** u kunt voorspellen of het totale aantal fouten in de wedstrijd hoger of lager zal zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument. De volgende wedopties zijn beschikbaar.

- **Totaal aantal fouten boven:** het totale aantal fouten in de wedstrijd zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.
- **Totaal aantal fouten onder:** het totale aantal fouten in de wedstrijd zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

#### Als eerste plaatsvinden

**Als eerste plaatsvinden:** u kunt voorspellen welke actie eerder zal plaatsvinden dan de andere opties. De volgende wedopties zijn beschikbaar.

- **Bal:** de bal vindt plaats vóór alle aangeboden opties. De **bal** is de actie waarbij de werper de bal buiten de slagzone gooit en de slagman deze niet met de knuppel raakt.

- **Strike:** de strike vindt plaats vóór alle aangeboden opties. De **strike** is de situatie waarin de slagman de bal niet kan raken.
- **Foul:** de foul vindt plaats vóór alle aangeboden opties. De **foul** is de slag waarna de bal buiten de foutlijn of tussen de thuisbasis en het eerste of derde honk terechtkomt.

## Eerste homerun

**Eerste homerun:** er wordt gevraagd om te voorspellen of de homerun:

- **One Run-Homer:** de slag waarbij alle honken onbezet zijn en de speler een homerun scoort.
- **Two Run-Homer:** de slag waarbij één honk bezet is en de speler een homerun scoort.
- **Three-Run Homer:** de slag waarbij twee honken bezet zijn en de speler een homerun scoort.
- **Grand Slam:** de slag waarbij alle honken bezet zijn en de speler een homerun scoort.

## Eerste 5 innings/wedstrijd

**Eerste 5 innings/wedstrijd:** u kunt wedden op het resultaat van de eerste vijf innings en de hele wedstrijd tegelijkertijd. De volgende wedopties zijn beschikbaar.

- **Win 1/ Win 1:** team 1 wint zowel de eerste 5 innings als de wedstrijd.
- **Win 1/Win 2:** team 1 wint de eerste 5 innings en team 2 wint de wedstrijd.
- **X/Win 1:** de eerste 5 innings eindigen in een gelijkspel en team 1 wint de wedstrijd.
- **Win 2/Win 2:** team 2 wint zowel de eerste 5 innings als de wedstrijd.
- **Win 2/Win 1:** team 2 wint de eerste 5 innings en team 1 wint de wedstrijd.
- **X/Win 2:** de eerste 5 innings eindigen in een gelijkspel en team 2 wint de wedstrijd.

## Pitcher Outs

Er kan worden gewed op het totale aantal outs dat door een specifieke werper in een wedstrijd wordt geregistreerd. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Pitcher Outs (Over)** – de pitcher zal meer outs registreren dan de geselecteerde wedwaarde.

- **Pitcher Outs (Under)** – de pitcher zal minder outs noteren dan de geselecteerde inzetwaarde.

### Voorbeeld

#### Weddenschap **Pitcher X – Pitcher Outs: Over (17,5)**

Stel dat **werper X** 6 volledige innings heeft geworpen. Aangezien er 3 outs zijn in elke inning, zou het totale aantal outs dat door deze werper wordt geregistreerd 18 ( $6 \times 3$ ) zijn.

Aangezien  $18 > 17,5$ , wint de weddenschap Over (17,5).

## 9. Inzetten op snooker

Snookerwedstrijden bestaan meestal uit een oneven aantal frames (rondes). De speler die meer frames heeft gewonnen, wint de wedstrijd. In een wedstrijd die uit 7 (zeven) frames bestaat, wint bijvoorbeeld een speler die 4 (vier) frames heeft gewonnen de wedstrijd. Een speler die meer punten heeft gescoord, wint het frame. Snookerwedstrijden kunnen ook in andere formats worden gehouden. De organisator maakt dit bekend in het programma (lijn).

Er bestaat een mogelijkheid van een patstelling in snooker wanneer het slaan van ballen het frame niet voortzet. In geval van een patstelling kan het frame worden herhaald, hervat met een score van 0:0 (in onderlinge overeenstemming tussen de twee spelers of op voorstel van de scheidsrechter). Weddenschappen op de uitslag van de frame die vóór het begin van de frame zijn geplaatst, worden berekend op basis van de resultaten die in de opnieuw gespeelde frame zijn geregistreerd, en weddenschappen op de uitslag van de frame die na het daadwerkelijke begin van de frame zijn geplaatst, worden berekend met een quotering van "1" (één).

### Weddenschappen aangeboden op de uitslagen van snookerwedstrijden:

In een snookerwedstrijd worden de handicap en het totaal berekend op basis van het aantal frames, en in een frame op basis van de punten.

- De eerste speler wint de wedstrijd (frame) – "**Win 1**".
- De tweede speler wint de wedstrijd (frame) – "**Win 2**".

- De eerste speler wint (verliest niet) de wedstrijd (frame) met inachtneming van de handicap – **"Handicap 1"**.
- De tweede speler wint (verliest niet) de wedstrijd (frame) met inachtneming van de handicap – **"Handicap 2"**.
- Weddenschappen op het totale aantal frames dat in de wedstrijd wordt gespeeld – **"Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument"**.
- Weddenschappen op het totale aantal punten gescoord in een frame – **"Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument"**.
- Weddenschappen: welke speler scoort de eerste bal in de wedstrijd.
- Weddenschappen: welke speler zal als eerste het aangeboden aantal punten scoren.
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat in het frame wordt gescoord, gelijk (oneven).
- Weddenschappen: de eerste (tweede) speler scoort de eerste bal.
- Weddenschappen: de eerste gekleurde bal die wordt gescoord is geel (groen, bruin, blauw, roze, zwart).
- Weddenschappen: er zal een "50+Break" (50 + break) zijn (er zal geen 50+Break zijn).
- Weddenschappen: "Century break" zal zijn (zal niet zijn).
- Weddenschappen: "Maximum break (147)" zal zijn (zal niet zijn).

Een 'break' is het aantal punten dat een speler binnen één beurt scoort. Punten die worden gescoord voor overtredingen van de tegenstander worden niet meegeteld in de 'break'. Een '50+break' is vijftig of meer punten die op deze manier worden gescoord, een 'Century Break' is honderd of meer punten die worden gescoord en een 'Maximum Break (147)' is de hoogst mogelijke score in een enkele frame (15 rode + 15 zwarte + kleuren).

- Weddenschappen: zal (zal niet) een overtreding zijn.
- Weddenschappen: het laatste punt in de frame zal rood zijn (geel, groen, bruin, blauw, roze, zwart, overtreding).
- het bereik van de meest productieve break zal zijn van 0 tot 49, (van 50 tot 99, van 100 tot 119, van 120 tot 146, 147 en meer).

Er kunnen ook uitkomsten met andere bereiken worden aangeboden.

Alle weddenschappen over het hele frame worden berekend na afloop van het frame. Alle punten die door de scheidsrechter worden toegekend, worden in aanmerking genomen bij het berekenen van weddenschappen op de uitkomsten van de wedstrijd.

In sommige gevallen is het mogelijk om een voortijdige overwinning in een frame te behalen, bijvoorbeeld als een van de spelers te laat is om het frame te starten, kent de scheidsrechter de overwinning toe aan de andere speler en wordt het frame als voltooid beschouwd bij het berekenen van de weddenschappen op de uitslagen van de wedstrijd, en worden de weddenschappen op de uitslagen van het frame berekend met de odds "1" (één).

Een voortijdige overwinning wordt ook toegekend wanneer een speler zich niet in een "snooker"-situatie bevindt en drie opeenvolgende stoten mist terwijl hij de mogelijkheid heeft om een andere bal te raken. In dit geval worden de weddenschappen op de uitslag van dit frame berekend met een quotering van "1" (één). In dit en soortgelijke gevallen worden de weddenschappen op de uitslagen van dit frame berekend met een quotering van "1" (één), met uitzondering van die weddenschappen waarvan de uitslag niet afhankelijk is van de bovengenoemde situaties en die al ondubbelzinnig duidelijk zijn geworden.

Voor de berekening van de resultaten van snookerwedstrijden worden de officiële websites van kampioenschappen en toernooien, zoals weergegeven in de tabel, als basis genomen. In sommige gevallen, wanneer de officiële website niet de informatie bevat die nodig is om een uitslag van de wedstrijd te berekenen, wordt de video-opname van de wedstrijd als basis voor de berekening genomen. Als de officiële website bijvoorbeeld niet de nodige informatie bevat om de weddenschap op de uitkomst "De eerste/tweede speler scoort de eerste bal" te berekenen, wordt de video-opname van de wedstrijd als basis voor de berekening gebruikt.

Weddenschappen op de uitslagen van een uitgestelde of onderbroken snookerwedstrijd blijven geldig tot het einde van het toernooi of kampioenschap waarin deze werd gehouden. Totdat de wedstrijd is begonnen of wordt voortgezet, blijven alle weddenschappen op de uitslagen van de wedstrijd geldig.

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op de andere mogelijke uitkomsten van snookerwedstrijden die door de organisator in de Line worden aangeboden.

## **Beschrijving van snookermarkten**

Snookerwedstrijden bestaan meestal uit een oneven aantal frames (rondes). De speler die meer frames heeft gewonnen, wint de wedstrijd. In een wedstrijd die uit 7 (zeven) frames bestaat, wint bijvoorbeeld een speler die 4 (vier) frames heeft gewonnen de wedstrijd. Een speler die meer punten heeft gescoord, wint het frame. Snookerwedstrijden kunnen ook in andere formats worden gehouden. De organisator maakt hierover een mededeling in het programma (lijn).

Er bestaat een mogelijkheid van een patstelling in snooker wanneer het slaan van ballen het frame niet voortzet. In geval van een patstelling kan het frame worden herhaald, hervat met een score van 0:0 (in onderlinge overeenstemming tussen de twee spelers of op voorstel van de scheidsrechter). Weddenschappen op de uitslag van de frame die vóór de start van de frame zijn geplaatst, worden berekend op basis van de resultaten die in de opnieuw gespeelde frame zijn geregistreerd, en weddenschappen op de uitslag van de frame die na de daadwerkelijke start van de frame zijn geplaatst, worden berekend met een quotering van "1" (één).

### **Weddenschappen aangeboden op de uitslagen van snookerwedstrijden:**

In een snookerwedstrijd worden de handicap en het totaal berekend op basis van het aantal frames, en in een frame op basis van de punten.

- **De eerste speler wint de wedstrijd (frame) – "Win 1".**
- **De tweede speler wint de wedstrijd (frame) – "Win 2".**
- **De eerste speler wint (verliest niet) de wedstrijd (frame) met inachtneming van de handicap – "Handicap 1".**
- **De tweede speler wint (verliest niet) de wedstrijd (frame) met inachtneming van de handicap – "Handicap 2".**
- **Weddenschappen op het totale aantal frames dat in de wedstrijd wordt gespeeld – "Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument".**
- **Weddenschappen op het totale aantal punten gescoord in een frame – "Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument".**
- **Weddenschappen: welke speler scoort de eerste bal in de wedstrijd.**
- **Weddenschappen: welke speler zal als eerste het aangeboden aantal punten scoren.**
- **Weddenschappen op het totale aantal punten dat in het frame wordt gescoord, gelijk (oneven).**
- **Weddenschappen: of de eerste (tweede) speler de eerste (laatste) bal zal scoren.**
- **Weddenschappen op de eerste gescoorde bal die geel (groen, bruin, blauw, roze, zwart) is.**

- **Weddenschappen: "50+Break" (50 + break) zal (zal niet) plaatsvinden.**
- **Weddenschappen: "Century break" zal zijn (zal niet zijn).**
- **Weddenschappen: "Maximum break (147)" zal zijn (zal niet zijn).**

Een "Break" is het aantal punten dat een speler binnen één beurt scoort. Punten die worden gescoord voor overtredingen van de tegenstander worden niet meegeteld in de "break".

– Een "50+break" is 50 of meer punten die door een speler binnen één beurt worden gescoord.

– Een "**Century Break**" is 100 of meer punten die door een speler binnen één beurt worden gescoord.

– Een "**Maximum Break (147)**" is de hoogst mogelijke score in een enkele frame (15

rood + 15 zwart + kleuren) die door een speler binnen één beurt wordt behaald.

- **Weddenschappen: zal (zal niet) een overtreding zijn.**

Alle weddenschappen die zijn geplaatst op de uitslag van het frame worden berekend na afloop van het frame. Alle punten die door de scheidsrechter worden toegekend, worden meegenomen bij het berekenen van weddenschappen op de uitslag van de wedstrijd.

In sommige gevallen is het mogelijk om een voortijdige overwinning in een frame te behalen, bijvoorbeeld als een van de spelers te laat is om het frame te beginnen, de scheidsrechter de overwinning aan de andere speler toekent en het frame als voltooid wordt beschouwd.

Een voortijdige overwinning wordt ook toegekend wanneer een speler zich niet in een "snooker"-situatie bevindt en drie opeenvolgende stoten mist terwijl hij de mogelijkheid heeft om een andere bal te raken. In dit geval worden de weddenschappen op de uitslag van dit frame berekend met een quotering van "1" (één). In dit en soortgelijke gevallen worden de weddenschappen op de uitslagen van dit frame berekend met een quotering van "1" (één), met uitzondering van die weddenschappen waarvan de uitslag niet afhankelijk is van de bovengenoemde situaties en die al ondubbelzinnig duidelijk zijn geworden.

Voor de berekening van de resultaten van snookerwedstrijden worden de officiële websites van kampioenschappen en toernooien, zoals weergegeven in de tabel, als basis genomen. In sommige gevallen, wanneer de officiële website niet de informatie bevat die nodig is om een uitslag van de wedstrijd te berekenen, wordt de video-opname van de wedstrijd als basis voor de berekening genomen. Als de officiële website bijvoorbeeld niet de nodige informatie bevat om de weddenschap op de uitslag "De eerste/tweede speler scoort de eerste bal"

te berekenen, wordt de video-opname van de wedstrijd als basis voor de berekening gebruikt.

Weddenschappen op de uitslagen van een uitgestelde of onderbroken snookerwedstrijd blijven geldig tot het einde van het toernooi of kampioenschap waarin deze werd gehouden. Totdat de wedstrijd is begonnen of wordt voortgezet, blijven alle weddenschappen op de uitslagen van de wedstrijd geldig.

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op andere mogelijke uitkomsten van snookerwedstrijden die door de organisator in de Line worden aangeboden.

## 10. Weddenschappen op badminton

Als in een begonnen badmintonwedstrijd een van de spelers (een team) om een of andere reden wordt gediskwalificeerd, weigert te spelen of niet in staat is om de wedstrijd voort te zetten, eindigt de wedstrijd voortijdig en worden de weddenschappen op de uitkomsten van die wedstrijd als volgt berekend:

De weddenschappen waarvan de uitkomsten op het moment van onderbreking van de wedstrijd definitief zijn vastgesteld, op basis van het wedstrijdformaat, worden als voltooid beschouwd en worden berekend. Alle andere weddenschappen worden berekend met de quotering "1" (één).  
Bijvoorbeeld: de speler weigert te spelen tijdens de eerste set met een score van 19:20. In dit geval worden weddenschappen op de volgende uitkomsten van de eerste set berekend met de odds 1 (één): "Win1", "Win2", "**Totaal boven (onder) 40,5**", "**Handicap 1 (+1,5)**", "**Handicap 2 (-1,5)**", "**Handicap 1 (-1,5)**", "**Handicap 2 (+1,5)**", evenals de weddenschappen die zijn geplaatst op de uitkomsten "**Win1**" en "**Win2**" van de wedstrijd. De weddenschappen die zijn geplaatst op de volgende resultaten van de eerste set worden meegenomen in de berekening: "**Totaal boven (onder) 38,5**", "**Totaal boven (onder) 39,5**", "**Handicap1 (+2,5)**", "**Handicap2 (-2,5)**", "**Handicap1 (-2,5)**", "**Handicap2 (+2,5)**", "**Handicap1 (+3,5)**", "**Handicap2 (-3,5)**", "**Handicap1 (-3,5)**", "**Handicap2 (+3,5)**".

Bij badminton worden de weddenschappen op Handicap en Totaal berekend in punten.

Als een van de spelers (paren) vóór aanvang van de wedstrijd weigert deel te nemen aan de wedstrijd, worden weddenschappen op alle uitkomsten van deze wedstrijd berekend met een quotering van "1" (één).

Als een van de spelers (paren) vóór aanvang van de wedstrijd weigert deel te nemen aan het spel, worden weddenschappen op alle uitkomsten van deze wedstrijd berekend met een quotering van "1" (één).

In teamtoernooien, wanneer de namen van de tegenstanders onder de namen van de teams (landen) worden vermeld (bijvoorbeeld China-Indonesië), blijven weddenschappen op alle uitkomsten van deze wedstrijd geldig als een speler (paar) wordt vervangen (een eerder aangekondigde speler of paar waarop weddenschappen werden aangeboden).

De weddenschappen die worden aangeboden op de uitkomsten van badmintonwedstrijden:

- De eerste speler (het eerste paar) wint de wedstrijd (set) – "**Win1**".
- De tweede speler (het tweede paar) wint de wedstrijd (set) – "**Win2**".
- De eerste speler (team) wint (verliest niet) de wedstrijd (set) met inachtneming van de handicap – "**Handicap1**".
- De tweede speler (team) zal de wedstrijd (set) winnen (niet verliezen) met inachtneming van de handicap – "**Handicap2**".
- Weddenschappen op het aantal punten in de wedstrijd (set) – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het aantal punten dat even (oneven) zal zijn.
- Weddenschappen op de resultaten van de eerste set en de volledige wedstrijd:

Er wordt aangeboden om tegelijkertijd de winnaar van zowel de eerste set als de volledige wedstrijd te voorspellen. De volgende vier wedopties zijn beschikbaar:

- "**Win1 Win1**" – overwinning van de eerste speler (team) in zowel de eerste set als de volledige wedstrijd.
- "**Win1 Win2**" – overwinning van de eerste speler (team) in de eerste set en overwinning van de tweede speler (team) in de volledige wedstrijd.
- "**Win2 Win1**" – overwinning van de tweede speler (team) in de eerste set en overwinning van de eerste tennisser (team) in de wedstrijd.
- "**Win2 Win2**" – overwinning van de tweede speler (team) in zowel de eerste set als de wedstrijd.

- Weddenschappen op de eindscore van de wedstrijd (set):  
U kunt de exacte score aan het einde van de wedstrijd (set) selecteren uit de opties die beschikbaar zijn in het programma (lijn).

De officiële websites van toernooien en kampioenschappen, die in de tabel zijn opgenomen, worden als basis genomen voor de berekening van weddenschappen op badmintonwedstrijden.

De weddenschappen die zijn geplaatst op de uitslagen van wedstrijden die zijn uitgesteld of onderbroken, blijven geldig tot het einde van het toernooi waartoe ze behoren.

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op andere uitslagen van badmintonwedstrijden die door de aanbieder in de lijn worden aangeboden.

## 11. Weddenschappen op bandy

Bij bandywedstrijden worden weddenschappen geaccepteerd op de reguliere speeltijd van de wedstrijd, tenzij anders aangegeven door de aanbieder in het programma (lijn). Het resultaat dat in de verlenging wordt geregistreerd, wordt niet meegenomen bij de berekening van de weddenschappen die zijn geplaatst op de uitslagen van de reguliere speeltijd. De reguliere speeltijd van een bandywedstrijd is 90 minuten (twee helften van elk 45 minuten). Afhankelijk van de vereisten van bepaalde toernooien en kampioenschappen kan het format van de wedstrijd worden gewijzigd (wedstrijden met een duur van 60 minuten, 70 minuten en 80 minuten met twee helften, die elk respectievelijk 30, 35 en 40 minuten duren). Tijdens een wedstrijd met een ander format wordt de aanbieder hiervan melding maken in het programma (lijn).

Weddenschappen die worden aangeboden op bandywedstrijden:

- Het eerste team wint de wedstrijd (periode) – "**Win 1**".
- Gelijkspel in de wedstrijd (in de helft) – "**X**".
- Het tweede team wint de wedstrijd (periode) – "**Win 2**".
- Het eerste team zal de wedstrijd (helft) niet verliezen – "**1X**".
- Een van de teams wint de wedstrijd (helft) – "**12**".
- Het tweede team zal de wedstrijd (helft) niet verliezen – "**2X**".
- Het eerste team zal de wedstrijd (helft) winnen (niet verliezen) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 1**".

- Het tweede team zal de wedstrijd (helft) winnen (niet verliezen) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten gescoord door de teams in de wedstrijd (helft) – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door elk team afzonderlijk in de wedstrijd (helft) wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat in de wedstrijd (helft) wordt gescoord, dat even (oneven) is.

De officiële websites van de kampioenschappen, die in de tabel zijn opgenomen, worden als basis genomen voor de berekening van weddenschappen op bandywedstrijden.

Een bandywedstrijd (met een duur van 90 minuten) die is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of beëindigd, wordt als voltooid beschouwd als de 70e minuut van de wedstrijd al was begonnen. Bandywedstrijden met een duur van 60, 70 en 80 minuten die zijn onderbroken en niet binnen **24 uur** zijn voortgezet of beëindigd, worden als voltooid beschouwd als de 48e, 56e en 64e minuut van de wedstrijd al was begonnen. In de andere gevallen wordt de wedstrijd als niet voltooid beschouwd. Als de wedstrijd is onderbroken en als niet voltooid wordt beschouwd, worden de weddenschappen waarvan de uitkomst op het moment van onderbreking al vaststond en die niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, berekend, en worden alle andere weddenschappen berekend met de quotering "1" (één). In het geval dat de wedstrijd om welke reden dan ook niet plaatsvindt (helemaal niet begint) en er een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd in de wedstrijd, wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd en worden alle weddenschappen op de wedstrijd berekend met de quotering "1" (één).

Bovendien, in het geval dat de gestarte wedstrijd op enig moment wordt onderbroken en niet wordt voortgezet, en een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd volgens de officiële informatie, worden de weddenschappen berekend volgens de huidige regelgeving. Dat wil zeggen, als de onderbroken wedstrijd volgens deze regelgeving als gespeeld wordt beschouwd, worden de weddenschappen berekend op basis van de werkelijke resultaten die op het moment van onderbreking zijn geregistreerd.

De weddenschappen worden ook geaccepteerd op andere uitkomsten van bandywedstrijden die door de aanbieder in de lijn worden aangeboden.

## 12. Weddenschappen op veldhockey

Bij hockey worden weddenschappen geaccepteerd op de reguliere speeltijd van de wedstrijd, tenzij anders aangegeven door de aanbieder in het programma (lijn). De resultaten die worden geregistreerd in de verlenging en strafschoppen worden niet meegenomen bij de berekening van de weddenschappen die worden aangeboden op de uitkomsten van de reguliere speeltijd. De reguliere speeltijd van een hockeywedstrijd is 60 minuten (2 helften van elk 30 minuten of 4 kwartalen van elk 15 minuten), maar de wedstrijd kan ook in het volgende format worden gespeeld: een duur van 70 minuten (2 helften van elk 35 minuten of 4 kwartalen van elk 17 minuten en 30 seconden). Bij een wedstrijd met een ander format wordt dit door de aanbieder in het programma (lijn) vermeld.

De weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van hockeywedstrijden:

- Het eerste team wint de wedstrijd (periode, kwart) – "**Win 1**".
- Gelijkspel in wedstrijd (helft, kwart) – "**X**".
- Het tweede team wint de wedstrijd (periode, kwart) – "**Win 2**".
- Het eerste team zal de wedstrijd (helft, kwart) niet verliezen – "**1X**".
- Een van de teams wint de wedstrijd (helft, kwart) – "**12**".
- Het tweede team zal de wedstrijd (helft, kwart) niet verliezen – "**2X**".
- Het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd (helft, kwart) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 1**".
- Het tweede team zal de wedstrijd (helft, kwart) winnen (niet verliezen) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten gescoord door de teams in de wedstrijd (helft, kwart) – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door elk team afzonderlijk wordt gescoord in de wedstrijd (helft, kwart) – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat in de wedstrijd (helft) wordt gescoord, dat even (oneven) is.

Voor de berekening van de resultaten van hockeywedstrijden worden de officiële websites van de kampioenschappen en toernooien (weergegeven in de tabel) als basis genomen.

Een hockeywedstrijd (met een duur van 70 minuten) die is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of afgerond, wordt als voltooid beschouwd als de 55e minuut van de wedstrijd al was begonnen. Een hockeywedstrijd met een duur van 60 minuten die is onderbroken en niet binnen **24 uur** is voortgezet of beëindigd, wordt als voltooid beschouwd als de 47e minuut al was begonnen. In de andere gevallen wordt de wedstrijd als niet voltooid beschouwd. Als de wedstrijd is onderbroken en als niet voltooid wordt beschouwd, worden de weddenschappen waarvan de uitkomst op het moment van onderbreking al vaststond en die niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, berekend, en worden alle andere weddenschappen berekend met de quotering "1" (één). In het geval dat de wedstrijd om welke reden dan ook niet plaatsvindt (helemaal niet begint) en er een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd in de wedstrijd, wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd en worden alle weddenschappen op de wedstrijd berekend met de quotering "1" (één).

Bovendien, in het geval dat de gestarte wedstrijd op enig moment wordt onderbroken en niet wordt voortgezet, en een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd volgens de officiële informatie, worden de weddenschappen berekend volgens de huidige regelgeving. Dat wil zeggen, als de onderbroken wedstrijd volgens deze regelgeving als gespeeld wordt beschouwd, worden de weddenschappen berekend op basis van de werkelijke resultaten die op het moment van onderbreking zijn geregistreerd.

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op andere uitkomsten van hockeywedstrijden die door de organisator in de Line worden aangeboden.

## 13. Weddenschappen op tafeltennis

Als in de gestarte tafeltenniswedstrijd een van de tennissers (een team) om een of andere reden wordt gediskwalificeerd, weigert te spelen of niet in staat is om de wedstrijd voort te zetten, eindigt de wedstrijd voortijdig en worden de weddenschappen op de uitkomsten van die wedstrijd op de volgende manier berekend:

De weddenschappen waarvan de uitslagen op het moment van onderbreking definitief zijn vastgesteld op basis van het wedstrijdformaat, worden als voltooid beschouwd en worden berekend. De weddenschappen die zijn geplaatst op de andere uitslagen worden berekend met de quotering "1" (één).

Bijvoorbeeld, een tennisser (tennisteam) weigert de wedstrijd voort te zetten in de eerste set, wanneer de score 9:10 is. In dit geval worden de weddenschappen op de volgende uitkomsten van de eerste set berekend met de odds **1** (één):

"Win1", "Win2", "**Totaal boven (onder) 20,5**", "**Handicap1 (+1,5)**", "**Handicap2 (-1,5)**", "**Handicap1 (-1,5)**", evenals de weddenschappen die zijn geplaatst op de uitkomsten "Win1" en "Win2" van de wedstrijd. En de uitkomsten van de eerste set "**Totaal boven (onder) 18,5**", "**Totaal boven (onder) 19,5**", "**Handicap1 (+2,5)**", "**Handicap2 (-2,5)**", "**Handicap1 (-2,5)**" worden meegenomen in de berekening. Als een van de partijen weigert deel te nemen aan de wedstrijd voordat deze begint, worden de weddenschappen op de wedstrijdresultaten berekend met een quotering van "1" (één). Als tijdens een tennisdubbelspel (teamwedstrijd), waarbij de namen van de deelnemers worden gespecificeerd door de naam van het team (land) (bijv. Spanje-Zwitserland), een wisseling van tennisser (team) plaatsvindt (vooraf aangekondigde tennisser of tennisteam waarop de weddenschappen werden aangeboden), blijven de weddenschappen op alle uitslagen van de wedstrijd geldig.

De weddenschappen op **Handicap** en **Totaal** in tennis worden berekend in punten.

De weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van tafeltenniswedstrijden:

- De eerste speler (het eerste paar) wint de wedstrijd (set) – "**Win1**".
- De tweede speler (paar) wint de wedstrijd (set) – "**Win2**".
- De eerste tennisser (team) wint (verliest niet) de wedstrijd (set) met inachtneming van de handicap – "**Handicap1**".
- De tweede tennisser (team) wint (verliest niet) de wedstrijd (set) rekening houdend met de handicap – "**Handicap2**".
- Weddenschappen op het totale aantal punten in de wedstrijd (set) "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het aantal punten in de wedstrijd (set) dat **even** of **oneven** is.
- Weddenschappen op de **eindscore** van de wedstrijd (set).
- Er wordt aangeboden om de exacte score aan het einde van de wedstrijd (set) te selecteren uit de beschikbare opties in het programma (lijn).

De officiële websites van de toernooien, die in de tabel zijn opgenomen, worden als basis genomen voor de berekening van weddenschappen op tafeltenniswedstrijden.

De weddenschappen op de uitslagen van tafeltenniswedstrijden die zijn uitgesteld of onderbroken, blijven geldig tot het einde van het toernooi waartoe ze behoren.

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op andere uitslagen van tafeltenniswedstrijden die door de organisator in de lijn worden aangeboden.

## 14. Weddenschappen op tafelfoetbal (voetbal)

Er zijn geen tijdslimieten in de wedstrijd (game) van tafelfoetbal. Een wedstrijd bestaat uit **1** (één), **3** (drie) of **5** (vijf) games. In een wedstrijd die uit 1 (één) game bestaat, wint de speler (het paar) die de game heeft gewonnen. In een wedstrijd van 3 (drie) games wint de speler (het paar) die twee games heeft gewonnen, en in een wedstrijd van 5 (vijf) games wint de speler (het paar) die drie games heeft gewonnen. Afhankelijk van de vereisten van het kampioenschap of toernooi wordt de game gewonnen door de speler (het paar) die 5 (vijf) of 7 (zeven) doelpunten scoort.

Het is ook mogelijk dat de wedstrijden in een ander format worden gespeeld. In dergelijke gevallen maakt de organisator een speciale opmerking in de regel over het format van de wedstrijd.

Als de winnende score 5 (vijf) doelpunten is, en de score in de laatste wedstrijd 4:4 wordt, dan wordt alleen de laatste wedstrijd van de wedstrijd gespeeld totdat een van de spelers (paren) een voorsprong van 2 doelpunten op de tegenstander heeft behaald, maar de maximale score mag niet hoger zijn dan 8. Dat wil zeggen dat als de score in de laatste wedstrijd 4:4 wordt, de wedstrijd doorgaat en kan eindigen met een score van 4:6, 6:4, 5:7, 7:5, 6:8 of 8:6. Nadat de score 7:7 is, eindigt de wedstrijd met een score van 8:7 of 7:8.

Als de winnende score 7 (zeven) doelpunten is, wordt de wedstrijd, als de score in de laatste wedstrijd 6:6 wordt, gespeeld totdat een van de spelers (paren) een voorsprong van 2 doelpunten op de tegenstander heeft behaald, maar de maximale score mag niet hoger zijn dan 8. Dat wil zeggen, als de score 6:6 wordt in de wedstrijd, gaat de wedstrijd door en kan deze eindigen met een score van 6:8 of 8:6. Nadat de score 7:7 is, eindigt de wedstrijd met een score van 8:7 of 7:8.

Weddenschappen aangeboden op de uitslag van tafelfoetbalwedstrijden:

- De eerste speler (het eerste paar) wint de wedstrijd (het spel) – "**Win1**".
- De tweede speler (het tweede paar) wint de wedstrijd (game) – "**Win2**".
- De eerste speler (het eerste paar) wint (verliest niet) de wedstrijd (het spel), rekening houdend met de handicap – "**Handicap 1**".

- De tweede speler (het tweede paar) wint (verliest niet) de wedstrijd (het spel), rekening houdend met de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door een speler (paar) in de wedstrijd (spel) wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) het totale aantal**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat in de wedstrijd (game) wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) het totale aantal**".
- Weddenschappen: het totale aantal doelpunten in de wedstrijd (spel) zal **even (oneven)** zijn.
- Weddenschappen op het eindresultaat van de wedstrijd (spel).  
Er wordt voorgesteld om de exacte score te kiezen die in het eindresultaat van de wedstrijd (spel) wordt geregistreerd, volgens de mogelijke opties die in de lijn zijn opgenomen.

Voor de berekening van de resultaten van tafelfootbalwedstrijden worden de officiële websites van kampioenschappen en toernooien, die in de tabel worden weergegeven, als basis genomen.

Een tafelfootbalwedstrijd die werd onderbroken en niet werd voortgezet of niet binnen 24 uur werd voltooid, wordt als mislukt beschouwd. De uitslagen van onderbroken en mislukte wedstrijden, die op het moment van de onderbreking al duidelijk bekend waren en niet afhankelijk zijn van de einduitslag van de wedstrijd, worden meegenomen in de berekening, en de overige weddenschappen worden berekend met een quotering van "1" (één).

Weddenschappen op andere mogelijke uitkomsten in tafelfootbalwedstrijden worden ook geaccepteerd en worden door de organisator in de Line aangeboden.

## **Beschrijving van de markten voor tafelfootbal (voetbal)**

Er is geen tijdslimiet voor de duur van tafelfootbalwedstrijden (spelen). De wedstrijd bestaat uit 1 (één), 3 (drie) of 5 (vijf) spelen. Voor de wedstrijd, bestaande uit 1 (één) spel, is de winnaar de speler (het paar) die het spel heeft gewonnen. Bij een wedstrijd die uit 3 (drie) games bestaat, is de winnaar de speler (het paar) die 2 (twee) games heeft gewonnen, en bij een wedstrijd die uit 5 (vijf) games bestaat, is de winnaar degene (het paar) die 3 (drie) games heeft gewonnen. De speler (het paar) die 5 (vijf) of 7 (zeven) doelpunten scoort, afhankelijk van de voorwaarden van het kampioenschap of toernooi, wint de wedstrijd.

Toernooien kunnen ook in andere formats worden gehouden. In dat geval zal de organisator een speciale mededeling in het programma plaatsen met de details van het toernooiformat.

In het geval van **een overwinning met 5 doelpunten**, en de score is 4:4 in de beslissende wedstrijd, dan kan de beslissende wedstrijd van het toernooi worden gehouden totdat een van de spelers (paren) scoort met een voorsprong van 2 punten, maar de maximale score mag niet hoger zijn dan 8. Als de score dus 4:4 is in de beslissende wedstrijd, dan gaat de wedstrijd door en kan deze eindigen met een score van 4:6, 6:4, 5:7, 7:5, 6:8 of 8:6. Als de score 7:7 is, dan eindigt de wedstrijd met een score van 8:7 of 7:8.

In het geval van **een overwinning met 7 doelpunten**, als de score 6:6 is, gaat het spel door totdat een van de spelers (paren) scoort met een voorsprong van 2 punten, maar de maximale score mag niet hoger zijn dan 8. Dus als de score van het spel 6:6 is, gaat het spel door en kan het eindigen met een score van 6:8 of 8:6.

Na een stand van 7:7 kan de wedstrijd eindigen met een stand van 8:7 of 7:8.

De belangrijkste markten die worden aangeboden voor de uitslagen van tafeltenniswedstrijden:

## Resultaat

**Resultaat:** er kan worden voorspeld welke speler (paar) de wedstrijd (game) zal winnen.

- **Winst 1:** overwinning van speler (team) 1
- **Winst 2:** overwinning van speler (team) 2

## Handicap

**Handicap:** is het voordeel of nadeel dat wordt toegekend aan de score van de speler (het paar). De speler (het paar) waarop wordt gewed, moet de winnaar van de wedstrijd (het spel) worden nadat de handicapaanpassingen zijn uitgevoerd.

- **Handicap 1**
- **Handicap 2**

**Positieve handicap:** bij dit type handicap moet de speler (het paar) waarop de weddenschap is geplaatst, de winnaar van de wedstrijd worden nadat het voordeel van doelpunten, waarvan het aantal wordt bepaald als het

handicapargument, is opgeteld bij de eindscore van het team.

Het voorbeeld:

**De weddenschap: Handicap 1 (2).** De weddenschap wordt geplaatst op speler 1 (paar 1) en "2" is het handicapargument. Om deze weddenschap als gewonnen te berekenen, moet speler 1 de winnaar zijn nadat we het voordeel van 2 doelpunten hebben toegevoegd aan zijn/haar/hun eindscore. **Laten we twee mogelijke uitkomsten van deze weddenschap bekijken:**

- **De wedstrijd eindigde met een score van 0:1.** Wanneer we het voordeel van 2 doelpunten optellen bij de eindscore van speler 1 (paar 1), wordt de score 2:1. In dit geval is de weddenschap gewonnen, aangezien speler 1 (paar 1) na aanpassing van het handicapvoordeel de winnaar van de wedstrijd is.
- **De wedstrijd eindigde met een score van 1:4.** Wanneer we het voordeel van 2 doelpunten optellen bij de eindscore van speler 1 (paar 1), wordt de score 3:4. In dit geval is de weddenschap verloren, omdat speler 1 (paar 1) na aanpassing van het handicapvoordeel niet de winnaar van de wedstrijd is.

**Negatieve handicap:** bij dit type handicap moet het team waarop de weddenschap is geplaatst de winnaar van de wedstrijd worden nadat het aantal doelpunten dat is bepaald door de waarde van het handicapargument, is afgetrokken van de eindscore van het team.

Het voorbeeld:

**De weddenschap: Handicap 2 (-3).** De weddenschap wordt geplaatst op speler 2 (paar 2) en "-3" is het handicapargument. Om de weddenschap te winnen, moet speler 2 (paar 2) de winnaar van de wedstrijd zijn nadat 3 doelpunten van de eindscore zijn afgetrokken. **Laten we twee mogelijke uitkomsten van deze weddenschap bekijken:**

- **De wedstrijd eindigde met een score van 1:5.** Wanneer we 3 doelpunten aftrekken van de eindscore van speler 2 (paar 2), wordt de score 1:2. In dit geval is de weddenschap gewonnen, omdat speler 2 (paar 2) na aanpassing van de handicap de winnaar van de wedstrijd is.
- **De wedstrijd eindigde met een score van 2:3.** Wanneer we 3 doelpunten aftrekken van de eindscore van speler 2 (paar 2), wordt de score 2:0. In dit geval is de weddenschap verloren, omdat speler 2 (paar 2) na aanpassing van de handicap niet de winnaar van de wedstrijd is.

## Totaal

**Totaal** – u kunt voorspellen of het totale aantal doelpunten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord (door alle spelers) hoger of lager zal zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

**Totaal boven:** het aantal doelpunten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord, moet hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument. Als het totale aantal doelpunten en de waarde van het wedargument gelijk zijn, wordt de weddenschap terugbetaald.

*Het voorbeeld:*

**De weddenschap: Totaal boven (5).** In deze weddenschap is "5" het wedargument. Om de weddenschap te winnen, moet het totale aantal doelpunten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord dus hoger zijn dan 5. Als het totale aantal doelpunten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord gelijk is aan 5, wordt de weddenschap terugbetaald.

**Totaal onder:** het aantal doelpunten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord, moet lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument. Als het totale aantal doelpunten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord en de waarde van het wedargument overeenkomen, wordt de weddenschap terugbetaald.

*Het voorbeeld:*

**De weddenschap: Totaal onder (7).** In deze weddenschap is "7" het wedargument. Om de weddenschap te winnen, moet het totale aantal doelpunten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord dus lager zijn dan 7. Als het totale aantal doelpunten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord gelijk is aan 7, wordt de weddenschap terugbetaald.

## Individueel totaal

**Individueel totaal:** hierbij moet worden voorspeld of het totale aantal doelpunten van een bepaalde speler (paar) boven of onder de geselecteerde waarde van het wedargument zal liggen. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Totaal speler 1 (paar 1) boven/onder**
- **Totaal speler 2 (paar 2) boven/onder**

**Totaal boven:** het aantal doelpunten dat door de speler (het paar) wordt gescoord, moet hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument. Als het totale aantal doelpunten dat door de speler (het paar) wordt gescoord en

de waarde van het wedargument gelijk zijn, wordt de weddenschap terugbetaald.

*Het voorbeeld:*

**De weddenschap: Totaal speler 1 (paar 1) boven (2).** In deze weddenschap is "2" het wedargument. Om de weddenschap te winnen, moet het totale aantal doelpunten gescoord door speler 1 (paar 1) dus hoger zijn dan 2. Als het totale aantal doelpunten gescoord door speler 1 (paar 1) gelijk is aan 2, wordt de weddenschap terugbetaald.

**Totaal onder:** het aantal doelpunten gescoord door de speler (paar) moet lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument. Als het totale aantal doelpunten gescoord door de speler (paar) en de waarde van het wedargument gelijk zijn, wordt de weddenschap terugbetaald.

*Het voorbeeld:*

**De weddenschap: Totaal Speler 1 (paar 1) onder (2).** In deze weddenschap is "2" het wedargument. Om de weddenschap te winnen, moet het totale aantal doelpunten gescoord door Speler 1 (paar 1) dus lager zijn dan 2. Als het totale aantal doelpunten gescoord door Speler 1 (paar 1) gelijk is aan 2, wordt de weddenschap terugbetaald.

## Totaal aantal doelpunten

**Totaal** aantal doelpunten – hiermee kunt u het totale aantal doelpunten voorspellen dat tijdens een wedstrijd wordt gescoord.

## Totaal oneven/even

**Totaal oneven/even:** hiermee wordt voorspeld of het totale aantal doelpunten voor de wedstrijd (game) even of oneven zal zijn.

- **Even** – het totale aantal doelpunten voor de wedstrijd (game) zal een even getal zijn.
- **Oneven** – het totale aantal doelpunten voor de wedstrijd (game) zal oneven zijn.

*Het voorbeeld:*

**De weddenschap: Totaal oneven/even: oneven.** De weddenschap houdt in dat het totale aantal doelpunten voor de wedstrijd (het spel) oneven zal zijn. Stel dat de wedstrijd eindigt met een score van 2:3. Dan krijgen we in totaal 5. De weddenschap wordt als gewonnen beschouwd, omdat 5 een oneven getal is.

## Juiste score

**Juiste score:** u kunt de exacte score van de wedstrijd (het spel) voorspellen op basis van de mogelijke opties in het programma.

Een tafelvoetbalwedstrijd die is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of afgerond, wordt als niet voltooid beschouwd. De weddenschappen waarvan de uitkomst al vaststond op het moment van onderbreking en die niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van het evenement, worden berekend, en alle andere weddenschappen worden berekend met de quotering "1".

Weddenschappen kunnen worden geaccepteerd voor de andere mogelijke uitkomsten van tafelvoetbal, die door de organisator in het programma worden aangeboden.

## 15. Weddenschappen op rugby (rugby league en rugby union)

De reguliere speeltijd voor rugbywedstrijden is vastgesteld op 80 minuten (twee helften van elk 40 minuten). Weddenschappen op rugbywedstrijden worden geaccepteerd voor de reguliere speeltijd, tenzij anders aangegeven door de organisator in de lijn. Resultaten die worden geregistreerd in de toegevoegde tijd of verlenging na de wedstrijd worden niet meegenomen bij het berekenen van weddenschappen op uitkomsten die worden voorgesteld voor de reguliere speeltijd. De organisator biedt ook weddenschappen aan op verschillende soorten rugby: rugby 7 (zeven), rugby 9 (negen) en rugby 10 (tien), waarbij de duur van de wedstrijden respectievelijk 7, 9 en 10 minuten bedraagt. Bij wedstrijden in dit formaat verschijnt er een speciale markering in de lijn die het wedstrijdformaat aangeeft.

Weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van een rugbywedstrijd:

Bij rugby worden de **handicap** en **het totaal** berekend op basis van punten (met uitzondering van totalen die worden aangeboden voor het totale aantal tries).

- Het eerste team wint de wedstrijd (ruststand) – "**Win1**".
- Er zal een gelijkspel zijn in de wedstrijd (rust) – "Gelijkspel" ("X").
- Het tweede team wint de wedstrijd (rust) – "**Win2**".
- Het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd (ruststand) rekening houdend met de handicap – "**Handicap 1**".
- Het tweede team wint (verliest niet) de wedstrijd (ruststand) rekening houdend met de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat door teams in de wedstrijd wordt gescoord (rust) – "**Totaal boven (onder) de totale waarde**".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat door elk team in de wedstrijd wordt gescoord (rust) – "**Totaal boven (onder) de totale waarde**".
- Weddenschappen: het totale aantal punten in de wedstrijd (ruststand) zal **even (oneven)** zijn.
- Weddenschappen op het aantal tries van teams in de wedstrijd (rust) – "**Totaal boven (onder) de totale waarde**".
- Weddenschappen: welk team zal de volgende try maken (er zal helemaal geen try zijn).

De officiële websites van de kampioenschappen (weergegeven in de tabel) worden als basis genomen voor het berekenen van de resultaten van rugbywedstrijden.

Een rugbywedstrijd die werd onderbroken en niet werd voortgezet of niet binnen 24 uur werd voltooid, wordt geacht te hebben plaatsgevonden als de 65e minuut van de wedstrijd al was begonnen. Wedstrijden van Rugby 7, Rugby 9 en Rugby 10 worden beschouwd als gespeeld als ze volledig zijn gespeeld. In alle andere gevallen worden de wedstrijden als mislukt beschouwd. De uitslagen van onderbroken en mislukte wedstrijden, die op het moment van de onderbreking van de wedstrijd al duidelijk bekend zijn en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, worden meegenomen in de berekening, en de overige weddenschappen worden berekend met een quotering van "1" (één). Als de wedstrijd om welke reden dan ook niet plaatsvindt (helemaal niet begint) en er een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd in de wedstrijd, wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd en worden alle weddenschappen op de wedstrijd berekend met de quotering "1" (één).

Bovendien, in het geval dat de gestarte wedstrijd op enig moment wordt onderbroken en niet wordt voortgezet, en een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd volgens de officiële informatie, worden de weddenschappen berekend volgens de huidige regelgeving. Dat wil zeggen, als

de onderbroken wedstrijd volgens deze regelgeving wordt beschouwd als gespeeld, dan worden de weddenschappen berekend volgens de werkelijke resultaten die op het moment van onderbreking zijn geregistreerd.

Weddenschappen op andere mogelijke uitkomsten in rugbywedstrijden worden ook geaccepteerd en worden door de organisator in de Line aangeboden.

## 16. Weddenschappen op American football

Bij American football-wedstrijden bedraagt de reguliere speeltijd 60 minuten netto speeltijd (twee helften van elk 30 minuten of 4 kwartalen van elk 15 minuten). Weddenschappen op de uitslagen van American football-wedstrijden worden berekend rekening houdend met verlengingen na de wedstrijd. Als de wedstrijd eindigt in een gelijkspel en er geen verlenging wordt gespeeld, of als er wel verlenging wordt gespeeld op basis van de vereisten van dit toernooi en het gelijkspel wordt geregistreerd als resultaat van de verlenging, dan worden weddenschappen op "Win1" en "Win2" berekend met een quotering van "1" (één). Weddenschappen die worden aangeboden op de uitslag van een American football-wedstrijd:

Bij American football worden de **handicap** en **het totaal** berekend op basis van punten.

- Het eerste team wint de wedstrijd (rust, kwart) – "**Win1**".
- Het tweede team wint de wedstrijd (rust, kwart) – "**Win2**".
- Het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd (rust, kwart) rekening houdend met de handicap – "**Handicap 1**".
- Het tweede team wint (verliest niet) de wedstrijd (rust, kwart) rekening houdend met de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat door teams in de wedstrijd wordt gescoord (rust, kwart) – "**Totaal boven (onder) de totale waarde**".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat door elk team in de wedstrijd (rust, kwart) wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) de totale waarde**".
- Weddenschappen: het totale aantal punten in de wedstrijd (rust, kwart) zal **even (oneven)** zijn.

De officiële websites van de kampioenschappen (weergegeven in de tabel) worden als basis genomen voor het berekenen van de resultaten van American football-wedstrijden.

Een American football-wedstrijd die werd onderbroken en niet werd voortgezet of niet binnen 24 uur werd voltooid, wordt beschouwd als gespeeld als de 50e minuut van de wedstrijd al was begonnen. In alle andere gevallen worden de wedstrijden als mislukt beschouwd. Weddenschappen op de uitkomsten "Win1" en "Win2" van American football-wedstrijden die plaatsvonden of werden onderbroken met een gelijke score, worden berekend met een quotering van "1" (één).

De uitslagen van onderbroken en mislukte wedstrijden, die op het moment van de onderbreking van de wedstrijd al duidelijk bekend zijn en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, worden berekend, en de overige weddenschappen worden berekend met een quotering van "1" (één). In het geval dat de wedstrijd om welke reden dan ook niet plaatsvindt (helemaal niet begint) en er een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd in de wedstrijd, wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd en worden alle weddenschappen op de wedstrijd berekend met de odds "1" (één).

Bovendien, in het geval dat de gestarte wedstrijd op enig moment wordt onderbroken en niet wordt voortgezet, en een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd volgens de officiële informatie, worden de weddenschappen berekend volgens de huidige regelgeving. Dat wil zeggen, als de onderbroken wedstrijd volgens deze regelgeving als gespeeld wordt beschouwd, worden de weddenschappen berekend op basis van de werkelijke resultaten die op het moment van onderbreking zijn geregistreerd.

Weddenschappen op andere mogelijke uitkomsten in American football-wedstrijden worden ook geaccepteerd en worden door de organisator aangeboden in de Line.

## **American football Markten Beschrijving**

**American football** is een teamsport die wordt gespeeld door twee teams van elk 11 spelers. Het doel van het spel is om punten te scoren door de bal naar de eindzone van het andere team te brengen. De bal kan worden voortbewogen door hem te dragen, te gooien of door te geven van de ene teamgenoot naar de andere. Er kan op verschillende manieren worden gescoord, bijvoorbeeld door de bal over de doellijn te dragen, de bal naar een andere speler achter de doellijn te gooien of de bal door de doelpalen aan de andere kant te schoppen. Het team met het hoogste aantal punten aan het einde van de speeltijd is de winnaar.

De wedstrijd bestaat uit 4 periodes van elk 15 minuten, met een pauze na de tweede periode. Elke periode wordt een kwart genoemd. Bij een gelijke stand in NFL-wedstrijden (National Football League) wordt er 15 minuten extra speeltijd

(overtime) toegekend. In dat geval wint het team dat als eerste punten scoort de wedstrijd. In een reguliere NFL-wedstrijd is er sprake van een gelijkspel als geen van beide teams scoort in de overtime. In een NFL-playoffwedstrijd worden indien nodig extra verlengingen gespeeld om een winnaar te bepalen.

Algemene termen

**Een touchdown** is de manier om punten te scoren wanneer een speler de bal in de eindzone van de tegenstander brengt. De touchdown is de hoogste scoringsmethode in American football en levert het team 6 punten op.

Een **field goal** is een succesvolle trap van de bal door een kicker door de doelpaal. Een field goal levert het team drie punten op.

**Safety** is een vrij zeldzame situatie in American football. Het gebeurt wanneer de aanval een overtreding begaat in hun eindzone, de bal uit hun eindzone fumbelt of in hun eindzone wordt getackeld. Wanneer een safety plaatsvindt, krijgt het andere team twee punten. Als er een safety plaatsvindt, wordt het aanvallende team gedwongen om de bal vanaf de 20-yardlijn naar het team te schoppen dat de safety heeft gescoord.

## Resultaat

**Resultaat:** er kan worden voorspeld welk team de wedstrijd zal winnen. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

**Win 1:** overwinning van team 1

**Winst 2:** overwinning van team 2

## Ruststand: Resultaat

Halve tijd: Resultaat: u kunt voorspellen wat de uitslag van een bepaalde helft van de wedstrijd zal zijn. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

Win 1: overwinning van team 1

Winst 2: overwinning van team 2

Gelijkspel: de helft eindigt in een gelijkspel.

Het voorbeeld:

De weddenschap **2e helft: Winst 1**. De weddenschap veronderstelt dat team 1 de eerste helft van de wedstrijd zal winnen.

## Totaal

**Totaal:** u kunt voorspellen of het totale aantal punten dat in de wedstrijd wordt gescoord hoger of lager zal zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

**Totaal boven:** het aantal gescoorde punten zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument. Als het totale aantal punten en de waarde van het wedargument overeenkomen, wordt de weddenschap terugbetaald.

*Het voorbeeld*

*De weddenschap: **Totaal boven (7)**: In deze weddenschap is "7" het wedargument. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet het totale aantal gescoorde punten dus hoger zijn dan 7. Als het totale aantal punten gelijk is aan 7, wordt de weddenschap terugbetaald.*

**Totaal onder:** het aantal punten moet lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument. Als het totale aantal punten en de waarde van het wedargument overeenkomen, wordt de weddenschap terugbetaald.

*Het voorbeeld*

*De weddenschap: **Totaal onder (7)**: In deze weddenschap is '7' het wedargument. Om de weddenschap te winnen, moet het totale aantal gescoorde punten in de wedstrijd dus lager zijn dan 7. Als het totale aantal doelpunten gelijk is aan 7, wordt de weddenschap terugbetaald.*

## Totaal aantal touchdowns

**Touchdown totaal:** hiermee wordt voorspeld of het totale aantal touchdowns in de wedstrijd hoger of lager zal zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

**Touchdown totaal boven:** het totale aantal touchdowns zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

**Touchdown totaal onder:** het totale aantal touchdowns zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

*Voorbeeld*

*De weddenschap: **Team 1: Touchdown totaal boven (5)**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet het totale aantal touchdowns van team 1 hoger zijn dan 5. Als het aantal touchdowns gelijk is aan 5, wordt de weddenschap terugbetaald.*

### **Totaal aantal gescoorde field goals**

**Totaal aantal gescoorde field goals:** u kunt voorspellen of het aantal gescoorde field goals hoger of lager zal zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

**Totaal aantal gescoorde field goals boven:** het totale aantal gescoorde field goals zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

**Totaal aantal gescoorde velddoelpunten onder:** het totale aantal gescoorde velddoelpunten zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

*Het voorbeeld*

*De weddenschap: **Totaal aantal gescoorde velddoelpunten: boven (3)**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet het totale aantal gescoorde velddoelpunten hoger zijn dan 3. Als het aantal gescoorde velddoelpunten gelijk is aan 3, wordt de weddenschap terugbetaald.*

### **Eerste score methode**

**Eerste score methode:** u kunt voorspellen hoe de eerste punten worden gescoord. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

**Touchdown:** het eerste punt wordt gescoord door een touchdown

**Field Goal:** het eerste punt wordt gescoord door een field goal

**Safety:** het eerste punt wordt gescoord door een safety.

*Het voorbeeld*

*De weddenschap: **Eerste score methode: touchdown**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moeten de eerste punten worden gescoord door een*

*touchdown.*

## Even/Oneven

**Even/Oneven:** hier wordt voorspeld of het totale aantal punten dat in de wedstrijd wordt gescoord een even of oneven getal zal zijn.

**Even:** het totale aantal gescoorde punten zal even zijn

**Oneven:** het totale aantal gescoorde punten zal oneven zijn

## 17. Weddenschappen op Aussie Rules

In Aussie Rules-wedstrijden is de reguliere speeltijd 80 minuten netto speeltijd (twee helften van elk 40 minuten of 4 kwartalen van elk 20 minuten). In de vrouwenkampioenschappen is de reguliere speeltijd 68 minuten netto speeltijd (twee helften van elk 34 minuten of 4 kwartalen van elk 17 minuten).

Weddenschappen op de uitslagen van Aussie Rules-wedstrijden worden berekend rekening houdend met de verlenging na de wedstrijd. Er kunnen ook weddenschappen worden aangeboden voor wedstrijden die in andere formats worden gehouden. In dergelijke gevallen wordt door de organisator een speciale markering aangebracht in het programma. Als de wedstrijd eindigt in een gelijkspel en er geen verlenging wordt gespeeld, of als er wel verlenging wordt gespeeld op basis van de vereisten van dit toernooi en het gelijkspel wordt geregistreerd als resultaat van de verlenging, dan worden weddenschappen op "Win1" en "Win2" berekend met een quotering van "1" (één).

Bij wedstrijden van sommige Aussie Rules-toernooien kan het formaat van de wedstrijd tijdens de wedstrijd of vóór aanvang van de wedstrijd worden gewijzigd. In dergelijke gevallen maakt de organisator een speciale aantekening in de regel over de mogelijke formaatwijziging van de wedstrijd en worden alle weddenschappen berekend op basis van het eindresultaat. Als er bijvoorbeeld een weddenschap van 1000 EUR is geplaatst met een quotering van 2,3 op de uitkomst Win 1 van de wedstrijd met de opmerking over de mogelijke wijziging van het format van de wedstrijd en er 15 minuten zijn gespeeld in het vierde kwart van de wedstrijd in plaats van 20 minuten, d.w.z. de wedstrijd duurde 75 minuten in plaats van 80 minuten en de uitslag van de wedstrijd was 87:64, dan

wordt de weddenschap als gewonnen beschouwd en bedraagt de winst  $1000 \times 2,3 = 2300$  EUR.

Weddenschappen aangeboden op de uitslag van een Aussie Rules-wedstrijd: In Aussie Rules worden de handicap en het totaal berekend op basis van punten. Bij het berekenen van het totaal van 6-puntsdoelpunten en 1-puntsbehinders wordt het aantal doelpunten als basis genomen, niet het aantal punten.

- Het eerste team wint de wedstrijd (rust, kwart) – "**Win1**".
- Het tweede team wint de wedstrijd (rust, kwart) – "**Win2**".
- Het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd (rust, kwart) rekening houdend met de handicap – "**Handicap 1**".
- Het tweede team wint (verliest niet) de wedstrijd (rust, kwart) rekening houdend met de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat door teams in de wedstrijd wordt gescoord (rust, kwart) – "**Totaal boven (onder) de totale waarde**".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat door elk team in de wedstrijd (rust, kwart) wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) de totale waarde**".
- Weddenschappen: het totale aantal punten in de wedstrijd (rust, kwart) zal **even (oneven)** zijn.
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door teams in de wedstrijd wordt gescoord (rust, kwart) – "**Totaal boven (onder) de totale waarde**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door elk team in de wedstrijd wordt gescoord (rust, kwart) – "**Totaal boven (onder) de totale waarde**".
- Weddenschappen op het totale aantal achterstanden van teams in de wedstrijd (rust, kwart) – "**Totaal boven (onder) de totale waarde**".
- Weddenschappen op het totale aantal achterstanden van elk team in de wedstrijd (rust, kwart) – "**Totaal boven (onder) de totale waarde**".
- Weddenschappen: welk team zal als eerste het aantal punten behalen dat in de Line wordt aangeboden tijdens de wedstrijd (rust, kwart).

De officiële websites van de kampioenschappen (weergegeven in de tabel) worden als basis genomen voor het berekenen van de resultaten van Aussie Rules-wedstrijden.

Een Aussie Rules-wedstrijd van 80 minuten die werd onderbroken en niet werd voortgezet of niet binnen 24 uur werd voltooid, wordt beschouwd als gespeeld als de 65e minuut van de wedstrijd al was begonnen. Wedstrijden van 60

minuten worden beschouwd als gespeeld als de 50e minuut al was begonnen, en wedstrijden van 68 minuten worden beschouwd als gespeeld als de 55e minuut van de wedstrijd al was begonnen. In alle andere gevallen worden de wedstrijden als mislukt beschouwd. Weddenschappen op de uitslagen "Win1" en "Win2" van Aussie Rules-voetbalwedstrijden die hebben plaatsgevonden of zijn onderbroken met een gelijke stand, worden berekend met een quotering van "1" (één). De uitslagen van onderbroken en mislukte wedstrijden, die op het moment van de onderbreking van de wedstrijd al duidelijk bekend zijn en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, worden berekend, en de overige weddenschappen worden berekend met een quotering van "1" (één). Als de wedstrijd om welke reden dan ook niet plaatsvindt (helemaal niet begint) en er een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd in de wedstrijd, wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd en worden alle weddenschappen op de wedstrijd berekend met een quotering van "1" (één). Bovendien, in het geval dat de gestarte wedstrijd op enig moment wordt onderbroken en niet wordt voortgezet, en een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd volgens de officiële informatie, worden de weddenschappen berekend volgens de huidige regelgeving. Dat wil zeggen, als de onderbroken wedstrijd volgens deze regelgeving als gespeeld wordt beschouwd, worden de weddenschappen berekend op basis van de werkelijke resultaten die op het moment van onderbreking zijn geregistreerd.

Weddenschappen op andere mogelijke uitkomsten in Aussie Rules-wedstrijden worden ook geaccepteerd en worden door de organisator in de Line aangeboden.

## 18. Weddenschappen op curling

Een curlingwedstrijd bestaat uit 10 ends (periodes). Weddenschappen op de uitkomsten van curlingwedstrijden worden berekend rekening houdend met extra ends. Als de wedstrijd eindigt in een gelijkspel en er geen extra ends worden gespeeld, op basis van de vereisten van dit toernooi of kampioenschap, dan worden weddenschappen op "Win1" en "Win2" berekend met een quotering van "1" (één).

Weddenschappen die worden aangeboden op de uitslag van een curlingwedstrijd:

Een strafpunt (punten) dat aan een van de teams wordt toegekend, wordt meegenomen bij het berekenen van weddenschappen op de uitslag van de wedstrijd.

- Het eerste team wint de wedstrijd (einde) – "Win1".
- Het tweede team wint de wedstrijd (einde) – "Win2".
- Er zal een gelijkspel zijn in de wedstrijd (einde) – "Gelijkspel" ("X").

- Het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd (einde) rekening houdend met de handicap – "**Handicap 1**".
- Het tweede team wint (verliest niet) de wedstrijd (einde) rekening houdend met de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen op het totale aantal punten in de wedstrijd (einde) – "**Totaal boven (onder) de totale waarde**".
- Weddenschappen: het totale aantal punten in de wedstrijd (einde) zal **even (oneven)** zijn.

De officiële websites van de kampioenschappen (weergegeven in de tabel) worden als basis genomen voor het berekenen van de resultaten van curlingwedstrijden.

Een curlingwedstrijd die werd onderbroken en niet werd voortgezet of niet binnen 24 uur werd voltooid, wordt geacht te hebben plaatsgevonden als ten minste 5 ends volledig werden gespeeld. In alle andere gevallen worden de wedstrijden als mislukt beschouwd. Weddenschappen op de uitkomsten "Win1" en "Win2" van curlingwedstrijden die plaatsvonden of werden onderbroken met een gelijke score, worden berekend met een quotering van "1" (één).

De uitslagen van onderbroken en mislukte wedstrijden, die op het moment van de onderbreking van de wedstrijd al duidelijk bekend zijn en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, worden berekend, en de overige weddenschappen worden berekend met een quotering van "1" (één). In het geval dat de wedstrijd om welke reden dan ook niet plaatsvindt (helemaal niet begint) en er een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd in de wedstrijd, wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd en worden alle weddenschappen op de wedstrijd berekend met de odds "1" (één).

Bovendien, in het geval dat de gestarte wedstrijd op enig moment wordt onderbroken en niet wordt voortgezet, en een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd volgens de officiële informatie, worden de weddenschappen berekend volgens de huidige regelgeving. Dat wil zeggen, als de onderbroken wedstrijd volgens deze regelgeving als gespeeld wordt beschouwd, worden de weddenschappen berekend op basis van de werkelijke resultaten die op het moment van onderbreking zijn geregistreerd.

Weddenschappen op andere mogelijke uitkomsten in curlingwedstrijden worden ook geaccepteerd en worden door de organisator in de Line aangeboden.

## 19. Weddenschappen op darts

In een dartcompetitie benaderen de spelers één voor één de werplijn en werpen ze naar het doel. Bij darts worden de spelers geacht deel te nemen aan de competitie als ze ten minste één worp naar het doel hebben gemaakt. De punten worden berekend na de checkout van elke speler, waarna de andere speler aan de beurt is om te werpen. Afhankelijk van de uitvoeringsvoorwaarden van een dartskampioenschap of -toernooi wordt de speler die meer legs heeft gewonnen of de speler die meer sets heeft gewonnen, als winnaar beschouwd. De speler die meer legs heeft gewonnen, wint de set. Het totale aantal punten dat de speler bij één laatste worp moet scoren om de leg te winnen, wordt checkout genoemd. Als het dartspel in een gelijkspel eindigt en de uitkomst "gelijkspel" niet in het programma (lijn) werd aangeboden, worden de weddenschappen op de uitkomsten "Win1" en "Win2" berekend met een quotering van 1 (één).

Tijdens één checkout kan de speler maximaal 180 punten scoren als de "20" drievoudige sector drie keer wordt geraakt.

De weddenschappen die worden aangeboden op de uitkomsten van dartwedstrijden:

De handicap- en totale weddenschappen bij darts worden berekend in legs (sets).

- Weddenschappen: welke van de spelers zal de eerste plaats in het toernooi innemen (het toernooi winnen).
- De eerste speler wint de competitie – "**Win 1**".
- De wedstrijd eindigt in een gelijkspel – "**X**".
- De tweede speler wint de wedstrijd – "**Win 2**".
- De eerste speler wint op basis van het aantal legs (sets) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 1**".
- De tweede speler wint op basis van het aantal legs (sets) rekening houdend met de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen op het totale aantal legs (sets) in de wedstrijd – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen: welke van de spelers zal de eerste worp van 180 punten uitvoeren.
- Weddenschappen op het totale aantal gegooide 180-puntenworpen – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het aantal punten voor de hoogste checkout die in de competitie wordt geregistreerd, boven (onder) de aangeboden totale waarde.

De officiële websites van de toernooien en kampioenschappen die in de tabel zijn opgenomen, vormen de basis voor de berekening van weddenschappen op dartwedstrijden.

Dartcompetities die om technische of andere redenen zijn onderbroken en niet binnen 24 uur zijn voortgezet of afgerond, worden als niet voltooid beschouwd. Als de dartwedstrijden zijn onderbroken en als niet voltooid worden beschouwd, worden de weddenschappen waarvan de uitkomst op het moment van onderbreking al vaststond en die niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de competitie, berekend, en worden alle andere weddenschappen berekend met de quotering "1" (één).

Weddenschappen op andere mogelijke uitkomsten in darts worden ook geaccepteerd en worden door de organisator in de lijn aangeboden.

## Beschrijving van de dartmarkt

In een dartwedstrijd benaderen de spelers één voor één de werplijn en gooien ze naar het doel. Bij darts worden de spelers geacht deel te nemen aan de wedstrijd als ze ten minste één worp naar het doel hebben gemaakt. De punten worden berekend na de checkout van elke speler, waarna de andere speler aan de beurt is om te gooien. Afhankelijk van de uitvoeringsvoorwaarden van een dartskampioenschap of -toernooi wordt de speler die meer legs heeft gewonnen of de speler die meer sets heeft gewonnen, als winnaar beschouwd. De speler die meer legs heeft gewonnen, wint de set. Het totale aantal punten dat de speler moet scoren met één laatste worp om de leg te winnen, wordt checkout genoemd. Als het darts spel in een gelijkspel eindigt en de uitkomst "gelijkspel" niet in het programma (lijn) werd aangeboden, worden de weddenschappen op de uitkomsten "Win1" en "Win2" berekend met een quotering van 1 (één).

Tijdens één checkout kan de speler maximaal 180 punten scoren als de "20" drievoudige sector drie keer wordt geraakt.

De weddenschappen die worden aangeboden op de uitkomsten van dartwedstrijden:

Bij darts worden handicap- en totale weddenschappen berekend in legs (sets).

- Weddenschappen: welke van de spelers zal de eerste plaats in het toernooi innemen (het toernooi winnen).
- De eerste speler wint de competitie – "**Win 1**".
- De wedstrijd eindigt in een gelijkspel – "**X**".

- De tweede speler wint de competitie – "**Win 2**".
- De eerste speler wint op basis van het aantal legs (sets) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 1**".
- De tweede speler wint op basis van het aantal legs (sets) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen op het totale aantal legs (sets) in de wedstrijd – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen: welke van de spelers zal de eerste worp van 180 punten uitvoeren.
- Weddenschappen op het totale aantal gegooid 180-puntenworpen – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het aantal punten voor de hoogste checkout die in de competitie wordt geregistreerd, boven (onder) de aangeboden totale waarde.

Dartcompetities die om technische of andere redenen zijn onderbroken en niet binnen 24 uur zijn voortgezet of afgerond, worden als niet voltooid beschouwd. Als de dartwedstrijden zijn onderbroken en als niet voltooid worden beschouwd, worden de weddenschappen waarvan de uitkomst op het moment van onderbreking al vaststond en die niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de competitie, berekend, en worden alle andere weddenschappen berekend met de quotering "1" (één).

## 20. Weddenschappen op e-basketbal

De weddenschappen op de uitslagen van e-basketbalvideogames worden berekend met inachtneming van de extra tijd (overtime). Als de videogame in dit geval in een gelijkspel eindigt en de uitslag "gelijkspel" niet werd aangeboden, worden de weddenschappen op de uitslagen "Win1" en "Win2" berekend met de quotering "1" (één). De videogames worden gespeeld in een 4×5- of 4×4-formaat (4 kwartalen: elk duurt respectievelijk 5 of 4 minuten). De videogames met een kwartduur van 12 minuten worden gehouden in 4×5-formaat en die met een kwartduur van 10 minuten worden gehouden in 4×4-formaat. De wedstrijden kunnen ook worden gehouden in 4×12-formaat (elk kwart 12 minuten echte speeltijd), waarover vooraf in het programma (lijn) wordt geïnformeerd.

Bij e-basketbal kan de huidige minuut die op het scorebord wordt weergegeven, afwijken van de werkelijke tijd van de videogames. Als bijvoorbeeld het formaat

van 16 minuten (4x4) is geselecteerd, zal het scorebord dat de huidige minuut van de videogame weergeeft, 40 minuten bereiken in 16 werkelijke minuten (pure tijd). Bijvoorbeeld, op de echte 12e minuut van de videogame kan 30 minuten worden weergegeven op het tijdbord dat de huidige minuut van de game weergeeft.

De weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van e-basketbalvideogames:

- Het eerste team wint de videogame (kwart) – "**Win1**".
- Gelijkspel in de videogame (kwart) – "**X**".
- Het tweede team wint de videogame (kwart) – "**Win2**".
- Het eerste team zal de videogame (kwart) niet verliezen – "**1X**".
- Een van de teams zal de videogame (kwart) winnen – "**12**".
- Het tweede team zal de videogame (kwart) niet verliezen – "**X2**".
- Het eerste team zal de videogame (kwart) winnen (niet verliezen) met de handicap in aanmerking genomen – "**Handicap 1**".
- Het tweede team zal de videogame (kwart) winnen (niet verliezen) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door de teams in de videogame (kwart) wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door elk team afzonderlijk wordt gescoord in de videogame (kwart) – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat door de teams in de videogame (kwart) wordt gescoord, dat **even (oneven)** is.
- Weddenschappen op de verlenging (overtime) die wel (niet) plaatsvindt.

De officiële websites van de videogames in de tabel vormen de basis voor de berekening van weddenschappen op de uitslagen van e-basketbalvideogames.

Defecten in de spelgraphics vormen geen basis voor de berekening van de weddenschappen met de quotering "1". In het geval dat de wedstrijd om welke reden dan ook niet plaatsvindt (helemaal niet begint) en er een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd in de wedstrijd, wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd en worden alle weddenschappen op de wedstrijd berekend met de quotering "1" (één).

Bovendien, in het geval dat de gestarte wedstrijd op enig moment wordt onderbroken en niet wordt voortgezet, en een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd volgens de officiële informatie, worden de

weddenschappen berekend volgens de huidige regelgeving. Dat wil zeggen, als de onderbroken wedstrijd volgens deze regelgeving als gespeeld wordt beschouwd, worden de weddenschappen berekend op basis van de werkelijke resultaten die op het moment van de onderbreking zijn geregistreerd.

De e-basketbalwedstrijd, die om technische of andere redenen is onderbroken en niet binnen 8 uur is voortgezet of voltooid, wordt als voltooid beschouwd als de 14e minuut al was begonnen in de wedstrijd met het formaat 4×4, de 17e minuut in de wedstrijd met het formaat 4×5 en de 40e minuut in de wedstrijd met het formaat 4×12.

In de andere gevallen worden de wedstrijden als niet voltooid beschouwd. De uitslagen van de wedstrijden die als onderbroken en niet voltooid worden beschouwd, die op het moment van de onderbreking al vaststonden en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, worden berekend, en de andere weddenschappen worden berekend met de quotering "1" (één).

Weddenschappen worden ook geaccepteerd op de andere mogelijke uitkomsten van e-basketbalvideogames die door de organisator in de Line worden aangeboden.

## **Beschrijving van e-basketbalmarkten**

De weddenschappen op de uitslagen van e-basketbalvideogames worden berekend met inachtneming van de extra tijd (overtime). Als de videogame in dit geval in een gelijkspel eindigt en de uitslag "gelijkspel" niet werd aangeboden, worden de weddenschappen op de uitslagen "Win1" en "Win2" berekend met de quotering "1" (één). De videogames worden gehouden in 4×5- of 4×4-formaat (4 kwartalen: elk duurt respectievelijk 5 of 4 minuten). De videogames met een kwartduur van 12 minuten worden gehouden in 4×5-formaat en die met een kwartduur van 10 minuten worden gehouden in 4×4-formaat.

Bij e-basketbal kan de huidige minuut die op het tijdbord wordt weergegeven, afwijken van de werkelijke tijd van de videogames. Als bijvoorbeeld het formaat van 16 minuten (4×4) is geselecteerd, zal het tijdbord dat de huidige minuut van de videogame weergeeft, 40 minuten bereiken in 16 werkelijke minuten (pure tijd). Bijvoorbeeld, op de echte 12e minuut van de videogame kan 30 minuten worden weergegeven op het tijdbord dat de huidige minuut van de game weergeeft.

De weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van e-basketbalvideogames:

- Het eerste team wint de videogame (kwart) – "Win 1".
- Gelijkspel in de videogame (kwart) – "X".
- Het tweede team wint de videogame (kwart) – "Win 2".
- Het eerste team zal de videogame (kwart) niet verliezen – "1X".
- Een van de teams zal de videogame (kwart) winnen – "12".
- Het tweede team zal de videogame (kwart) niet verliezen – "X2".
- Het eerste team zal de videogame (kwart) winnen (niet verliezen) met de handicap in aanmerking genomen – "Handicap 1".
- Het tweede team zal de videogame (kwart) winnen (niet verliezen) met inachtneming van de handicap – "Handicap 2".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door de teams in de videogame (kwart) wordt gescoord – "Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door elk team afzonderlijk wordt gescoord in de videogame (kwart) – "Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat door de teams in de videogame (kwart) wordt gescoord, dat even (oneven) is.
- Weddenschappen op de verlenging (overtime) die wel (niet) plaatsvindt.

De officiële websites van videogames die in de tabel zijn opgenomen, vormen de basis voor de berekening van weddenschappen op de uitslagen van e-basketbalvideogames.

De onderbreking van de stream van de videogame en defecten in de graphics van het spel als gevolg van technische of andere redenen vormen geen basis voor de berekening van weddenschappen met de odds "1" (één).

De standaard overwinning (nederlaag) die om welke reden dan ook wordt geregistreerd, vormt geen basis voor de berekening van weddenschappen. In dit geval wordt de videogame als niet voltooid beschouwd en worden alle weddenschappen berekend met de quotering "1" (één).

Een e-basketbalvideogame die om technische of andere redenen is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of voltooid, wordt als niet voltooid beschouwd. Als de videogame is onderbroken en als niet voltooid wordt beschouwd, worden de weddenschappen waarvan de uitkomst op het moment van onderbreking al vaststond en die niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de videogame, berekend, en worden alle andere weddenschappen berekend met de quotering "1" (één). Een e-basketbalvideogame wordt als voltooid beschouwd als deze volledig is gespeeld.

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op de andere mogelijke uitkomsten van e-basketbalvideogames die door de aanbieder in het programma (lijn) worden aangeboden.

## 21. Weddenschappen op e-voetbal

Bij e-voetbalvideogames worden weddenschappen geaccepteerd op de reguliere speeltijd, tenzij anders aangegeven door de aanbieder in het programma (lijn). Afhankelijk van de vereisten van een gehouden kampioenschap worden videogames gehouden in het formaat 2×7, 2×6 of 2×5 (twee helften: elke helft duurt respectievelijk 7, 6 en 5 minuten).

In e-football kan de huidige minuut die op het tijdbord wordt weergegeven, afwijken van de realtime van het videospel. Als bijvoorbeeld het formaat van 10 minuten (2×5) is geselecteerd, zal het tijdbord dat de huidige minuut van het videospel weergeeft, in 10 echte minuten 90 minuten bereiken. Bijvoorbeeld, in de echte 8e minuut van de videogame kan 72 minuten worden weergegeven op het tijdbord dat de huidige minuut van de game weergeeft.

De weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van e-voetbalvideogames:

- Het eerste team wint de videogame (helft) – "**Win1**".
- Gelijkspel in de videogame (helft) – "**X**".
- Het tweede team wint de videogame (helft) – "**Win2**".
- Het eerste team zal de videogame (helft) niet verliezen – "**1X**".
- Een van de teams wint de videogame (helft) – "**12**".
- Het tweede team zal de videogame (helft) niet verliezen – "**X2**".

- Het eerste team zal de videogame (helft) winnen (niet verliezen) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 1**".
- Het tweede team zal de videogame (helft) winnen (niet verliezen) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door de teams in de videogame (helft) wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door elk team afzonderlijk in de videogame (helft) wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het eerste (het tweede) team dat een doelpunt scoort (niet scoort) in de videogame (helft).
- Weddenschappen op beide teams die een doelpunt scoren (niet scoren) in de videogame (helft).
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat in de videogame (helft) wordt gescoord, dat **even (oneven)** is.
- Weddenschappen op de eindscore van de videogame.  
Er wordt aangeboden om de exacte score aan het einde van de videogame te selecteren uit de beschikbare opties in het programma (lijn).
- Weddenschappen: welk team scoort het eerste (het tweede of het volgende) doelpunt in de videogame (helft).

De officiële websites van de videogames in de tabel vormen de basis voor de berekening van weddenschappen op de uitslagen van e-voetbalvideogames.

Defecten in de grafische weergave van het spel vormen geen basis voor de berekening van de weddenschappen met de quotering "1". In het geval dat de wedstrijd om welke reden dan ook niet plaatsvindt (helemaal niet begint) en er een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd in de wedstrijd, wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd en worden alle weddenschappen op de wedstrijd berekend met de quotering "1" (één).

Bovendien, in het geval dat de gestarte wedstrijd op enig moment wordt onderbroken en niet wordt voortgezet, en een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd volgens de officiële informatie, worden de weddenschappen berekend volgens de huidige regelgeving. Dat wil zeggen, als de onderbroken wedstrijd volgens deze regelgeving als gespeeld wordt beschouwd, worden de weddenschappen berekend op basis van de werkelijke resultaten die op het moment van de onderbreking zijn geregistreerd.

De e-voetbalwedstrijd, die om technische of andere redenen is onderbroken en niet binnen 8 uur is voortgezet of voltooid, wordt als voltooid beschouwd als er ten minste 6 minuten en 30 seconden is gespeeld in de wedstrijd met het formaat 2×4, minstens 8 minuten en 30 seconden in het formaat 2×5, minstens 10 minuten en 30 seconden in het formaat 2×6 en minstens 12 minuten en 30 seconden in het formaat 2×7.

In de andere gevallen worden de wedstrijden als niet voltooid beschouwd. De uitslagen van de wedstrijden die als onderbroken en niet voltooid worden beschouwd, die op het moment van de onderbreking al vaststonden en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, worden meegenomen in de berekening, en de andere weddenschappen worden berekend met de quotering "1" (één).

Weddenschappen worden ook geaccepteerd op de andere mogelijke uitkomsten van e-voetbalvideogames die door de organisator in de Line worden aangeboden.

## **Beschrijving van e-voetbalmarkten**

Bij e-voetbalvideogames worden weddenschappen geaccepteerd op de reguliere speeltijd, tenzij anders aangegeven door de aanbieder in het programma (lijn). Afhankelijk van de vereisten van een gehouden kampioenschap worden videogames gehouden in het formaat 2×7, 2×6 of 2×5 (twee helften: elke helft duurt respectievelijk 7, 6 en 5 minuten).

Bij e-voetbal kan de huidige minuut die op het tijdbord wordt weergegeven, afwijken van de werkelijke tijd van de videogame. Als bijvoorbeeld het formaat van 10 minuten (2×5) is geselecteerd, zal het tijdbord dat de huidige minuut van de videogame weergeeft, in 10 werkelijke minuten 90 minuten bereiken. Bijvoorbeeld: in de 8e minuut van de videogame kan op het tijdbord dat de huidige minuut van de game weergeeft, 72 minuten worden weergegeven.

### **De weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van e-voetbalvideogames:**

- Het eerste team wint in de videogame (helft) – "Win 1".
- Gelijkspel in de videogame (helft) – "X".
- Het tweede team wint de videogame (helft) – "Win 2".
- Het eerste team zal de videogame niet verliezen (helft) – "1X".

- Een van de teams wint de videogame (helft) – "12".
- Het tweede team zal de videogame (helft) niet verliezen – "X2".
- Het eerste team zal de videogame (helft) winnen (niet verliezen) met inachtneming van de handicap – "Handicap 1".
- Het tweede team zal de videogame (helft) winnen (niet verliezen) met inachtneming van de handicap – "Handicap 2".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door de teams in de videogame (helft) wordt gescoord – "Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door elk team afzonderlijk wordt gescoord in de videogame (helft) – "Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument".
- Weddenschappen op het eerste (het tweede) team dat een doelpunt scoort (niet scoort) in de videogame (helft).
- Weddenschappen op beide teams die een doelpunt scoren (niet scoren) in de videogame (helft).
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat in de videogame (helft) wordt gescoord, dat even (oneven) is.
- Weddenschappen op de eindscore van een videogame.

Er wordt aangeboden om de exacte score aan het einde van de videogame te selecteren uit de beschikbare opties in het programma (lijn).

- Weddenschappen: welk team scoort het eerste (het tweede of het volgende) doelpunt in de videogame (helft).

De officiële websites van de videogames in de tabel vormen de basis voor de berekening van weddenschappen op de uitslagen van e-voetbalvideogames.

De onderbreking van de stream van de videogame en defecten in de graphics van het spel als gevolg van technische of andere redenen vormen geen basis voor de berekening van weddenschappen met de quotering "1" (één).

De standaard overwinning (nederlaag) die om welke reden dan ook wordt geregistreerd, vormt geen basis voor de berekening van weddenschappen. In dit geval wordt de videogame als niet voltooid beschouwd en worden alle

weddenschappen berekend met de quotering "1" (één).

Een e-voetbalvideogame die om technische of andere redenen is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of voltooid, wordt als niet voltooid beschouwd.

Als de videogame is onderbroken en als niet voltooid wordt beschouwd, worden de weddenschappen waarvan de uitkomst op het moment van onderbreking al vaststond en die niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de videogame, berekend, en worden alle andere weddenschappen berekend met de quotering "1" (één). Een e-voetbalvideogame wordt als voltooid beschouwd als deze volledig is gespeeld.

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op de andere mogelijke uitkomsten van e-voetbalvideogames die door de aanbieder in het programma (lijn) worden aangeboden.

## 22. Weddenschappen op e-hockey

De weddenschappen op de uitkomsten van E-Hockey-videogames worden geaccepteerd op basis van de reguliere speeltijd. De videogames worden gehouden in een 3×4- of 3×5-formaat (3 periodes van respectievelijk 4 of 5 minuten). In E-Hockey kan de huidige minuut die op het tijdbord wordt weergegeven, afwijken van de werkelijke tijd van de videogame. Als bijvoorbeeld 12 (3×4) minuten zijn ingesteld als duur voor E-Hockey, zal het tijdbord dat de huidige tijd van de videogame weergeeft, in 12 echte minuten (pure tijd) 60 minuten bereiken. Bijvoorbeeld, op de<sup>4e</sup> echte minuut van de videogame kan 20 minuten worden weergegeven op het tijdbord dat de huidige minuut van de game weergeeft.

De weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van E-Hockey-videogames:

- Het eerste team wint in de videogame (periode) – "**Win1**".
- Gelijkspel in de videogame (periode) – "**X**".
- Het tweede team wint de videogame (periode) – "**Win2**".
- Het eerste team zal de videogame (periode) niet verliezen – "**1X**".
- Een van de teams zal de videogame (periode) winnen – "**12**".
- Het tweede team zal de videogame niet verliezen (periode) – "**X2**".
- Het eerste team zal de videogame (periode) winnen (niet verliezen) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 1**".

- Het tweede team zal de videogame (periode) winnen (niet verliezen) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door de teams in de videogame (periode) wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door elk team afzonderlijk wordt gescoord in de videogame (periode) – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat in de videogame (periode) wordt gescoord, dat **even** of (**oneven**) is.
- Weddenschappen op de eindscore van de videogame.  
Er wordt aangeboden om de exacte score aan het einde van de videogame te selecteren uit de beschikbare opties in het programma (lijn).
- Weddenschappen op het eerste (het tweede) team dat een doelpunt scoort (niet scoort) in de videogame (periode).
- Weddenschappen op beide teams die een doelpunt scoren (niet scoren) in de videogame (periode).
- Weddenschappen: welk team scoort (geen van de teams scoort) het eerste (het tweede of het volgende doelpunt) in de videogame.

De officiële websites van de videogames in de tabel vormen de basis voor de berekening van de resultaten van E-Hockey-videogames.

Defecten in de graphics van het spel vormen geen basis voor de berekening van de weddenschappen met de quotering "1". In het geval dat de wedstrijd om welke reden dan ook niet plaatsvindt (helemaal niet begint) en er een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd in de wedstrijd, wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd en worden alle weddenschappen op de wedstrijd berekend met de quotering "1" (één).

Bovendien, in het geval dat de gestarte wedstrijd op enig moment wordt onderbroken en niet wordt voortgezet, en een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd volgens de officiële informatie, worden de weddenschappen berekend volgens de huidige regelgeving. Dat wil zeggen, als de onderbroken wedstrijd volgens deze regelgeving als gespeeld wordt beschouwd, worden de weddenschappen berekend op basis van de werkelijke resultaten die op het moment van onderbreking zijn geregistreerd.

De e-hockeywedstrijd, die om technische of andere redenen is onderbroken en niet binnen 8 uur is voortgezet of voltooid, wordt als voltooid beschouwd als de 50e minuut van de wedstrijd al was begonnen volgens de weergegeven speeltijd.

In de andere gevallen worden de wedstrijden als niet voltooid beschouwd. De uitslagen van de wedstrijden die als onderbroken en niet voltooid worden beschouwd, die op het moment van de onderbreking al vaststonden en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, worden berekend, en de andere weddenschappen worden berekend met de quotering "1" (één).

Weddenschappen worden geaccepteerd op de andere mogelijke uitkomsten van E-Hockey-videogames die door de organisator in de lijn worden aangeboden.

## **Beschrijving van E-Hockey-markten**

De weddenschappen op de uitslagen van E-Hockey-videogames worden op reguliere tijd geaccepteerd. De videogames worden gehouden in een 3×4- of 3×5-formaat (3 periodes van respectievelijk 4 of 5 minuten). In E-Hockey kan de huidige minuut die op het tijdbord wordt weergegeven, afwijken van de werkelijke tijd van de videogame. Als bijvoorbeeld 12 (3×4) minuten zijn ingesteld als duur voor E-Hockey, zal het tijdbord dat de huidige tijd van de videogame weergeeft, in 12 echte minuten (pure -tijd) 60 minuten bereiken. Bijvoorbeeld, op de<sup>4e</sup> echte minuut van de videogame kan 20 minuten worden weergegeven op het tijdbord dat de huidige minuut van de game weergeeft.

### **De weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van E-Hockey-videogames:**

- Het eerste team wint in de videogame (periode) – "Win 1".
- Gelijkspel in de videogame (periode) – "X".
- Het tweede team wint de videogame (periode) – "Win 2".
- Het eerste team zal de videogame (periode) niet verliezen – "1X".
- Een van de teams wint de videogame (periode) – "12".
- Het tweede team zal de videogame niet verliezen (periode) – "X2".
- Het eerste team zal de videogame (periode) winnen (niet verliezen) met inachtneming van de handicap – "Handicap 1".
- Het tweede team zal de videogame (periode) winnen (niet verliezen) met inachtneming van de handicap – "Handicap 2".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door de teams in de videogame (periode) wordt gescoord – "Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument".

- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door elk team afzonderlijk wordt gescoord in de videogame (periode) – "Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat in de videogame (periode) wordt gescoord, dat even of (oneven) is.
- Weddenschappen op de eindscore van de videogame.  
Er wordt aangeboden om de exacte score aan het einde van de videogame te selecteren uit de beschikbare opties in het programma (lijn).
- Weddenschappen op het eerste (het tweede) team dat een doelpunt scoort (niet scoort) in de videogame (periode).
- Weddenschappen op beide teams die een doelpunt scoren (niet scoren) in de videogame (periode).
- Weddenschappen: welk team scoort (geen van de teams scoort) het eerste (het tweede of het volgende doelpunt) in de videogame.

De officiële websites van de videogames in de tabel vormen de basis voor de berekening van de resultaten van E-Hockey-videogames.

De onderbreking van de stream van de videogame en de defecten in de graphics van het spel als gevolg van technische of andere redenen vormen niet de basis voor de berekening van de weddenschap met de odds "1" (één).

De standaardoverwinning (nederlaag) die om welke reden dan ook wordt geregistreerd, vormt geen basis voor de berekening van de weddenschap. In dit geval wordt de videogame als niet voltooid beschouwd en worden alle weddenschappen berekend met de quotering "1" (één).

Een E-Hockey-videogame die om technische of andere redenen is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of voltooid, wordt als niet voltooid beschouwd. Als de videogame is onderbroken en als niet voltooid wordt beschouwd, worden de weddenschappen waarvan de uitkomst op het moment van onderbreking al vaststond en die niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de videogame, berekend, en worden alle andere weddenschappen berekend met de quotering "1" (één).

Een E-Hockey-videogame wordt als voltooid beschouwd als deze volledig is gespeeld.

Weddenschappen worden geaccepteerd op de andere mogelijke uitkomsten van E-Hockey-videogames die door de aanbieder op het programma (lijn) worden aangeboden.

## 23. Weddenschappen op E-Tennis

Bij E-Tennis worden weddenschappen aangeboden voor videogames die bestaan uit 3 (drie) sets, die kunnen worden gespeeld op gravel-, gras- of tapijtbaan. Handicap en totaal voor E-Tennis-videogames worden berekend op basis van de games. Een tiebreak die aan het einde van de set wordt gespeeld, wordt als één game berekend (bijvoorbeeld: de tiebreak die wordt gespeeld wanneer de score van de set 6:6 is, wordt beschouwd als de 13e game van die set en de set eindigt met een score van 6:7 of 7:6).

De weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van E-Tennis-videogames:

- De eerste tennisser (het eerste paar) wint de videogame (set/game) – "**Win1**".
- De tweede tennisser (het tweede paar) wint de videogame (set/game) – "**Win2**".
- De eerste tennisser (het eerste paar) wint (verliest niet) de videogame (set) met inachtneming van de handicap – "**Handicap1**".
- De tweede tennisser (het tweede paar) wint (verliest niet) de videogame (set) met inachtneming van de handicap – "**Handicap2**".
- Weddenschappen op het totale aantal games in de videogame (set) – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal games in de videogame (set) dat **even** of (**oneven**) is.
- Weddenschappen op de resultaten van de eerste set en de hele videogame:  
Voorspel tegelijkertijd de uitslag van zowel de eerste set als de hele videogame. De volgende 4 wedopties zijn beschikbaar:
  - "**Win1 Win1**" – overwinning van de eerste tennisser (het eerste paar) zowel in de eerste set als in de hele videogame.
  - "**Win1 Win2**" – overwinning van de eerste tennisser (het eerste paar) in de eerste set en overwinning van de tweede tennisser (het tweede paar) in de hele videogame.

- **"Win2 Win1"** – overwinning van de tweede tennisser (paar) in de eerste set en overwinning van de eerste tennisser (paar) in de hele videogame.
- **"Win2 Win2"** – overwinning van de tweede tennisser (paar) zowel in de eerste set als in de hele videogame.
- Weddenschappen op de eindscore van de videogame (set):  
Er wordt aangeboden om de exacte score aan het einde van de videogame (set) te selecteren uit de beschikbare opties in het programma (lijn).
- Weddenschappen op het al dan niet plaatsvinden van een tiebreak.
- Weddenschappen: Wie scoort het volgende punt?

De officiële websites van videogames die in de tabel zijn opgenomen, vormen de basis voor de berekening van de resultaten van E-Tennis-videogames.

Defecten in de graphics van het spel vormen geen basis voor het berekenen van de weddenschappen met de quotering "1". In het geval dat de wedstrijd om welke reden dan ook niet plaatsvindt (helemaal niet begint) en er een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd in de wedstrijd, wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd en worden alle weddenschappen op de wedstrijd berekend met de quotering "1" (één).

Bovendien, in het geval dat de gestarte wedstrijd op enig moment wordt onderbroken en niet wordt voortgezet, en een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd volgens de officiële informatie, worden de weddenschappen berekend volgens de huidige regelgeving. Dat wil zeggen, als de onderbroken wedstrijd volgens deze regelgeving als gespeeld wordt beschouwd, worden de weddenschappen berekend op basis van de werkelijke resultaten die op het moment van onderbreking zijn geregistreerd.

De e-tenniswedstrijd, die om technische of andere redenen is onderbroken en niet binnen 8 uur is voortgezet of voltooid, wordt als mislukt beschouwd. De uitslagen van onderbroken en mislukte wedstrijden, die op het moment van onderbreking al vaststonden en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van het videospel, worden berekend, en alle andere weddenschappen worden berekend met de quotering "1" (één).

De e-tennisvideogame wordt als voltooid beschouwd als deze volledig is gespeeld.

Weddenschappen worden geaccepteerd op de andere mogelijke uitkomsten van E-Tennis-videogames die door de organisator in de Line worden aangeboden.

## **Beschrijving van E-Tennis-markten**

In E-Tennis worden weddenschappen aangeboden voor videogames die bestaan uit 3 (drie) sets, die kunnen worden gespeeld op gravel-, gras- of tapijtbaan. Handicap en totaal voor E-Tennis-videogames worden berekend op basis van de games. Een tiebreak die aan het einde van de set wordt gespeeld, wordt als één game berekend (bijvoorbeeld: de tiebreak die wordt gespeeld wanneer de score van de set 6:6 is, wordt beschouwd als de 13e game van die set en de set eindigt met een score van 6:7 of 7:6).

### **De weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van E-Tennis-videogames:**

- De eerste tennisser (het eerste paar) wint de videogame (set/game) – "Win1".
- De tweede tennisser (het tweede paar) wint de videogame (set/game) – "Win2".
- De eerste tennisser (het eerste paar) wint (verliest niet) de videogame (set) met inachtneming van de handicap – "Handicap1".
- De tweede tennisser (het tweede paar) wint (verliest niet) de videogame (set) met inachtneming van de handicap – "Handicap2".
- Weddenschappen op het totale aantal games in de videogame (set) – "Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument".
- Weddenschappen op het totale aantal games in de videogame (set) dat even of (oneven) is.
- Weddenschappen op de resultaten van de eerste set en de hele videogame:

Voorspel tegelijkertijd de uitslag van zowel de eerste set als de hele videogame. De volgende 4 wedopties zijn beschikbaar:

- "Win1 Win1" – overwinning van de eerste tennisser (paar) zowel in de eerste set als in de hele videogame.
- "Win1 Win2" – overwinning van de eerste tennisser (paar) in de eerste set en overwinning van de tweede tennisser (paar) in de hele videogame.
- "Win2 Win1" – overwinning van de tweede tennisser (paar) in de eerste set en overwinning van de eerste tennisser (paar) in de hele videogame.
- "Win2 Win2" – overwinning van de tweede tennisser (paar) zowel in de eerste set als in de hele videogame.

- Weddenschappen op de eindscore van de videogame (set):

Er wordt aangeboden om de exacte score aan het einde van de videogame (set) te selecteren uit de beschikbare opties in het programma (lijn).

- Weddenschappen op het al dan niet plaatsvinden van een tiebreak.
- Weddenschappen: Wie scoort het volgende punt?

De officiële websites van de videogames in de tabel vormen de basis voor de berekening van de resultaten van E-Tennis-videogames.

De onderbreking van de stream van de videogame en de defecten in de graphics van het spel als gevolg van technische of andere redenen vormen niet de basis voor de berekening van de weddenschap met de odds "1" (één).

De standaard overwinning (nederlaag) die om welke reden dan ook wordt geregistreerd, vormt geen basis voor de berekening van de weddenschap. In dit geval wordt de videogame als niet voltooid beschouwd en worden alle weddenschappen berekend met de quotering "1" (één).

De videogame E-Tennis, die om technische of andere redenen is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of voltooid, wordt als niet voltooid beschouwd. Als de videogame is onderbroken en als niet voltooid wordt beschouwd, worden de weddenschappen (ook die op statistische gegevens) waarvan de uitkomst al vaststond op het moment van onderbreking en die niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de videogame, berekend, en worden alle andere weddenschappen berekend met de quotering "1" (één).

Een E-Tennis-videogame wordt als voltooid beschouwd als deze volledig is gespeeld.

Weddenschappen worden geaccepteerd op de andere mogelijke uitkomsten van E-Tennis-videogames die door de aanbieder in het programma (lijn) worden aangeboden.

## 24. Weddenschappen op floorball

Bij floorballwedstrijden wordt de speeltijd van 60 minuten beschouwd als de reguliere speeltijd van de wedstrijd (3 periodes van elk 20 minuten). Wedstrijden kunnen ook worden gehouden in het formaat (3×15) met drie periodes van elk 15 minuten. Weddenschappen op floorballwedstrijden worden geaccepteerd voor de reguliere speeltijd, tenzij anders aangegeven door de organisator in de lijn. Resultaten die worden geregistreerd in de verlenging en strafschoppen worden niet meegenomen bij het berekenen van weddenschappen op uitkomsten die worden voorgesteld voor de reguliere speeltijd.

### De weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van floorballwedstrijden:

- Het eerste team wint de wedstrijd (periode) – "**Win1**".
- Gelijkspel in de wedstrijd (periode) – "**X**".
- Het tweede team wint de wedstrijd (periode) – "**Win 2**".
- Het eerste team zal de wedstrijd (periode) niet verliezen – "**1X**".
- Een van de teams wint de wedstrijd (periode) – "**12**".
- Het tweede team zal de wedstrijd (periode) niet verliezen – "**X2**".
- Het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd (periode) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 1**".
- Het tweede team zal de wedstrijd (periode) winnen (niet verliezen) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door de teams in de wedstrijd (periode) wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door elk team afzonderlijk in een wedstrijd (periode) wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat in de wedstrijd (periode) wordt gescoord en dat **even (oneven)** is.

De officiële websites van kampioenschappen en toernooien (weergegeven in de tabel) worden gebruikt als basis voor het berekenen van de resultaten van floorballwedstrijden.

Een floorballwedstrijd in het formaat (3×20) die werd onderbroken en niet werd voortgezet of niet binnen 24 uur werd voltooid, wordt geacht te hebben plaatsgevonden als de 50e minuut van de wedstrijd al was begonnen. Een wedstrijd in het formaat (3×15) die werd onderbroken en niet werd voortgezet of

niet binnen 24 uur werd voltooid, wordt geacht te hebben plaatsgevonden als de 36e minuut van de wedstrijd al was begonnen. In andere gevallen worden de wedstrijden geacht niet te hebben plaatsgevonden.

De uitslagen van onderbroken en mislukte wedstrijden, die al bekend zijn op het moment dat de wedstrijd wordt stopgezet en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, worden berekend, en de overige weddenschappen worden berekend met de odds van "1" (één). In het geval dat de wedstrijd om welke reden dan ook niet plaatsvindt (helemaal niet begint) en er een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd in de wedstrijd, wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd en worden alle weddenschappen op de wedstrijd berekend met de odds "1" (één).

Bovendien, in het geval dat de gestarte wedstrijd op enig moment wordt onderbroken en niet wordt voortgezet, en een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd volgens de officiële informatie, worden de weddenschappen berekend volgens de huidige regelgeving. Dat wil zeggen, als de onderbroken wedstrijd volgens deze regelgeving als gespeeld wordt beschouwd, worden de weddenschappen berekend op basis van de werkelijke resultaten die op het moment van onderbreking zijn geregistreerd.

Weddenschappen op andere mogelijke uitkomsten in floorballwedstrijden worden ook geaccepteerd en worden door de organisator in de lijn aangeboden.

## Beschrijving van floorballmarkten

De reguliere speeltijd van een floorballwedstrijd is 60 minuten netto speeltijd (3 periodes van elk 20 minuten). Bij floorballwedstrijden worden weddenschappen op de reguliere speeltijd geaccepteerd, tenzij anders aangegeven door de aanbieder in het programma (lijn). De resultaten die worden geregistreerd in de verlenging en de penaltyreeks worden niet meegenomen bij de berekening van de weddenschappen die zijn geplaatst op de uitkomsten die worden aangeboden voor de reguliere speeltijd.

### De weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van floorballwedstrijden:

- Het eerste team wint de wedstrijd (periode) – "Win1".
- Gelijkspel in de wedstrijd (periode) – "X".
- Het tweede team wint de wedstrijd (periode) – "Win 2".
- Het eerste team zal de wedstrijd (periode) niet verliezen – "1X".

- Een van de teams wint de wedstrijd (periode) – "**12**".
- Het tweede team zal de wedstrijd (periode) niet verliezen – "**X2**".
- Het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd (periode) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 1**".
- Het tweede team zal de wedstrijd (periode) winnen (niet verliezen) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door de teams in de wedstrijd (periode) wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door elk team afzonderlijk in de wedstrijd (periode) wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat in de wedstrijd (periode) wordt gescoord, dat **even (oneven)** is.

Een floorballwedstrijd die is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of beëindigd, wordt als voltooid beschouwd als deze ten minste 50 minuten heeft geduurd. In de andere gevallen wordt het evenement als niet voltooid beschouwd. Als het evenement is onderbroken en als niet voltooid wordt beschouwd, worden de weddenschappen waarvan de uitkomst op het moment van onderbreking al vaststond en die niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van het evenement, berekend, en worden alle andere weddenschappen berekend met de quotering "1".

Weddenschappen worden ook geaccepteerd op de andere mogelijke uitkomsten van floorballwedstrijden die door de aanbieder in het programma (lijn) worden aangeboden.

## 25. Weddenschappen op e-baseball

Bij e-baseballwedstrijden worden bij de berekening van weddenschappen ook de resultaten in de verlenging (innings) meegenomen. De wedstrijden worden gespeeld in 3 innings, 7 innings of 9 innings, afhankelijk van de vereisten van het huidige toernooi. Als de wedstrijd in een gelijkspel eindigt en er geen verlenging (innings) is gespeeld, worden de weddenschappen op de uitkomsten "Win1" en "Win2" berekend met de quotering "1" (één).

**Weddenschappen die worden aangeboden op de uitkomsten van e-baseballwedstrijden:**

Bij e-baseball worden de weddenschappen voor Totaal en Handicap berekend in punten.

- Het eerste team wint de wedstrijd – "**Win 1**".
- Het tweede team zal de wedstrijd winnen – "**Win 2**".
- Het eerste team zal de wedstrijd winnen (niet verliezen) rekening houdend met de handicap – "**Handicap 1**".
- Het tweede team zal de wedstrijd winnen (niet verliezen) rekening houdend met de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat door de teams in de wedstrijd wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat elk team afzonderlijk in de wedstrijd scoort – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".

De officiële websites van de kampioenschappen (weergegeven in de tabel) worden als basis genomen voor het berekenen van de resultaten van e-baseballwedstrijden.

Defecten in de spelgraphics vormen geen basis voor het berekenen van de weddenschappen met de odds "**1**".

In het geval dat de wedstrijd om welke reden dan ook niet plaatsvindt (helemaal niet begint) en er een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd in de wedstrijd, wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd en worden alle weddenschappen op de wedstrijd berekend met de odds "1" (één).

Bovendien, in het geval dat de gestarte wedstrijd op enig moment wordt onderbroken en niet wordt voortgezet, en een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd volgens de officiële informatie, worden de weddenschappen berekend volgens de huidige regelgeving. Dat wil zeggen, als de onderbroken wedstrijd volgens deze regelgeving als gespeeld wordt beschouwd, worden de weddenschappen berekend op basis van de werkelijke resultaten die op het moment van onderbreking zijn geregistreerd.

De e-baseballwedstrijd, die om technische of andere redenen is onderbroken en niet binnen 8 uur is voortgezet of voltooid, wordt als mislukt beschouwd. De uitslagen van onderbroken en mislukte wedstrijden, die op het moment van de onderbreking van de wedstrijd al duidelijk bekend zijn en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, worden berekend en de overige weddenschappen worden berekend met een quotering van "1" (één). Een e-baseballwedstrijd wordt als voltooid beschouwd als deze volledig is gespeeld.

Weddenschappen worden geaccepteerd op de andere mogelijke uitkomsten van e-baseballwedstrijden die door de organisator op de Line worden aangeboden.

## Beschrijving van e-baseballmarkten

Bij e-baseballwedstrijden worden de resultaten die in de verlenging (innings) worden geregistreerd, ook meegenomen bij de berekening van de weddenschappen. De wedstrijden worden gespeeld in 2 innings, 7 innings of 9 innings, afhankelijk van de vereisten van het huidige toernooi. Als de wedstrijd in een gelijkspel eindigt en er geen verlenging (innings) is gespeeld, worden de weddenschappen op de uitkomsten "Win1" en "Win2" berekend met de odds "1" (één).

### Weddenschappen die worden aangeboden op de uitkomsten van e-baseballwedstrijden:

Bij e-baseball worden de weddenschappen voor Totaal en Handicap berekend in punten.

- Het eerste team wint de wedstrijd – "**Win 1**".
- Het tweede team wint de wedstrijd – "**Win 2**".
- Het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd, rekening houdend met de handicap – "**Handicap 1**".
- Het tweede team wint (verliest niet) de wedstrijd, rekening houdend met de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat door de teams in de wedstrijd wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat elk team afzonderlijk in de wedstrijd scoort – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".

De officiële websites van de kampioenschappen (weergegeven in de tabel) worden als basis genomen voor het berekenen van de resultaten van e-baseballwedstrijden.

De onderbreking van de stream van de wedstrijd en de defecten in de spelgraphics als gevolg van technische of andere redenen vormen geen basis voor de berekening van de weddenschap met de odds "1" (één).

De standaard overwinning (nederlaag) die om welke reden dan ook wordt geregistreerd, vormt geen basis voor de berekening van de weddenschap. In dit

geval wordt de wedstrijd als niet voltooid beschouwd en worden alle weddenschappen berekend met de odds "1" (één).

Een e-baseballwedstrijd die om technische of andere redenen is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of beëindigd, wordt als niet voltooid beschouwd. De uitslagen van onderbroken en mislukte wedstrijden, die op het moment van de onderbreking van de wedstrijd al duidelijk bekend zijn en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, worden berekend, en de resterende weddenschappen worden berekend met een quotering van "1" (één). Een e-baseballwedstrijd wordt als voltooid beschouwd als deze volledig is gespeeld.

Weddenschappen worden geaccepteerd op de andere mogelijke uitkomsten van e-baseballwedstrijden die door de aanbieder in het programma (lijn) worden aangeboden.

## 26. Weddenschappen op e-floorball

Weddenschappen op de uitkomsten van e-floorballwedstrijden worden geaccepteerd voor de reguliere speeltijd. De wedstrijden worden gehouden in een 3×5 of 3×2-formaat (3 periodes van respectievelijk 5 of 2 minuten). De resultaten die worden geregistreerd in de verlenging en de penaltyreeks worden niet meegenomen bij de berekening van de weddenschappen die zijn geplaatst op de uitkomsten die worden aangeboden voor de reguliere speeltijd. Bij e-floorball kan de huidige minuut die op het tijdbord wordt weergegeven, afwijken van de werkelijke tijd van de wedstrijd. Als bijvoorbeeld 15 (3×5) minuten zijn ingesteld als duur voor e-floorball, zal het scorebord dat de huidige tijd van de wedstrijd weergeeft, in 15 werkelijke minuten 60 minuten bereiken. Bijvoorbeeld, in de<sup>4e</sup> werkelijke minuut van de wedstrijd kan 16 minuten worden weergegeven op het scorebord dat de huidige minuut van de wedstrijd weergeeft.

### **Weddenschappen aangeboden op de uitslagen van e-floorballwedstrijden:**

- Het eerste team wint de wedstrijd (periode) – "**Win1**".
- Gelijkspel in de wedstrijd (periode) – "**X**".
- Het tweede team wint de wedstrijd (periode) – "**Win 2**".
- Het eerste team zal de wedstrijd (periode) niet verliezen – "**1X**".
- Een van de teams wint de wedstrijd (periode) – "**12**".
- Het tweede team zal de wedstrijd (periode) niet verliezen – "**X2**".
- Het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd (periode) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 1**".
- Het tweede team zal de wedstrijd (periode) winnen (niet verliezen) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 2**".

- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door de teams in de wedstrijd (periode) wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door elk team afzonderlijk in de wedstrijd (periode) wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat in de wedstrijd (periode) wordt gescoord, dat **even (oneven)** is.

De officiële websites van de kampioenschappen (weergegeven in de tabel) worden als basis genomen voor het berekenen van de resultaten van e-floorbballwedstrijden.

Defecten in de spelgraphics vormen geen basis voor het berekenen van de weddenschappen met de odds "1".

In het geval dat de wedstrijd om welke reden dan ook niet plaatsvindt (helemaal niet begint) en er een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd in de wedstrijd, wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd en worden alle weddenschappen op de wedstrijd berekend met de quotering "1" (één).

Bovendien, in het geval dat de gestarte wedstrijd op enig moment wordt onderbroken en niet wordt voortgezet, en een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd volgens de officiële informatie, worden de weddenschappen berekend volgens de huidige regelgeving. Dat wil zeggen, als de onderbroken wedstrijd volgens deze regelgeving als gespeeld wordt beschouwd, worden de weddenschappen berekend op basis van de werkelijke resultaten die op het moment van onderbreking zijn geregistreerd.

De e-floorbballwedstrijd die om technische of andere redenen is onderbroken en niet binnen 8 uur is voortgezet of voltooid, wordt als mislukt beschouwd. De uitslagen van onderbroken en mislukte wedstrijden, die op het moment van de wedstrijdonderbreking al duidelijk bekend zijn en niet afhankelijk zijn van de einduitslag van de wedstrijd, worden berekend, en de overige weddenschappen worden berekend met een quotering van "1" (één). Een e-floorbballwedstrijd wordt als voltooid beschouwd als deze volledig is gespeeld.

Weddenschappen worden geaccepteerd op de andere mogelijke uitkomsten van e-floorbballwedstrijden die door de organisator in de lijn worden aangeboden.

## Beschrijving van e-floorbballmarkten

Weddenschappen op de resultaten van e-floorbballwedstrijden worden geaccepteerd voor de reguliere speeltijd. De wedstrijden worden gehouden in een 3×5 of 3×2-formaat (3 periodes van respectievelijk 5 of 2 minuten).

De resultaten die worden geregistreerd in verlenging en strafschoppen worden niet meegenomen bij de berekening van de weddenschappen die zijn geplaatst op de resultaten die worden aangeboden voor de reguliere speeltijd.

Bij e-floorbball kan de huidige minuut die op het tijdbord wordt weergegeven, afwijken van de werkelijke tijd van de wedstrijd. Als bijvoorbeeld 15 (3×5) minuten zijn ingesteld als duur voor e-floorbball, zal het tijdbord dat de huidige tijd van de wedstrijd weergeeft, in 15 werkelijke minuten 60 minuten bereiken. Bijvoorbeeld: in de<sup>4e</sup> werkelijke minuut van de wedstrijd kan op het tijdbord dat de huidige minuut van de wedstrijd weergeeft, 16 minuten worden weergegeven.

#### **Weddenschappen aangeboden op de uitslagen van e-floorbballwedstrijden:**

- Het eerste team wint de wedstrijd (periode) – "**Win1**".
- Gelijkspel in de wedstrijd (periode) – "**X**".
- Het tweede team wint de wedstrijd (periode) – "**Win 2**".
- Het eerste team zal de wedstrijd (periode) niet verliezen – "**1X**".
- Een van de teams wint de wedstrijd (periode) – "**12**".
- Het tweede team zal de wedstrijd (periode) niet verliezen – "**X2**".
- Het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd (periode) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 1**".
- Het tweede team zal de wedstrijd (periode) winnen (niet verliezen) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door de teams in de wedstrijd (periode) wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door elk team afzonderlijk in de wedstrijd (periode) wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat in de wedstrijd (periode) wordt gescoord en dat **even (oneven)** is.

De officiële websites van de kampioenschappen (weergegeven in de tabel) worden als basis genomen voor het berekenen van de resultaten van e-floorbballwedstrijden.

De onderbreking van de stream van de wedstrijd en de defecten in de spelgraphics als gevolg van technische of andere redenen vormen geen basis voor de berekening van de weddenschap met de odds "1" (één).

De standaard overwinning (nederlaag) die om welke reden dan ook wordt geregistreerd, vormt geen basis voor de berekening van de weddenschap. In dit geval wordt de wedstrijd als niet voltooid beschouwd en worden alle weddenschappen berekend met de quotering "1" (één).

Een e-floorbballwedstrijd die om technische of andere redenen is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of beëindigd, wordt als niet voltooid beschouwd. De uitslagen van onderbroken en mislukte wedstrijden die op het moment van de onderbreking al duidelijk bekend zijn en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, worden berekend, en de resterende weddenschappen worden berekend met een quotering van "1" (één). Een e-floorbballwedstrijd wordt als voltooid beschouwd als deze volledig is gespeeld.

Weddenschappen worden geaccepteerd op de andere mogelijke uitkomsten van e-floorbballwedstrijden die door de aanbieder in het programma (lijn) worden aangeboden.

## 27. Weddenschappen op e-handbal

Bij e-handbalwedstrijden worden weddenschappen geaccepteerd op de reguliere speeltijd van de wedstrijd, tenzij anders aangegeven door de aanbieder in het programma (lijn). Afhankelijk van de vereisten van een gehouden kampioenschap worden de wedstrijden gehouden in een 2×6 of 2×8 formaat (twee helften: elke helft duurt respectievelijk 6 of 8 minuten). Bij e-handbal kan de huidige minuut van de wedstrijd die op het tijdbord wordt weergegeven, afwijken van de werkelijke speeltijd van de wedstrijd. Als bijvoorbeeld het formaat van 12 minuten (2×6) is geselecteerd, zal het tijdbord dat de huidige minuut van de wedstrijd weergeeft, in 12 werkelijke minuten 60 minuten bereiken. Bijvoorbeeld, in de 4e werkelijke minuut van de wedstrijd kan de 20e minuut worden weergegeven op het tijdbord dat de huidige minuut van de wedstrijd weergeeft.

### **Weddenschappen aangeboden op de uitslagen van e-handbalwedstrijden:**

- Het eerste team wint de wedstrijd (helft) – "**Win1**".
- Gelijkspel in de wedstrijd (helft) – "**X**".
- Het tweede team wint de wedstrijd (helft) – "**Win2**".
- Het eerste team zal de wedstrijd (helft) niet verliezen – "**1X**".
- Een van de teams wint de wedstrijd (helft) – "**12**".
- Het tweede team zal de wedstrijd (helft) niet verliezen – "**X2**".

- Het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd (helpt) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 1**".
- Het tweede team zal de wedstrijd (helpt) winnen (niet verliezen) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door de teams in de wedstrijd (helpt) wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door elk team afzonderlijk in de wedstrijd (helpt) wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat in de wedstrijd (helpt) wordt gescoord, dat **even (oneven)** is.

De officiële websites van de kampioenschappen (weergegeven in de tabel) vormen de basis voor de berekening van weddenschappen op de uitslagen van e-handbalwedstrijden.

Defecten in de spelgraphics vormen geen basis voor de berekening van weddenschappen met de quotering "1".

In het geval dat de wedstrijd om welke reden dan ook niet plaatsvindt (helemaal niet begint) en er een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd in de wedstrijd, wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd en worden alle weddenschappen op de wedstrijd berekend met de quotering "1" (één).

Bovendien, in het geval dat de gestarte wedstrijd op enig moment wordt onderbroken en niet wordt voortgezet, en een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd volgens de officiële informatie, worden de weddenschappen berekend volgens de huidige regelgeving. Dat wil zeggen, als de onderbroken wedstrijd volgens deze regelgeving als gespeeld wordt beschouwd, worden de weddenschappen berekend op basis van de werkelijke resultaten die op het moment van onderbreking zijn geregistreerd.

De e-handbalwedstrijd, die om technische of andere redenen is onderbroken en niet binnen 8 uur is voortgezet of voltooid, wordt als mislukt beschouwd. De uitslagen van onderbroken en mislukte wedstrijden, die op het moment van onderbreking al vaststonden en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, worden berekend, en alle andere weddenschappen worden berekend met de quotering "1" (één). Een e-handbalwedstrijd wordt als voltooid beschouwd als deze volledig is gespeeld.

Weddenschappen worden ook geaccepteerd op andere mogelijke uitkomsten van e-handbalwedstrijden die door de aanbieder in de lijn worden aangeboden.

# Beschrijving van e-handbalmarkten

Bij e-handbalwedstrijden worden weddenschappen geaccepteerd op de reguliere speeltijd van de wedstrijd, tenzij anders aangegeven door de aanbieder in het programma (lijn). Afhankelijk van de vereisten van een gehouden kampioenschap worden de wedstrijden gehouden in een 2×6- of 2×8-formaat (twee helften: elke helft duurt respectievelijk 6 of 8 minuten). Bij e-handbal kan de huidige minuut van de wedstrijd die op het tijdbord wordt weergegeven, afwijken van de werkelijke tijd van de wedstrijd. Als bijvoorbeeld het formaat van 12 minuten (2×6) is geselecteerd, zal het tijdbord dat de huidige minuut van de wedstrijd weergeeft, in 12 werkelijke minuten 60 minuten bereiken.

## Weddenschappen aangeboden op de uitslagen van e-handbalwedstrijden:

- Het eerste team wint de wedstrijd (helft) – "**Win1**".
- Gelijkspel in de wedstrijd (helft) – "**X**".
- Het tweede team zal de wedstrijd (helft) winnen – "**Win2**".
- Het eerste team zal de wedstrijd (helft) niet verliezen – "**1X**".
- Een van de teams zal de wedstrijd (helft) winnen – "**12**".
- Het tweede team zal de wedstrijd (helft) niet verliezen – "**X2**".
- Het eerste team zal de wedstrijd (helft) winnen (niet verliezen) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 1**".
- Het tweede team zal de wedstrijd (helft) winnen (niet verliezen) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door de teams in de wedstrijd (helft) wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door elk team afzonderlijk in de wedstrijd (helft) wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat in de wedstrijd (helft) wordt gescoord, dat **even (oneven)** is.

De officiële websites van de kampioenschappen (weergegeven in de tabel) vormen de basis voor de berekening van weddenschappen op de uitslagen van e-handbalwedstrijden.

De onderbreking van de wedstrijdstream en defecten in de spelgraphics als gevolg van technische of andere redenen vormen geen basis voor de berekening van weddenschappen met de odds "1" (één).

De standaard overwinning (nederlaag) die om welke reden dan ook wordt geregistreerd, vormt geen basis voor de berekening van de weddenschap. In dit geval wordt de wedstrijd als niet voltooid beschouwd en worden alle weddenschappen berekend met de quotering "1" (één).

Een e-handbalwedstrijd die om technische of andere redenen is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of beëindigd, wordt als niet voltooid beschouwd. Als de wedstrijd is onderbroken en als niet voltooid wordt beschouwd, worden de weddenschappen waarvan de uitkomst op het moment van onderbreking al vaststond en die niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, berekend, en worden alle andere weddenschappen berekend met de quotering "1" (één). Een e-handbalwedstrijd wordt als voltooid beschouwd als deze volledig is gespeeld.

Weddenschappen worden ook geaccepteerd op andere mogelijke uitkomsten van e-handbalwedstrijden die door de aanbieder in het programma (lijn) worden aangeboden.

## 28. Weddenschappen op e-rugby

Weddenschappen op e-rugbywedstrijden worden geaccepteerd voor de reguliere speeltijd, tenzij anders aangegeven door de organisator in de lijn. De wedstrijden worden gehouden in een 2×10 of 2×5-formaat (2 helften van elk respectievelijk 10 of 5 minuten) volgens de vereisten van het huidige toernooi. Bij e-rugby kan de huidige minuut die op het tijdbord wordt weergegeven, afwijken van de werkelijke tijd van de wedstrijd. Als bijvoorbeeld 20 (2×10) minuten zijn ingesteld als duur voor e-rugby, zal het tijdbord dat de huidige tijd van de wedstrijd weergeeft, in 20 werkelijke minuten 80 minuten bereiken. Bijvoorbeeld, op de 2<sup>e</sup> werkelijke minuut van de wedstrijd kunnen de 8 minuten worden weergegeven op het tijdbord dat de huidige minuut van de wedstrijd weergeeft.

### **Weddenschappen aangeboden op de uitslagen van e-rugbywedstrijden:**

Bij e-rugby worden de **handicap** en **het totaal** berekend op basis van punten (met uitzondering van totalen die worden aangeboden voor het totale aantal tries).

- Het eerste team wint de wedstrijd (rust) – "**Win1**".
- Gelijkspel in de wedstrijd (rust) – "Gelijkspel" ("X").
- Het tweede team wint de wedstrijd (rust) – "**Win2**".
- Het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd (rust) rekening houdend met de handicap – "**Handicap 1**".

- Het tweede team wint (verliest niet) de wedstrijd (ruststand) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat door de teams in de wedstrijd wordt gescoord (ruststand) – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat door elk team in de wedstrijd wordt gescoord (ruststand) – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen: het totale aantal punten in de wedstrijd (ruststand) zal **even (oneven)** zijn.

De officiële websites van de kampioenschappen (weergegeven in de tabel) worden als basis genomen voor het berekenen van de resultaten van e-rugbywedstrijden.

Defecten in de spelgraphics vormen geen basis voor het berekenen van de weddenschappen met de odds "**1**".

In het geval dat de wedstrijd om welke reden dan ook niet plaatsvindt (helemaal niet begint) en er een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd in de wedstrijd, wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd en worden alle weddenschappen op de wedstrijd berekend met de odds "1" (één).

Bovendien, in het geval dat de gestarte wedstrijd op enig moment wordt onderbroken en niet wordt voortgezet, en een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd volgens de officiële informatie, worden de weddenschappen berekend volgens de huidige regelgeving. Dat wil zeggen, als de onderbroken wedstrijd volgens deze regelgeving als gespeeld wordt beschouwd, worden de weddenschappen berekend op basis van de werkelijke resultaten die op het moment van de onderbreking zijn geregistreerd.

De e-rugbywedstrijd die om technische of andere redenen is onderbroken en niet binnen 8 uur is voortgezet of voltooid, wordt als mislukt beschouwd. De uitslagen van onderbroken en mislukte wedstrijden, die op het moment van de onderbreking al duidelijk bekend zijn en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, worden meegenomen in de berekening, en de resterende weddenschappen worden berekend met een quotering van "1" (één). Een e-rugbywedstrijd wordt als voltooid beschouwd als deze volledig is gespeeld.

Weddenschappen worden geaccepteerd op de andere mogelijke uitkomsten van e-rugbywedstrijden die door de organisator in de Line worden aangeboden.

## Beschrijving van e-rugbymarkten

Weddenschappen op e-rugbywedstrijden worden geaccepteerd voor de reguliere speeltijd, tenzij anders aangegeven door de organisator in de lijn. De wedstrijden worden gehouden in een 2×10 of 2×5-formaat (2 helften van elk respectievelijk 10 of 5 minuten) volgens de vereisten van het huidige toernooi. Bij e-rugby kan de huidige minuut die op het tijdbord wordt weergegeven, afwijken van de werkelijke tijd van de wedstrijd. Als bijvoorbeeld 20 (2×10) minuten zijn ingesteld als duur voor e-rugby, zal het tijdbord dat de huidige tijd van de wedstrijd weergeeft, in 20 werkelijke minuten 80 minuten bereiken. Bijvoorbeeld, op de 2<sup>e</sup> werkelijke minuut van de wedstrijd kunnen de 8 minuten worden weergegeven op het tijdbord dat de huidige minuut van de wedstrijd weergeeft.

### Weddenschappen aangeboden op de uitslagen van e-rugbywedstrijden:

Bij e-rugby worden de **handicap** en **het totaal** berekend op basis van punten (met uitzondering van totalen die worden aangeboden voor het totale aantal tries).

- Het eerste team wint de wedstrijd (rust) – "**Win1**".
- Gelijkspel in de wedstrijd (rust) – "Gelijkspel" ("X").
- Het tweede team wint de wedstrijd (rust) – "**Win2**".
- Het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd (rust) rekening houdend met de handicap – "**Handicap 1**".
- Het tweede team wint (verliest niet) de wedstrijd (ruststand) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat door de teams in de wedstrijd wordt gescoord (ruststand) – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat door elk team in de wedstrijd wordt gescoord (ruststand) – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen: het totale aantal punten in de wedstrijd (rust) zal **even (oneven)** zijn.

De officiële websites van de kampioenschappen (weergegeven in de tabel) worden als basis genomen voor het berekenen van de resultaten van e-rugbywedstrijden.

De onderbreking van de stream van de wedstrijd en de defecten in de spelgraphics als gevolg van technische of andere redenen vormen geen basis voor de berekening van de weddenschap met de odds "1" (één).

De standaard overwinning (nederlaag) die om welke reden dan ook wordt geregistreerd, vormt geen basis voor de berekening van de weddenschap. In dit

geval wordt de wedstrijd als niet voltooid beschouwd en worden alle weddenschappen berekend met de odds "1" (één).

Een e-rugbywedstrijd die om technische of andere redenen is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of beëindigd, wordt als niet voltooid beschouwd. De uitslagen van onderbroken en mislukte wedstrijden, die op het moment van de onderbreking van de wedstrijd al duidelijk bekend zijn en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, worden berekend, en de resterende weddenschappen worden berekend met een quotering van "1" (één). Een e-rugbywedstrijd wordt als voltooid beschouwd als deze volledig is gespeeld. Weddenschappen worden geaccepteerd op de andere mogelijke uitkomsten van e-rugbywedstrijden die door de aanbieder in het programma (lijn) worden aangeboden.

## 29. Weddenschappen op handbal

De reguliere speeltijd van een handbalwedstrijd is 60 minuten (twee helften van elk 30 minuten). Bij handbalwedstrijden worden weddenschappen geaccepteerd op de reguliere speeltijd, tenzij anders aangegeven door de aanbieder in het programma (lijn). De resultaten die worden geregistreerd in verlenging en 7-meter strafschoppen worden niet meegenomen bij de berekening van de weddenschappen die zijn geplaatst op de resultaten die worden aangeboden voor de reguliere speeltijd. Handbalwedstrijden kunnen ook worden gehouden in de volgende formats: reguliere speeltijd van 50 en 40 minuten met helften van respectievelijk 25 en 20 minuten. Tijdens wedstrijden die in deze formats worden gehouden, wordt de mededeling over het wedstrijdformat door de aanbieder in het programma (lijn) vermeld.

### Weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van handbalwedstrijden:

- Het eerste team wint de wedstrijd (helft) – "**Win1**".
- Gelijkspel in de wedstrijd (helft) – "**X**".
- Het tweede team wint de wedstrijd (helft) – "**Win2**".
- Het eerste team zal de wedstrijd (helft) niet verliezen – "**1X**".
- Een van de teams wint de wedstrijd (helft) – "**12**".
- Het tweede team zal de wedstrijd (helft) niet verliezen – "**X2**".
- Het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd (helft) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 1**".

- Het tweede team zal de wedstrijd (helft) winnen (niet verliezen) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door de teams in de wedstrijd (helft) wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door elk team afzonderlijk in de wedstrijd (helft) wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat in de wedstrijd (helft) wordt gescoord, dat **even (oneven)** is.
- Weddenschappen op de uitslagen van de eerste helft en de volledige wedstrijd:

Het is mogelijk om tegelijkertijd de uitslagen van de eerste helft en de volledige wedstrijd te voorspellen. Er zijn 9 wedopties beschikbaar:

"Win1/Win1" - overwinning van het eerste team in zowel de eerste helft als de volledige wedstrijd.

"Win1/X" - overwinning van het eerste team in de eerste helft en gelijkspel in de volledige wedstrijd.

"Win1/Win2" - overwinning van het eerste team in de eerste helft en overwinning van het tweede team in de volledige wedstrijd.

"X/Win1" - gelijkspel in de eerste helft en overwinning van het eerste team in de volledige wedstrijd.

"X/X" - gelijkspel in zowel de eerste helft als de volledige wedstrijd.

"X/Win2" - gelijkspel in de eerste helft en overwinning van het tweede team in de volledige wedstrijd.

"Win2/Win1" - overwinning van het tweede team in de eerste helft en overwinning van het eerste team in de volledige wedstrijd.

"Win2/X" - overwinning van het tweede team in de eerste helft en gelijkspel in de volledige wedstrijd.

"Win2/Win2" - overwinning van het tweede team in zowel de eerste helft als de volledige wedstrijd.

De officiële websites van de toernooien en kampioenschappen die in de tabel zijn opgenomen, worden als basis genomen bij de berekening van weddenschappen op de uitslagen van handbalwedstrijden.

Een handbalwedstrijd (met een duur van 60 minuten) die is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of beëindigd, wordt als voltooid beschouwd als de 50e minuut van de wedstrijd al was begonnen. Wedstrijden met een duur van 50 en 40 minuten die zijn onderbroken en niet binnen 24 uur zijn voortgezet of beëindigd, worden als voltooid beschouwd als de 40e minuut (voor wedstrijden met een duur van 50 minuten) en de 32e minuut (voor wedstrijden met een duur van 40 minuten) al was begonnen. In alle andere gevallen wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd.

De uitslagen van onderbroken en mislukte wedstrijden, die op het moment van de onderbreking van de wedstrijd al duidelijk bekend zijn en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, worden berekend en de resterende weddenschappen worden berekend met een quotering van "1" (één).

In het geval dat de wedstrijd om welke reden dan ook niet plaatsvindt (helemaal niet begint) en er een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd in de wedstrijd, wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd en worden alle weddenschappen op de wedstrijd berekend met de quotering "1" (één). Bovendien, in het geval dat de gestarte wedstrijd op enig moment wordt onderbroken en niet wordt voortgezet, en een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd volgens de officiële informatie, worden de weddenschappen berekend volgens de huidige regelgeving. Dat wil zeggen, als de onderbroken wedstrijd volgens deze regelgeving als gespeeld wordt beschouwd, worden de weddenschappen berekend op basis van de werkelijke resultaten die op het moment van onderbreking zijn geregistreerd.

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op andere mogelijke uitkomsten van handbalwedstrijden die door de organisator in de Line worden aangeboden.

## **Beschrijving van handbalmarkten**

De reguliere speeltijd van een handbalwedstrijd is 60 minuten (twee helften van elk 30 minuten). Bij handbalwedstrijden worden weddenschappen geaccepteerd op de reguliere speeltijd, tenzij anders aangegeven door de aanbieder in het programma (lijn). De resultaten die worden geregistreerd in de verlenging en de

7-meter strafschoppenserie worden niet meegenomen bij de berekening van de weddenschappen die zijn geplaatst op de resultaten die worden aangeboden voor de reguliere speeltijd. Handbalwedstrijden kunnen ook worden gehouden in de volgende formats: reguliere speeltijd van 50 en 40 minuten met halften van respectievelijk 25 en 20 minuten. Tijdens wedstrijden die in deze formats worden gehouden, wordt de mededeling over het wedstrijdformat door de aanbieder in het programma (lijn) vermeld.

### **Weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van handbalwedstrijden:**

- Het eerste team wint de wedstrijd (helft) – "**Win1**".
- Gelijkspel in de wedstrijd (helft) – "**X**".
- Het tweede team wint de wedstrijd (helft) – "**Win2**".
- Het eerste team zal de wedstrijd (helft) niet verliezen – "**1X**".
- Een van de teams wint de wedstrijd (helft) – "**12**".
- Het tweede team zal de wedstrijd (helft) niet verliezen – "**X2**".
- Het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd (helft) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 1**".
- Het tweede team zal de wedstrijd (helft) winnen (niet verliezen) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door de teams in de wedstrijd (helft) wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door elk team afzonderlijk in de wedstrijd (helft) wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat in de wedstrijd (helft) wordt gescoord, dat **even (oneven)** is.
- Weddenschappen op de uitslagen van de eerste helft en de volledige wedstrijd:

Het is mogelijk om tegelijkertijd de uitslagen van de eerste helft en de volledige wedstrijd te voorspellen. Er zijn 9 wedopties beschikbaar:

"Win1/Win1" - overwinning van het eerste team in zowel de eerste helft als de volledige wedstrijd.

"Win1/X" - overwinning van het eerste team in de eerste helft en gelijkspel in de volledige wedstrijd.

"Win1/Win2" - overwinning van het eerste team in de eerste helft en overwinning van het tweede team in de volledige wedstrijd.

"X/Win1" - gelijkspel in de eerste helft en overwinning van het eerste team in de volledige wedstrijd.

"X/X" - gelijkspel in zowel de eerste helft als de volledige wedstrijd.

"X/Win2" - gelijkspel in de eerste helft en overwinning van het tweede team in de volledige wedstrijd.

"Win2/Win1" - overwinning van het tweede team in de eerste helft en overwinning van het eerste team in de volledige wedstrijd.

"Win2/X" - overwinning van het tweede team in de eerste helft en gelijkspel in de volledige wedstrijd.

"Win2/Win2" - overwinning van het tweede team in zowel de eerste helft als de volledige wedstrijd.

De officiële websites van de toernooien en kampioenschappen die in de tabel zijn opgenomen, worden als basis genomen bij de berekening van weddenschappen op de uitslagen van handbalwedstrijden.

Een handbalwedstrijd (met een duur van 60 minuten) die is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of uitgespeeld, wordt als voltooid beschouwd als er ten minste 50 minuten volledig zijn gespeeld. Wedstrijden met een duur van 50 en 40 minuten die zijn onderbroken en niet binnen 24 uur zijn voortgezet of uitgespeeld, worden als voltooid beschouwd als er ten minste 40 minuten (voor wedstrijden met een duur van 50 minuten) en 32 minuten (voor wedstrijden met een duur van 40 minuten) volledig zijn gespeeld. In alle andere gevallen wordt de wedstrijd als niet voltooid beschouwd. Als de wedstrijd is onderbroken en als niet voltooid wordt beschouwd, worden de weddenschappen waarvan de uitkomst op het moment van onderbreking al vaststond en die niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, berekend, en worden alle andere weddenschappen berekend met de quotering "1" (één).

Weddenschappen worden ook geaccepteerd op andere mogelijke uitkomsten van handbalwedstrijden die door de aanbieder in het programma (lijn) worden aangeboden.

## 30. Weddenschappen op gesimuleerde realiteitsspellen

Gesimuleerde realiteitsspellen zijn gebaseerd op kunstmatige intelligentie. In gesimuleerde realiteitsspellen vertegenwoordigen de modellen van deelnemende teams (de spelers) een volledig op echte gegevens gebaseerde simulatie. Alle persoonlijkheden, de namen van de speelvelden van de teams, competities, kampioenschappen, organisatoren en verenigingen worden gebruikt in beschrijvende vorm en voor feitelijke informatieverstrekking. De weddenschappen kunnen worden aangeboden voor de wedstrijden van die sporttypes, waarvan de organisator in het onderhavige reglement weddenschappen op de uitslagen van de wedstrijden aanbiedt. Zo worden bijvoorbeeld weddenschappen aangeboden voor de gesimuleerde realiteitsspellen van voetbal, basketbal, tennis, ijshockey, cricket en voor gesimuleerde realiteitsspellen van andere sporttypes.

De weddenschappen op de uitslagen van gesimuleerde realiteitswedstrijden die door de organisator worden aangeboden, zijn dezelfde als de weddenschappen op de uitslagen van de betreffende sporten, die in dit reglement worden weergegeven.

Bij gesimuleerde realiteitswedstrijden voetbal kunnen bijvoorbeeld de volgende weddenschappen worden aangeboden:

- Het eerste team wint de wedstrijd (ruststand) – "**Win 1**".
- Gelijkspel in de wedstrijd (rust) – "**X**".
- Het tweede team wint de wedstrijd (ruststand) – "**Win 2**".
- Het eerste team zal de wedstrijd niet verliezen (ruststand) – "**1X**".
- Een van de teams wint de wedstrijd (ruststand) – "**12**".
- Het tweede team zal de wedstrijd niet verliezen (ruststand) – "**X2**".
- Het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd (ruststand) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 1**".
- Het tweede team zal de wedstrijd winnen (niet verliezen) (ruststand) rekening houdend met de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door de teams in de wedstrijd wordt gescoord (ruststand) – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".

Op basis van hetzelfde principe worden weddenschappen aangeboden voor gesimuleerde realitygames van andere sporttypes.

De weddenschappen op de uitslagen van gesimuleerde reality-wedstrijden worden berekend op basis van het berekeningsprincipe van de huidige regelgeving voor weddenschappen op de uitslagen van de betreffende sporten.

De officiële websites (weergegeven in de tabel) worden als basis genomen bij de berekening van weddenschappen op de uitslagen van gesimuleerde reality-wedstrijden.

Een gesimuleerde realiteitswedstrijd die om technische of andere redenen is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of beëindigd, wordt als niet voltooid beschouwd. Als de wedstrijd is onderbroken en als niet voltooid wordt beschouwd, worden de weddenschappen waarvan de uitkomsten op het moment van onderbreking al vaststonden en die niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, berekend, en worden alle andere weddenschappen berekend met de quotering "1" (één). Een gesimuleerde realiteitswedstrijd wordt als voltooid beschouwd als deze volledig is gespeeld.

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op andere mogelijke uitkomsten van gesimuleerde realitywedstrijden die door de organisator in de lijn worden aangeboden.

## **Beschrijving van markten voor gesimuleerde realiteitsspellen**

Simulated reality-wedstrijden zijn gebaseerd op kunstmatige intelligentie. In simulated reality-wedstrijden vertegenwoordigen de modellen van deelnemende teams (de spelers) een volledig op echte gegevens gebaseerde simulatie. Alle persoonlijkheden, de namen van de speelvelden van de teams, competities, kampioenschappen, organisatoren en verenigingen worden gebruikt in beschrijvende vorm en voor feitelijke informatieverstrekking. De weddenschappen kunnen worden aangeboden voor de wedstrijden van die sporttypes, waarvan de organisator in dit reglement weddenschappen op de uitslagen aanbiedt. Zo worden bijvoorbeeld weddenschappen aangeboden voor de gesimuleerde realiteitsspellen van voetbal, basketbal, tennis, ijshockey, cricket en voor gesimuleerde realiteitsspellen van andere sporttypes.

De weddenschappen op de uitslagen van gesimuleerde realiteitswedstrijden die door de organisator worden aangeboden, zijn dezelfde als de weddenschappen op de uitslagen van de betreffende sporten, die in dit reglement worden weergegeven.

Bij gesimuleerde realiteitswedstrijden voetbal kunnen bijvoorbeeld de volgende weddenschappen worden aangeboden:

- Het eerste team wint de wedstrijd (ruststand) – **"Win 1"**.
- Gelijkspel in de wedstrijd (rust) – **"X"**.
- Het tweede team wint de wedstrijd (ruststand) – **"Win 2"**.
- Het eerste team zal de wedstrijd niet verliezen (ruststand) – **"1X"**.
- Een van de teams wint de wedstrijd (ruststand) – **"12"**.
- Het tweede team zal de wedstrijd niet verliezen (ruststand) – **"X2"**.
- Het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd (ruststand) met inachtneming van de handicap – **"Handicap 1"**.
- Het tweede team zal de wedstrijd winnen (niet verliezen) (ruststand) met inachtneming van de handicap – **"Handicap 2"**.
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door de teams in de wedstrijd wordt gescoord (ruststand) – **"Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument"**.
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door elk team afzonderlijk in de wedstrijd wordt gescoord (rust) – **"Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument"**.

Op basis van hetzelfde principe worden weddenschappen aangeboden voor gesimuleerde realitygames van andere sporttypes.

De weddenschappen op de uitslagen van gesimuleerde reality-wedstrijden worden berekend op basis van het berekeningsprincipe van de huidige regelgeving voor weddenschappen op de uitslagen van de betreffende sporten.

De officiële websites (weergegeven in de tabel) worden als basis genomen bij de berekening van weddenschappen op de uitslagen van gesimuleerde reality-wedstrijden.

Een gesimuleerde realiteitswedstrijd die om technische of andere redenen is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of beëindigd, wordt als niet voltooid beschouwd. Als de wedstrijd is onderbroken en als niet voltooid wordt beschouwd, worden de weddenschappen waarvan de uitkomsten op het moment van onderbreking al vaststonden en die niet afhankelijk zijn van het eindresultaat

van de wedstrijd, berekend, en worden alle andere weddenschappen berekend met de quotering "1" (één). Een gesimuleerde realiteitswedstrijd wordt als voltooid beschouwd als deze volledig is gespeeld.

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op andere mogelijke uitkomsten van gesimuleerde realitywedstrijden die door de aanbieder in het programma (lijn) worden aangeboden.

## 31. Weddenschappen op e-volleybal

In e-volleybalwedstrijden worden 3 tot 5 sets gespeeld. Het team dat 3 van de sets wint, wint de wedstrijd, en het team dat als eerste 25 punten bereikt, wint de set (in de<sup>5e</sup> laatste set – 15 punten) met een voorsprong van ten minste 2 punten op de tegenstander. Bij een stand van 24:24 (in de<sup>5e</sup> laatste set – 14:14) wordt de set (de<sup>5e</sup> laatste set) gespeeld totdat een van de teams een voorsprong van 2 punten op de tegenstander heeft behaald.

Weddenschappen aangeboden op de uitslagen van e-volleybalwedstrijden:

Bij e-volleybal worden de handicap en het totaal berekend op basis van punten, met uitzondering van de uitkomsten "Handicap **sets**" en "**Totaal sets**", die worden berekend op basis van het aantal.

- Het eerste team wint de wedstrijd (set) – "**Win1**".
- Het tweede team wint de wedstrijd (set) – "**Win2**".
- Het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd (set) rekening houdend met de handicap – "**Handicap 1**".
- Het tweede team wint (verliest niet) de wedstrijd (set) rekening houdend met de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen: op basis van het aantal sets dat het eerste team de wedstrijd zal winnen (niet verliezen), rekening houdend met de handicap – "**Handicap 1**".
- Weddenschappen: op het aantal sets dat het tweede team zal winnen (niet verliezen) in de wedstrijd, rekening houdend met de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat door teams in de wedstrijd (set) wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) de totale waarde**".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat door elk team in de wedstrijd (set) wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) de totale waarde**".

- Weddenschappen: het totale aantal punten in de wedstrijd (set) zal **even (oneven)** zijn.
- Weddenschappen op de uitkomsten van "**Winnen met voordeelpunten**" in de set.  
Er wordt voorgesteld om te raden welk team de set zal winnen en met een voordeel van hoeveel aangeboden punten, bijvoorbeeld: "Winst van team 2 met een voordeel van 4-6 punten".
- Weddenschappen op de eindscore van de wedstrijd (set).  
Er wordt voorgesteld om de exacte score te kiezen die in het eindresultaat van de wedstrijd (set) wordt geregistreerd, volgens de mogelijke opties die in de lijn zijn opgenomen.

Voor het berekenen van de resultaten van e-volleybalwedstrijden worden de officiële websites van de wedstrijden, weergegeven in de tabel, als basis gebruikt.

Defecten in de spelgraphics vormen geen basis voor het berekenen van de weddenschappen met de odds "1".

In het geval dat de wedstrijd om welke reden dan ook niet plaatsvindt (helemaal niet begint) en er een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd in de wedstrijd, wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd en worden alle weddenschappen op de wedstrijd berekend met de odds "1" (één).

Bovendien, in het geval dat de gestarte wedstrijd op enig moment wordt onderbroken en niet wordt voortgezet, en een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd volgens de officiële informatie, worden de weddenschappen berekend volgens de huidige regelgeving. Dat wil zeggen, als de onderbroken wedstrijd volgens deze regelgeving als gespeeld wordt beschouwd, worden de weddenschappen berekend op basis van de werkelijke resultaten die op het moment van onderbreking zijn geregistreerd.

De e-volleybalwedstrijd, die om technische of andere redenen is onderbroken en niet binnen 8 uur is voortgezet of voltooid, wordt als mislukt beschouwd. De uitslagen van onderbroken en mislukte wedstrijden, die op het moment van de onderbreking van de wedstrijd al duidelijk bekend zijn en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, worden berekend, en de resterende weddenschappen worden berekend met een quotering van "1" (één). Een e-volleybalwedstrijd wordt als voltooid beschouwd als deze volledig is gespeeld.

Weddenschappen op andere mogelijke uitkomsten in e-volleybalwedstrijden worden ook geaccepteerd als ze door de organisator in de lijn worden aangeboden.

## 32. Weddenschappen op E-UFC

E-UFC-wedstrijden worden gespeeld in een format van 3 tot 5 rondes. De wedstrijden en de eerste ronde worden als gestart beschouwd na de gong: het geluidssignaal dat het begin van de eerste ronde aankondigt. De wedstrijden kunnen doorgaan tot het einde van alle vooraf aangekondigde rondes en ze kunnen eerder eindigen, afhankelijk van de wijze waarop de overwinning wordt behaald.

De overwinningmethoden die in e-UFC-wedstrijden worden geregistreerd, zijn als volgt:

1. "**Overwinning op punten**" – wanneer alle rondes zijn gespeeld en de overwinning wordt bepaald door de scheidsrechters op basis van het aantal punten.
2. "**Overwinning door knock-out**" – wanneer de knock-out wordt geregistreerd in de wedstrijd en deze voortijdig wordt beëindigd.
3. "**Overwinning door technische knock-out**" – wanneer de technische knock-out in de wedstrijd wordt geregistreerd en deze voortijdig wordt beëindigd.
4. "**Overwinning door technische beslissing**" – wanneer de vechter een zodanige blessure oploopt dat de medische staf de vechter niet toestaat de wedstrijd voort te zetten, of een andere situatie waarin de winnaar wordt bepaald door de beslissing van de scheidsrechters.
5. "**Diskwalificatie van een vechter of weigering om te vechten**" – wanneer de vechter om welke reden dan ook wordt gediskwalificeerd of weigert de wedstrijd voort te zetten.

Behalve bij "Overwinning op punten" worden overwinningen die op andere manieren worden geregistreerd, beschouwd als een voortijdige overwinning.

In E-UFC-wedstrijden worden de rondes beschouwd als gespeeld die tot het einde zijn gespeeld, dat wil zeggen vanaf de gong die het begin van de ronde aangeeft tot de gong die het einde van de ronde aangeeft.

Als de vechter na het begin van de volgende ronde (na het geluidssignaal) om welke reden dan ook niet doorgaat met de wedstrijd, wordt de wedstrijd geacht te zijn geëindigd in de vorige ronde.

Weddenschappen aangeboden op de uitslagen van E-UFC-wedstrijden:

- De eerste vechter wint de wedstrijd (ronde) – "Win1"
- De tweede vechter wint de wedstrijd (ronde) – "Win2"
- Weddenschappen op het totale aantal rondes dat in de wedstrijd heeft plaatsgevonden – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**"
- Weddenschappen op de wijze waarop de vechter wint.
- Weddenschappen op de vooraf vastgelegde overwinning (niet vastgelegd) in de wedstrijd (ronde).

De officiële websites van de uitgevoerde wedstrijden die in de tabel zijn opgenomen, vormen de basis voor de berekening van weddenschappen op de uitslagen van e-UFC-wedstrijden.

Defecten in de spelgraphics vormen geen basis voor de berekening van weddenschappen met een quotering van "1".

De E-UFC-wedstrijd die om welke reden dan ook is onderbroken en niet binnen 8 uur is voortgezet of voltooid, wordt als mislukt beschouwd. De uitkomsten van onderbroken en mislukte wedstrijden, die op het moment van onderbreking al vaststonden en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, worden meegenomen in de berekening, en alle andere weddenschappen worden berekend met de quotering "1" (één).

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op andere mogelijke uitkomsten van e-UFC-wedstrijden die door de organisator in de Line worden aangeboden.

## 33. Weddenschappen op MMA (Mixed Martial Arts)

MMA-gevechten worden over het algemeen gehouden in een format van 3 tot 5 rondes. Het is ook mogelijk dat gevechten in een ander format worden gehouden. In dergelijke gevallen wordt de mededeling over het format van het gevecht door de aanbieder in het programma (lijn) gedaan. Het gevecht en de eerste ronde worden als begonnen beschouwd na de gong: het geluidssignaal dat het begin van de eerste ronde aankondigt. De gevechten kunnen doorgaan tot het einde van alle vooraf aangekondigde rondes en ze kunnen eerder eindigen, afhankelijk van de wijze waarop de overwinning wordt behaald.

De overwinningmethoden die in MMA-gevechten worden geregistreerd, zijn als volgt:

1. "**Overwinning op punten**" – wanneer alle rondes zijn gespeeld en de overwinning wordt bepaald door de scheidsrechters, op basis van het aantal punten.
2. "**Overwinning door knock-out**" – wanneer de knock-out wordt geregistreerd in het gevecht en het gevecht voortijdig eindigt.
3. "**Overwinning door technische knock-out**" – wanneer de technische knock-out in het gevecht wordt geregistreerd en het gevecht voortijdig eindigt.
4. "**Overwinning door technische beslissing**" – wanneer de vechter een zodanige blessure oploopt dat de medische staf de vechter niet toestaat het gevecht voort te zetten, of een andere situatie waarin de winnaar wordt bepaald door de beslissing van de scheidsrechters.
5. "**Diskwalificatie van een vechter of weigering om te vechten**" – wanneer de vechter om welke reden dan ook wordt gediskwalificeerd of weigert om het gevecht voort te zetten. Als de diskwalificatie van de vechter plaatsvindt na het daadwerkelijke einde van het gevecht, wordt hiermee geen rekening gehouden bij de berekening van weddenschappen op de uitkomsten "Win1", "Gelijkspel" en "Win2".

Behalve bij de methode "**Overwinning op punten**" worden de overwinningen die volgens de andere methoden worden geregistreerd, beschouwd als een vooraf vastgestelde overwinning.

In MMA-wedstrijden worden de rondes als voltooid beschouwd die hebben plaatsgevonden tot het einde, dat wil zeggen vanaf de gong die het begin van de ronde aangeeft tot de gong die het einde van de ronde aangeeft.

Als de vechter na het begin van de volgende ronde (na het geluidssignaal) om welke reden dan ook het gevecht niet voortzet, wordt het gevecht geacht te zijn geëindigd in de vorige ronde.

Het vooraf aangekondigde aantal rondes (het format van het gevecht) kan tijdens het gevecht worden gewijzigd. In deze gevallen worden de weddenschappen op het aantal rondes berekend met een quotering van 1 (één) en blijven de weddenschappen op de uitkomsten "Win1", "Draw" en "Win2" geldig.

Weddenschappen aangeboden op de uitkomsten van MMA-gevechten:

- De eerste vechter wint het gevecht (ronde) – "Win1"
- Gelijkspel in het gevecht (ronde) – "X"  
Als de uitkomst "Gelijkspel" niet door de aanbieder in het programma (lijn) werd aangeboden en het gevecht in een gelijkspel eindigde, worden de

weddenschappen op de uitkomsten "Win1" en "Win2" berekend met de quotering 1 (één).

- De tweede vechter wint het gevecht (ronde) – "Win2"
- Weddenschappen op het totale aantal rondes in het gevecht – **"Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument"**
- Weddenschappen op de wijze waarop de vechter wint.
- Weddenschappen op de vooraf vastgelegde overwinning (niet vastgelegd) in het gevecht (ronde).

De officiële websites van de uitgevoerde gevechten die in de tabel zijn opgenomen, vormen de basis voor de berekening van weddenschappen op de uitkomsten van MMA-gevechten.

MMA-gevechten die om technische of andere redenen zijn onderbroken en niet binnen 24 uur zijn voortgezet of beëindigd, worden beschouwd als niet- voltooid. Als het gevecht is onderbroken en als niet- voltooid wordt beschouwd, worden de weddenschappen waarvan de uitkomst op het moment van onderbreking al vaststond en die niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van het gevecht, berekend, en worden alle andere weddenschappen berekend met de quotering "1" (één).

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op andere mogelijke uitkomsten van MMA-gevechten die door de aanbieder in de lijn worden aangeboden.

## **MMA (Mixed Martial Arts) Markten Beschrijving**

MMA-gevechten worden over het algemeen gehouden in een format van 3 tot 5 rondes. Het is ook mogelijk dat gevechten in een ander format worden gehouden. In dergelijke gevallen wordt de mededeling over het format van het gevecht door de organisator in de Line gedaan. Het gevecht en de eerste ronde worden als begonnen beschouwd na de gong: het geluidssignaal dat het begin van de eerste ronde aankondigt. Het gevecht kan plaatsvinden tot het einde van alle vooraf aangekondigde rondes en kan eerder eindigen, afhankelijk van de manier waarop de vechter wint.

Het vooraf aangekondigde aantal rondes (het format van de wedstrijd) kan worden gewijzigd. In deze gevallen worden de weddenschappen op het aantal rondes berekend met de odds "1" (één) en blijven de weddenschappen op de uitkomsten "Win1", "Draw" en "Win2" geldig.

Een MMA-gevecht dat om welke reden dan ook is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of beëindigd, wordt als mislukt beschouwd. De uitkomsten van onderbroken en mislukte evenementen, die op het moment van de onderbreking van het gevecht al duidelijk bekend zijn en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van het gevecht, worden berekend en de resterende weddenschappen worden berekend met een quotering van "1" (één).

## Resultaat

**Resultaat:** er wordt aangeboden om de winnaar van het gevecht te voorspellen.

De volgende wedopties zijn beschikbaar:

**Win 1:** de overwinning van vechter 1

**X:** het gevecht eindigt in een gelijkspel

**Winst 2:** de overwinning van vechter 2.

## Totaal aantal voltooide rondes

**Totaal aantal voltooide rondes:** er kan worden gewed op het aantal voltooide rondes in het gevecht.

In MMA worden die rondes als voltooid beschouwd die tot het einde hebben plaatsgevonden, dat wil zeggen vanaf het gongsignaal dat het begin van de ronde aangeeft tot het gongsignaal dat het einde van de ronde aangeeft. Als de vechter na het begin van de volgende ronde (na het geluidssignaal) om welke reden dan ook de wedstrijd niet voortzet, wordt de wedstrijd geacht te zijn geëindigd in de vorige ronde.

De volgende wedopties zijn beschikbaar:

**Totaal aantal voltooide rondes (meer dan):** het totale aantal voltooide rondes zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

**Totaal aantal voltooide rondes (onder):** het totale aantal voltooide rondes zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

*Het voorbeeld*

*De weddenschap **Totaal aantal voltooide rondes: over (0,5)**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet ten minste één ronde volledig zijn gespeeld (de ronde wordt als voltooid beschouwd na het geluidssignaal dat het einde van de ronde aangeeft).*

## **Winnende methode**

**Winnende methode:** er kan worden ingezet op de winnende methode van de vechter.

De volgende wedopties zijn beschikbaar:

**Overwinning op punten** – de situatie waarin alle rondes worden gespeeld en de overwinning wordt bepaald door de scheidsrechters op basis van het aantal behaalde punten.

**Overwinning door knock-out** – de situatie waarin een knock-out wordt geregistreerd in het gevecht en het gevecht voortijdig wordt beëindigd.

**Overwinning door technische knock-out** – de situatie waarin een technische knock-out wordt geregistreerd in het gevecht en het gevecht voortijdig wordt beëindigd.

**Overwinning door technische beslissing** – wanneer een vechter een zodanige blessure oploopt dat de medische staf hem niet toestaat het gevecht voort te zetten, of andere situaties waarin de winnaar wordt bepaald door de scheidsrechters.

**Diskwalificatie van een vechter of weigering om te vechten** – wanneer een vechter om welke reden dan ook wordt gediskwalificeerd of weigert om het gevecht voort te zetten. Als de diskwalificatie van de vechter plaatsvindt na het daadwerkelijke einde van het gevecht, wordt hiermee geen rekening gehouden bij de berekening van weddenschappen op de uitkomsten "Win1", "Gelijkspel" en "Win2".

## **Voortijdige overwinning**

**Voortijdige overwinning:** er wordt gevraagd om te voorspellen of er al dan niet een voortijdige overwinning zal worden geregistreerd in het gevecht. In MMA-gevechten worden alle overwinningmethoden, behalve **overwinning op punten**, beschouwd als een voortijdige overwinning.

De volgende wedopties zijn beschikbaar:

**Voortijdige overwinning: ja** – er zal een voortijdige overwinning worden geregistreerd in het gevecht

**Voortijdige overwinning: nee** – er zal geen voortijdige overwinning worden geregistreerd in het gevecht.

### Winst door KO/TKO/DQ

De weddenschap op "**Winst door KO/TKO/DQ**" is de voorspelling dat de geselecteerde vechter zal winnen **door een van de volgende methoden:**

#### **KO (knock-out):**

De tegenstander wordt knock-out geslagen en kan het gevecht niet voortzetten, meestal als gevolg van stoten.

#### **TKO (technische knock-out):**

De scheidsrechter stopt het gevecht omdat een vechter zich niet langer op intelligente wijze verdedigt, zelfs als hij niet bewusteloos is. Dit kan ook gebeuren als de arts of de hoek van de vechter het gevecht stopt.

#### **DQ (diskwalificatie):**

De tegenstander wordt gediskwalificeerd vanwege het overtreden van de regels (bijv. illegale slagen, herhaalde overtredingen).

## 34. Weddenschappen op boksen

Boksen wordt gehouden in een format van maximaal 12 ronden. Elke ronde duurt 3 minuten, in bepaalde gevallen kan deze 2 minuten duren. Bokswedstrijden kunnen doorgaan tot het einde van alle vooraf aangekondigde ronden en ze

kunnen eerder eindigen, afhankelijk van de wijze waarop de overwinning wordt behaald.

De overwinningmethoden die bij boksen worden geregistreerd, zijn als volgt:

1. "**Overwinning op punten**" – wanneer alle rondes zijn gespeeld en de overwinning wordt bepaald door de scheidsrechters op basis van het aantal punten.
2. "**Overwinning door knock-out**" – wanneer er een knock-out wordt geregistreerd in het gevecht en het gevecht voortijdig wordt beëindigd.
3. "**Overwinning door technische knock-out**" – wanneer de technische knock-out in het gevecht wordt geregistreerd en het gevecht voortijdig eindigt.
4. "**Overwinning door technische beslissing**" – wanneer de bokser een zodanige blessure oploopt dat de medische staf de bokser niet toestaat het gevecht voort te zetten, of een andere situatie waarin de winnaar wordt bepaald door de beslissing van de scheidsrechters.
5. "**Diskwalificatie van een bokser of weigering om te vechten**" – wanneer de bokser om welke reden dan ook wordt gediskwalificeerd of weigert om het gevecht voort te zetten. Als de diskwalificatie van de bokser plaatsvindt na het daadwerkelijke einde van het gevecht, wordt hiermee geen rekening gehouden bij de berekening van weddenschappen op de uitkomsten "Win1", "Gelijkspel" en "Win2".

Behalve bij de methode "**Overwinning op punten**" worden de overwinningen die volgens de andere methoden worden geregistreerd, beschouwd als een vooraf vastgestelde overwinning.

In het boksen worden de rondes die tot het einde zijn gespeeld als voltooid beschouwd.

Als de bokser na het begin van de volgende ronde (na het geluidssignaal) om welke reden dan ook niet doorgaat met het gevecht, wordt het gevecht geacht te zijn geëindigd in de vorige ronde.

Weddenschappen die worden aangeboden op de uitkomsten van bokswedstrijden:

- De eerste bokser wint het gevecht (ronde) – "Win1"
- Gelijkspel in het gevecht (ronde) – "X"  
Als de uitkomst "Gelijkspel" niet door de aanbieder in het programma (lijn) werd aangeboden en het gevecht (ronde) eindigde in een gelijkspel, dan

worden de weddenschappen op de uitkomsten "Win1" en "Win2" berekend met een quotering van 1 (één).

- De tweede bokser wint het gevecht (ronde) – "Win2"
- Weddenschappen op het totale aantal ronden in het gevecht – **"Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument"**
- Weddenschappen op de manier waarop de bokser wint.
- Weddenschappen op de vooraf vastgelegde overwinning (niet vastgelegd) in het gevecht (ronde).

De officiële websites van de uitgevoerde gevechten die in de tabel zijn opgenomen, vormen de basis voor de berekening van weddenschappen op de uitkomsten van boksgevechten.

Het boksgevecht dat om technische of andere redenen is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of beëindigd, wordt als niet voltooid beschouwd. Als het gevecht is onderbroken en als niet voltooid wordt beschouwd, worden de weddenschappen waarvan de uitkomst op het moment van onderbreking al vaststond en die niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van het gevecht, berekend, en worden alle andere weddenschappen berekend met de quotering "1" (één). Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op andere mogelijke uitkomsten van bokswedstrijden die door de aanbieder in het programma (lijn) worden aangeboden.

## 35. Weddenschappen op klask

Er zijn geen tijdslimieten voor de wedstrijden van klask. Een wedstrijd bestaat uit 2-3 sets. De speler die 2 (twee) sets heeft gewonnen, wint de wedstrijd, en de speler die 6 (zes) punten heeft gescoord, wint de set.

Er zijn 4 (vier) manieren waarop de speler een punt kan scoren in de wedstrijd:

1. Bal in het doel van de tegenstander (wanneer de oranje bal in het doel van de tegenstander terechtkomt).
2. Wanneer twee of drie witte magnetische stukken op de magnetische stakers van de tegenstander liggen (twee of drie witte magnetische stukken blijven door magnetische energie aan de magnetische stakers kleven; als er slechts één magnetisch stuk kleeft, gaat de wedstrijd door).

3. Wanneer de tegenstander de controle over zijn magnetische stakers verliest en deze niet kan terugkrijgen (de magnetische stakers liggen horizontaal op de tafel en de speler kan ze niet terugbrengen naar hun oorspronkelijke positie).

4. Wanneer de magnetische stakers van de tegenstander in zijn/haar eigen doel terecht komen (in dit geval wordt er een punt gescoord, zelfs als de speler erin slaagt om de magnetische staker uit zijn/haar doel te halen).

### **Weddenschappen op de uitslagen van Klask-wedstrijden:**

In Klask worden de handicap en het totaal berekend op basis van punten.

- De eerste speler wint de wedstrijd (set) – "**Win 1**".
- De tweede speler wint de wedstrijd (set) – "**Win 2**".
- De eerste speler wint (verliest niet) de wedstrijd (set) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 1**".
- De tweede speler wint (verliest niet) de wedstrijd (set) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat door de speler in de wedstrijd (set) wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat in de wedstrijd (set) wordt gescoord, dat **even (oneven)** is.
- Weddenschappen op de eindscore van de wedstrijd (set).

Er wordt aangeboden om de exacte score aan het einde van de wedstrijd te selecteren uit de beschikbare opties in het programma (lijn).

De officiële websites van de toernooien en kampioenschappen die in de tabel zijn opgenomen, worden als basis genomen bij de berekening van weddenschappen op de uitslagen van klask-wedstrijden.

Een klask-wedstrijd die is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of beëindigd, wordt als niet voltooid beschouwd. De uitslagen van onderbroken en niet voltooide wedstrijden die op het moment van de onderbreking al vaststonden en niet afhankelijk zijn van de einduitslag van de wedstrijd, worden meegenomen in de berekening, en alle andere weddenschappen worden berekend met de quotering "1" (één). Een klask-wedstrijd wordt als voltooid beschouwd als deze volledig is gespeeld.

Weddenschappen worden ook geaccepteerd op de andere mogelijke uitslagen van klask-wedstrijden die door de organisator in de Line worden aangeboden.

## Beschrijving van klask-markten

Er zijn geen tijdslimieten voor de wedstrijden van klask. Een wedstrijd bestaat uit 2-3 sets. De speler die 2 (twee) sets heeft gewonnen, wint de wedstrijd, en de speler die 6 (zes) punten heeft gescoord, wint de set.

Er zijn 4 (vier) manieren waarop de speler een punt kan scoren in de wedstrijd:

1. Bal in het doel van de tegenstander (wanneer de oranje bal in het doel van de tegenstander terechtkomt).
2. Wanneer twee of drie witte magnetische stukken op de magnetische stakers van de tegenstander liggen (twee of drie witte magnetische stukken kleven aan magnetische stakers door magnetische energie; als er slechts één magnetisch stuk kleeft, gaat de wedstrijd door).
3. Wanneer de tegenstander de controle over zijn magnetische stakers verliest en deze niet kan terugkrijgen (de magnetische stakers liggen horizontaal op de tafel en de speler kan ze niet terugbrengen naar hun oorspronkelijke positie).
4. Wanneer de magnetische stakers van de tegenstander in zijn/haar eigen doel terechtkomen (in dit geval wordt er een punt gescoord, zelfs als de speler erin slaagt om de magnetische staker uit zijn/haar doel te halen).

### Weddenschappen op de uitslagen van Klask-wedstrijden:

In **Klask** worden de handicap en het totaal berekend op basis van punten.

- De eerste speler wint de wedstrijd (set) – "**Win 1**".
- De tweede speler wint de wedstrijd (set) – "**Win 2**".
- De eerste speler wint (verliest niet) de wedstrijd (set) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 1**".
- De tweede speler wint (verliest niet) de wedstrijd (set) met inachtneming van de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat door de speler in de wedstrijd (set) wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument**".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat in de wedstrijd (set) wordt gescoord, dat **even (oneven)** is.

- **Weddenschappen op de eindscore van de wedstrijd (set).**

Er wordt aangeboden om de exacte score aan het einde van de wedstrijd te selecteren uit de beschikbare opties in het programma (lijn).

De officiële websites van de toernooien en kampioenschappen die in de tabel zijn opgenomen, worden als basis genomen bij de berekening van weddenschappen op de uitslagen van klask-wedstrijden.

Een klask-wedstrijd die is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of beëindigd, wordt als niet voltooid beschouwd. De uitslagen van onderbroken en niet voltooide wedstrijden die op het moment van de onderbreking al vaststonden en niet afhankelijk zijn van de einduitslag van de wedstrijd, worden meegenomen in de berekening, en alle andere weddenschappen worden berekend met de quotering "1" (één). Een klask-wedstrijd wordt als voltooid beschouwd als deze volledig is gespeeld.

Weddenschappen worden ook geaccepteerd op de andere mogelijke uitslagen van klask-wedstrijden die door de organisator in het programma (lijn) worden aangeboden.

## 36. Weddenschappen op airhockey

Er zijn geen tijdslimieten voor de wedstrijden van Air Hockey. De wedstrijd bestaat uit sets. De speler die als eerste 4 (vier) sets heeft gewonnen, wint de wedstrijd, en de speler die als eerste 7 (zeven) punten heeft gescoord, wint de set.

Wedstrijden kunnen ook in een ander format worden gehouden. In dergelijke gevallen wordt de mededeling over het format van de wedstrijd door de organisator in de lijn gedaan.

Weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van airhockeywedstrijden:

- De eerste speler wint de wedstrijd (set) – **"Win1"**.
- De tweede speler wint de wedstrijd (set) – **"Win2"**.
- De eerste speler wint (verliest niet) de wedstrijd (set) rekening houdend met de handicap – **"Handicap 1"**.

- De tweede speler wint (verliest niet) de wedstrijd (set) rekening houdend met de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat door de spelers in de wedstrijd (set) wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) de totale waarde**".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat door elke speler in de wedstrijd (set) wordt gescoord – "**Totaal boven (onder) de totale waarde**".
- Weddenschappen: het totale aantal punten in de wedstrijd (set) zal **even (oneven)** zijn.
- Weddenschappen op de eindscore van de wedstrijd (set).

Er wordt aangeboden om de exacte score aan het einde van de wedstrijd (set) te selecteren uit de beschikbare opties in de lijn.

De officiële websites van de toernooien en kampioenschappen die in de tabel zijn opgenomen, worden als basis genomen bij de berekening van weddenschappen op de uitslagen van airhockeywedstrijden.

Een airhockeywedstrijd die is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of afgerond, wordt als niet voltooid beschouwd. De uitslagen van onderbroken en niet voltooide wedstrijden die op het moment van de onderbreking al vaststonden en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, worden meegenomen in de berekening. Alle andere weddenschappen worden berekend met de quotering "1" (één).

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op de andere mogelijke uitslagen van airhockeywedstrijden die door de organisator in de Line worden aangeboden.

## 37. Weddenschappen op strandvoetbal

De reguliere speeltijd voor een strandvoetbalwedstrijd is 36 minuten (3 periodes – de duur van elke periode is 12 minuten). De weddenschappen die worden aangeboden voor de uitslagen van strandvoetbalwedstrijden worden geaccepteerd op basis van de reguliere speeltijd van de wedstrijd, tenzij anders aangegeven door de organisator in de Line. De resultaten die worden geregistreerd in de verlenging en de strafschoppenserie vanaf 9 meter worden niet meegenomen bij de berekening van de weddenschappen die zijn geplaatst op de uitslagen van de reguliere speeltijd. In het geval van een strandvoetbalwedstrijd met een ander format, wordt de mededeling over het format van de wedstrijd door de organisator in de Line gedaan.

**Weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van strandvoetbalwedstrijden:**

- **Het eerste team wint de wedstrijd (periode) – "Win 1".**
- **Gelijkspel in de wedstrijd (periode) – "X".**
- **Het tweede team wint de wedstrijd (periode) – "Win 2".**
- **Het eerste team zal de wedstrijd (periode) niet verliezen – "1X".**
- **Een van de teams wint de wedstrijd (periode) – "12".**
- **Het tweede team zal de wedstrijd (periode) niet verliezen – "2X".**
- **Het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd (periode) met inachtneming van de handicap – "Handicap 1".**
- **Het tweede team zal de wedstrijd (periode) winnen (niet verliezen) met inachtneming van de handicap – "Handicap 2".**
- **Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door de teams in de wedstrijd (periode) wordt gescoord – "Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument".**
- **Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door elk team afzonderlijk in de wedstrijd (periode) wordt gescoord – "Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument".**
- **Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat in de wedstrijd (periode) wordt gescoord, dat even (oneven) is.**

De officiële websites van de toernooien en kampioenschappen die in de tabel zijn opgenomen, worden als basis genomen bij de berekening van weddenschappen op de uitslagen van strandvoetbalwedstrijden.

Een strandvoetbalwedstrijd die is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of afgerond, wordt als voltooid beschouwd als de 30e minuut van de wedstrijd al was begonnen. In andere gevallen worden de wedstrijden als niet voltooid beschouwd. De uitslagen van onderbroken en niet voltooide wedstrijden, die op het moment van de onderbreking al vaststonden en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, worden meegenomen in de berekening, en alle andere weddenschappen worden berekend met de quotering "1" (één). In het geval dat de wedstrijd om welke reden dan ook niet plaatsvindt (helemaal niet begint) en er een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd in de wedstrijd, wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd en worden alle weddenschappen op de wedstrijd berekend met de quotering "1" (één). Bovendien, in het geval dat de gestarte wedstrijd op enig moment wordt onderbroken en niet wordt voortgezet, en een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd volgens de officiële informatie, worden de weddenschappen berekend volgens de huidige regelgeving. Dat wil zeggen, als de onderbroken wedstrijd volgens deze regelgeving als gespeeld wordt beschouwd, worden de weddenschappen berekend op basis van de werkelijke resultaten die op het moment van de onderbreking zijn geregistreerd.

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op de andere mogelijke uitkomsten van strandvoetbalwedstrijden die door de organisator in de lijn worden aangeboden.

## 38. Weddenschappen op waterpolo

De reguliere speeltijd voor waterpolowedstrijden is 32 minuten netto speeltijd (4 periodes – elk met een duur van 8 minuten). Bij waterpolowedstrijden worden de weddenschappen geaccepteerd op de reguliere speeltijd, tenzij anders aangegeven door de organisator in de Line. De resultaten die zijn geregistreerd tijdens de strafschoppenserie worden niet meegenomen bij de berekening van de weddenschappen die zijn geplaatst op de uitslagen van de reguliere speeltijd. Waterpolowedstrijden kunnen ook worden gehouden in periodes met een duur van 7 minuten. In het geval van wedstrijden met deze formats wordt de mededeling over het wedstrijdformat door de organisator in de Line gedaan.

### **Weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van waterpolowedstrijden:**

- **Het eerste team wint de wedstrijd (periode) – "Win 1".**
- **Gelijkspel in de wedstrijd (periode) – "X".**
- **Het tweede team wint de wedstrijd (periode) – "Win 2".**
- **Het eerste team zal de wedstrijd (periode) niet verliezen – "1X".**
- **Een van de teams wint de wedstrijd (periode) – "12".**
- **Het tweede team zal de wedstrijd (periode) niet verliezen – "2X".**
- **Het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd (periode) met inachtneming van de handicap – "Handicap 1".**
- **Het tweede team zal de wedstrijd (periode) winnen (niet verliezen) met inachtneming van de handicap – "Handicap 2".**
- **Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door de teams in de wedstrijd (periode) wordt gescoord – "Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument".**
- **Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door elk team afzonderlijk in de wedstrijd (periode) wordt gescoord – "Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument".**
- **Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat in de wedstrijd (periode) wordt gescoord, dat even (oneven) is.**

De officiële websites van de toernooien en kampioenschappen die in de tabel zijn opgenomen, worden als basis genomen bij de berekening van weddenschappen op de uitslagen van waterpolowedstrijden.

Een waterpolowedstrijd in (4×8)-formaat (4 periodes van elk 8 minuten), die werd onderbroken en niet werd voortgezet of niet binnen 24 uur werd voltooid, wordt geacht te hebben plaatsgevonden als de 28e minuut van de wedstrijd al was begonnen, en een wedstrijd in (4×7)-formaat (4 periodes van elk 7 minuten) wordt beschouwd als gespeeld als de 25e minuut van de wedstrijd al was begonnen. In de andere gevallen worden de wedstrijden als niet voltooid beschouwd.

De uitslagen van onderbroken en niet voltooide wedstrijden, die op het moment van onderbreking al vaststonden en niet afhankelijk zijn van de einduitslag van de wedstrijd, worden meegenomen in de berekening, en alle andere weddenschappen worden berekend met de quotering "1" (één). In het geval dat de wedstrijd om welke reden dan ook niet plaatsvindt (helemaal niet begint) en er een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd in de wedstrijd, wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd en worden alle weddenschappen op de wedstrijd berekend met de quotering "1" (één).

Bovendien, in het geval dat de gestarte wedstrijd op enig moment wordt onderbroken en niet wordt voortgezet, en een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd volgens de officiële informatie, worden de weddenschappen berekend volgens de huidige regelgeving. Dat wil zeggen, als de onderbroken wedstrijd volgens deze regelgeving als gespeeld wordt beschouwd, worden de weddenschappen berekend op basis van de werkelijke resultaten die op het moment van de onderbreking zijn geregistreerd.

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op de andere mogelijke uitkomsten van waterpolowedstrijden die door de organisator in de Line worden aangeboden.

## 39. Weddenschappen op squash

Squashwedstrijden worden gehouden in de volgende formats: tot 3 games en tot 5 games. In de wedstrijden die worden gehouden in het format tot 3 games is de winnaar de speler die twee sets heeft gewonnen en in de wedstrijden die worden gehouden in het format tot 5 games is de winnaar de speler die drie sets heeft gewonnen. De speler die als eerste 11 punten scoort, wint de game. Als de score 10:10 is, wordt de game gespeeld totdat een van de spelers een voorsprong van twee punten op de tegenstander heeft. Squashwedstrijden kunnen ook in een ander formaat worden gehouden. In dergelijke gevallen wordt de mededeling over het wedstrijdformaat door de organisator in de Line gedaan.

## **Weddenschappen op de uitslagen van squashwedstrijden:**

In een squashwedstrijd worden het totaal en de handicap berekend op basis van punten, met uitzondering van de weddenschappen op het totaal en de handicap die worden aangeboden voor het aantal games.

- **De eerste speler wint de wedstrijd (game) – "Win1".**
- **De tweede speler wint de wedstrijd (game) – "Win2".**
- **De eerste speler wint (verliest niet) de wedstrijd (game) rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".**
- **De tweede speler wint (verliest niet) de wedstrijd (game) rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".**
- **Op basis van het aantal wedstrijden zal de eerste speler de wedstrijd winnen (niet verliezen), rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".**
- **Op basis van het aantal games zal de tweede speler de wedstrijd winnen (niet verliezen), rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".**
- **Weddenschappen op het totale aantal punten dat door de spelers in de wedstrijd (game) wordt gescoord – "Totaal boven (onder) de totale waarde".**
- **Weddenschappen op het totale aantal punten dat individueel door elke speler in de wedstrijd wordt gescoord – "Totaal boven (onder) de totale waarde".**
- **Weddenschappen op de eindscore van de wedstrijd (spel).**
- **Weddenschappen: de eerste (tweede) speler zal als eerste het opgegeven aantal punten (3 punten, 9 punten) in de wedstrijd scoren.**
- **Weddenschappen op het totale aantal punten dat in de wedstrijd (game) wordt gescoord, dat even (oneven) is.**

De officiële websites van toernooien en kampioenschappen die in de tabel zijn opgenomen, worden als basis genomen voor de berekening van weddenschappen op de uitslagen van squashwedstrijden.

Een squashwedstrijd die om welke reden dan ook is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of beëindigd, wordt als niet voltooid beschouwd. De uitslagen van onderbroken en niet voltooide wedstrijden, die op het moment van onderbreking al vaststonden en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, worden meegenomen in de berekening, en alle andere weddenschappen worden berekend met de quotering "1" (één).

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op andere mogelijke uitslagen van squashwedstrijden die door de organisator in de Line worden aangeboden.

## 40. Weddenschappen op zaalvoetbal

De reguliere speeltijd voor een futsalwedstrijd is 40 minuten (twee helften van elk 20 minuten). Bij futsalwedstrijden worden weddenschappen geaccepteerd op de reguliere speeltijd van de wedstrijd, tenzij anders aangegeven door de organisator in de Line. De resultaten die worden geregistreerd in de verlenging en de strafschoppenserie vanaf 6 meter worden niet meegenomen bij de berekening van de weddenschappen die zijn geplaatst op de uitkomsten die worden aangeboden voor de reguliere speeltijd. Futsalwedstrijden kunnen ook worden gehouden in het volgende format: de reguliere speeltijd van 50 minuten met helften van elk 25 minuten. Voor wedstrijden die in dit format worden gehouden, wordt de mededeling over het wedstrijdformat door de organisator in de Line gedaan.

### **Weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van futsalwedstrijden:**

- **Het eerste team wint de wedstrijd (ruststand) – "Win 1".**
- **Gelijkspel in de wedstrijd (rust) – "X".**
- **Het tweede team wint de wedstrijd (ruststand) – "Win 2".**
- **Het eerste team zal de wedstrijd niet verliezen (ruststand) – "1X".**
- **Een van de teams wint de wedstrijd (ruststand) – "12".**
- **Het tweede team zal de wedstrijd niet verliezen (ruststand) – "X2".**
- **Het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd (ruststand) met inachtneming van de handicap – "Handicap 1".**
- **Het tweede team zal de wedstrijd winnen (niet verliezen) (ruststand) rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".**
- **Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door de teams in de wedstrijd wordt gescoord (rust) – "Totaal boven (onder) de waarde van het totaal".**
- **Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door elk team afzonderlijk in de wedstrijd wordt gescoord (rust) – "Totaal boven (onder) de waarde van het totaal".**
- **Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat in de wedstrijd (rust) wordt gescoord, dat even (oneven) is.**
- **Weddenschappen op de helft met de hoogste score (in welke helft zullen meer doelpunten worden gescoord).**  
Er zijn drie wedopties beschikbaar:

- a) De eerste helft zal productiever zijn – " $1 > 2$ " (het aantal doelpunten gescoord in de eerste helft zal hoger zijn dan in de tweede helft).
- b) De productiviteit van de helften zal gelijk zijn – " $1 = 2$ " (er zal in beide helften een gelijk aantal doelpunten worden gescoord).
- c) De tweede helft zal productiever zijn – " $1 < 2$ " (het aantal doelpunten in de tweede helft zal hoger zijn dan in de eerste helft).

De officiële websites van toernooien en kampioenschappen die in de tabel zijn opgenomen, worden als basis genomen voor de berekening van weddenschappen op de uitslagen van zaalvoetbalwedstrijden.

De zaalvoetbalwedstrijd (met een duur van 40 minuten) die is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of uitgespeeld, wordt als voltooid beschouwd als de 32e minuut van de wedstrijd al was begonnen. De wedstrijd met een duur van 50 minuten die is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of uitgespeeld, wordt als voltooid beschouwd als de 40e minuut van de wedstrijd al was begonnen. In de andere gevallen wordt de wedstrijd als niet voltooid beschouwd. De uitslagen van onderbroken en niet voltooide wedstrijden, die op het moment van onderbreking al vaststonden en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, worden berekend, en alle andere weddenschappen worden berekend met de quotering "1" (één).

In het geval dat de wedstrijd om welke reden dan ook niet plaatsvindt (helemaal niet begint) en er een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd in de wedstrijd, wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd en worden alle weddenschappen op de wedstrijd berekend met de quotering "1" (één). Bovendien, in het geval dat de gestarte wedstrijd op enig moment wordt onderbroken en niet wordt voortgezet, en een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd volgens de officiële informatie, worden de weddenschappen berekend volgens de huidige regelgeving. Dat wil zeggen, als de onderbroken wedstrijd volgens deze regelgeving als gespeeld wordt beschouwd, worden de weddenschappen berekend op basis van de werkelijke resultaten die op het moment van onderbreking zijn geregistreerd.

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op andere mogelijke uitkomsten van zaalvoetbalwedstrijden die door de organisator in de Line worden aangeboden.

## 41. Weddenschappen op bowls

In de meeste bowlswedstrijden worden 2 sets gespeeld. De set bestaat uit ends. Het aantal ends kan variëren afhankelijk van het format van het kampioenschap of toernooi. De speler (het team) die 2 of 1,5 sets heeft gewonnen, wint de wedstrijd. De speler (het team) die tijdens de end de meest voordelige balrollen heeft gemaakt (de meeste punten heeft gescoord), wint de set. Er kunnen ook wedstrijden worden gespeeld die uit een ander aantal sets bestaan. In dergelijke gevallen wordt de specifieke mededeling over het wedstrijdformaat door de organisator in het programma (lijn) vermeld. Afhankelijk van de vereisten van het kampioenschap of het toernooi kan de speler of het team die/dat als eerste het opgegeven aantal voordelige balrollen maakt, de winnaar worden. In geval van een gelijkspel in de wedstrijd kan een tiebreak worden gespeeld, waarvan de winnaar de winnaar van de wedstrijd wordt. Bij het berekenen van de weddenschappen op de uitslagen van de wedstrijd wordt ook rekening gehouden met de resultaten die in de tiebreak zijn geregistreerd.

### **Weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van bowlswedstrijden:**

- De eerste speler (team) wint de wedstrijd (set) – **"Win 1"**.
- De tweede speler (team) wint de wedstrijd (set) – **"Win 2"**.
- Gelijkspel in de set – **"X"**.
- De eerste speler (team) wint (verliest niet) de wedstrijd (set) met inachtneming van de handicap – **"Handicap 1"**.
- De tweede speler (team) wint (verliest niet) de wedstrijd (set) met inachtneming van de handicap – **"Handicap 2"**.
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat door spelers (teams) in de wedstrijd wordt gescoord – **"Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument"**.
- De eerste (tweede) speler (team) wint (verliest niet) de wedstrijd op basis van het aantal sets, rekening houdend met de handicap.
- Weddenschappen op het totale aantal sets dat in de wedstrijd wordt gespeeld – **"Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument"**.
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat individueel door de teams (spelers) in de wedstrijd wordt gescoord – **"Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument"**.
- Weddenschappen: het totale aantal punten gescoord in de wedstrijd (set) zal **even (oneven)** zijn.
- Weddenschappen: welke speler (team) zal als eerste het opgegeven aantal punten scoren in de wedstrijd (set).

- Weddenschappen op de eindscore van de wedstrijd:

Er wordt aangeboden om de exacte score aan het einde van de wedstrijd te selecteren uit de beschikbare opties in het programma (lijn).

De officiële websites van de toernooien en kampioenschappen die in de tabel zijn opgenomen, worden als basis genomen bij de berekening van weddenschappen op de uitslagen van bowlswedstrijden.

Als in een reeds begonnen bowlswedstrijd een van de spelers (teams) voortijdig (vóór het einde van alle geplande sets of om een andere reden) de overwinning wordt toegekend en dit feit wordt geregistreerd op de officiële website van het kampioenschap of toernooi, dan worden alle weddenschappen op de uitslagen die definitief zijn vastgesteld op het moment van de daadwerkelijke stopzetting van de wedstrijd, evenals op de uitslagen "**Win1**" en "**Win2**" berekend. Alle andere weddenschappen worden berekend met de quotering "1" (één).

De bowlswedstrijd die is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of beëindigd, wordt als niet voltooid beschouwd. De uitslagen van onderbroken en niet voltooide wedstrijden die op het moment van de onderbreking al vaststonden en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, worden berekend, en alle andere weddenschappen worden berekend met de quotering "1" (één).

Weddenschappen worden ook geaccepteerd op andere mogelijke uitkomsten van bowlswedstrijden die door de organisator in de lijn worden aangeboden.

## 42. Weddenschappen op cricket

Bij cricketwedstrijden worden twee hoofdtypen cricket onderscheiden: eersteklas cricket (testcricket), waarbij de wedstrijd in tijd beperkt is en elk team twee innings (rondes) speelt, en limited overs cricket, waarbij de wedstrijd beperkt is tot een aantal overs en elk team één inning speelt.

Limited overs-wedstrijden worden over het algemeen onderverdeeld in de volgende formats:

T10 – elk team speelt 10 overs,

T20 – elk team speelt 20 overs,

ODI (One Day International) – elk team speelt 50 overs.

De limited overs-wedstrijden kunnen ook met een ander aantal overs worden gehouden. In dergelijke gevallen vermeldt de organisator het wedstrijdformaat apart in het programma.

De cricketwedstrijden die beperkt zijn in tijd (testcricket) kunnen tot 5 dagen duren. Als een van de teams er in die tijd niet in slaagt om zijn twee innings te spelen, eindigt de wedstrijd in een gelijkspel (behalve in het geval dat het team in één innings meer punten heeft gescoord dan de tegenstander in twee innings).

In cricketwedstrijden wordt de score van elk team aangegeven met 2 getallen. Bijvoorbeeld 155/8, waarbij het eerste getal, 155, het aantal gescoorde runs is en het getal na het "/" teken, 8, het aantal batsmen (batsman/de speler die met de bat slaat) is dat door de tegenstander is uitgeschakeld (afhankelijk van de bijzonderheden van de officiële bronnen van de gehouden toernooien kan het aantal uitgeschakelde batsmen als eerste worden aangegeven, bijvoorbeeld: 8/155). Als 10 batsmen van een team uit het spel worden geslagen, wordt de innings van dat team als voorbij beschouwd. 10 of "All Out" wordt aangegeven na het "/" teken. Bijvoorbeeld 155/10 of 155/All Out.

In het eindresultaat van de wedstrijd wint het team met de meeste runs. In testcricket eindigt de wedstrijd in een gelijkspel als er een gelijk aantal runs is gescoord. Als de organisator in het programma geen "Gelijkspel"-uitkomst heeft aangeboden, worden de weddenschappen op de uitkomsten "Win1" en "Win2" van de wedstrijd berekend met de odds "1" (één).

In de play-offserie van de limited overs-wedstrijden wordt bij een gelijkspel een 'Super Over' gespeeld, een extra over om de winnaar te bepalen. De resultaten van deze extra over worden alleen meegenomen om de uitslag van de weddenschappen op de overwinning van de teams te bepalen (als er geen weddenschap op 'Gelijkspel' werd aangeboden). De overige weddenschappen worden berekend op basis van de resultaten die vóór de 'Super Over' werden geregistreerd. Als de wedstrijd in een gelijkspel eindigt, maar de markt 'Gelijkspel' niet wordt aangeboden en de 'Super Over' niet wordt gespeeld, worden de weddenschappen op de overwinning van de teams berekend met de odds '1' (één). In sommige kampioenschappen kan in plaats van een 'Super Over' één extra service, een 'Golden Ball', worden gespeeld. Het team dat wint als gevolg van de extra service, wordt beschouwd als de winnaar van de wedstrijd. In dergelijke gevallen wordt bij het berekenen van de weddenschappen op de uitkomsten "Win1" en "Win2" van de wedstrijd rekening gehouden met het

resultaat van de "Golden Ball" (als de uitkomst "Gelijkspel" niet werd aangeboden).

Er kunnen wedstrijden zijn waarbij het vooraf bepaalde aantal overs wordt verminderd vanwege het weer of andere omstandigheden. In dergelijke gevallen worden alle weddenschappen berekend volgens de definitieve beslissing op basis van DL-, DLS- en VJD-wiskundige methoden.

In cricketwedstrijden wordt een innings als voltooid beschouwd en komt deze in aanmerking voor berekening in de volgende gevallen:

1. Wanneer alle batsmen uit het spel zijn verwijderd "All Out".
2. Wanneer de teamcaptain een verklaring aflegt. De captain van het team is van mening dat het team genoeg runs heeft gescoord om te winnen en verklaart dat de innings van het betreffende team voorbij is. Voorbeeld van een inningscore die door de captain is verklaard: 425/7d.
3. Wanneer de aanvoerder weigert de innings te spelen en een overeenkomstige verklaring aflegt: "forfait". Het is mogelijk om een innings af te breken voordat deze begint. In dergelijke gevallen worden de weddenschappen op de betreffende innings berekend met de quotering "1" (één). Een voorbeeld van de score van de innings, opgegeven door de verklaring van de aanvoerder, afkomstig uit een officiële bron: 291/8d & forfait – forfait & 208/3.
4. Wanneer de tijd verstreken is.
5. Wanneer het aantal overs is verstreken.

#### **De weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van de cricketwedstrijden:**

- **Het eerste team wint de wedstrijd – "Win1".**
- **Het tweede team wint de wedstrijd – "Win2".**

De strafpunt die na afloop van de innings wordt toegekend, wordt ook meegenomen bij de berekening van de bovengenoemde weddenschappen. De berekening wordt uitgevoerd in overeenstemming met de informatie uit de officiële verslagen. Behalve voor de uitkomsten "Win 1" en "Win2" van de wedstrijd, wordt de strafpunt niet meegenomen bij de berekening van de weddenschappen op alle andere uitkomsten.

- Het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd, rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".
- Het tweede team wint (verliest niet) de wedstrijd met de handicap in aanmerking genomen – "Handicap 2".
- Weddenschappen op het totale aantal runs dat door de teams in de wedstrijd wordt gescoord (over) – "Totaal boven (onder) de totale waarde".
- Gelijkspel geen weddenschap
- Weddenschappen op het aantal runs dat elk team afzonderlijk in de wedstrijd scoort (over) – "Totaal over (onder) de totale waarde".

Als het team vanwege het weer of andere redenen niet het aantal overs heeft gespeeld dat in de weddenschap is gespecificeerd, worden de weddenschappen op het totale aantal runs gescoord in de innings berekend met de odds "1" (één), met uitzondering van die weddenschappen waarvan de uitkomsten al duidelijk zijn en niet afhankelijk zijn van het verdere verloop van de wedstrijd.

Bijvoorbeeld, de volgende weddenschappen werden aangeboden in de wedstrijd van het ODI-formaat: Team1 – Totaal aantal runs 50 overs over (328,5), Team 1 – Totaal aantal runs 50 overs onder (328,5). Na de daadwerkelijke start van de wedstrijd werd het formaat vanwege het weer of andere redenen gewijzigd en speelde het team 45 overs met een score van 295/6 punten. In dergelijke gevallen worden de bovengenoemde weddenschappen berekend met de odds "1" (één).

Als het team echter "All Out" is voordat de overs die vooraf zijn bepaald door het spelformaat zijn voltooid, worden de weddenschappen op het totale aantal runs dat in de innings is gescoord, berekend op basis van de werkelijke resultaten.

Bijvoorbeeld, de volgende weddenschappen werden aangeboden in de wedstrijd van het ODI-formaat: Team1 – Totaal aantal runs 50 overs over (328,5), Team 1 – Totaal aantal runs 50 overs onder (328,5). Team 1 eindigt de innings in de 45 overs met een score van 295/10 punten. In dat geval wordt de weddenschap Team 1 – Totaal aantal runs 50 overs over (328,5) als verloren berekend en de weddenschap Team 1 – Totaal aantal runs 50 overs onder (328,5) als gewonnen.

- **Weddenschappen: het totale aantal runs gescoord in de wedstrijd (over) is even (oneven).**
- **Weddenschappen: het totale aantal runs gescoord door het eerste (tweede) team in de wedstrijd (over) is even (oneven).**

- **Weddenschappen: de wicket zal plaatsvinden (zal niet plaatsvinden) in de gespecificeerde over.**
- **Weddenschappen: het eerste (tweede) team zal een wicket registreren (zal geen wicket registreren) in de gespecificeerde over.**
- **Weddenschappen op de wicketmethode.**
- **Weddenschappen: welk van de teams zal de meeste sixes (6's) of fours (4's) scoren in de wedstrijd.**
- **Weddenschappen op het aantal sixes gescoord door het eerste (tweede) team**
- **"totaal boven (onder) de totale waarde".**
- **Weddenschappen: op basis van de resultaten van de loting zal de aanvoerder van welk team beslissen of hij als eerste gaat batten of als eerste op het veld speelt (om de toss te winnen).**
- **Weddenschappen: Welk team zal winnen in het resultaat van de eerste zes (of het andere opgegeven aantal) overs.**

Als de uitslag "Gelijkspel" niet door de organisator in het programma werd aangeboden en er na 6 overs een gelijkspel werd geregistreerd, worden de weddenschappen op de uitslagen "Win1" en "Win2" van de betreffende weddenschap berekend met de quotering "1" (één).

- **Weddenschappen op het aantal runs dat door het team wordt gescoord in de eerste 6 (of het andere opgegeven aantal) overs – "totaal boven (onder) de totale waarde".**

Als het team zijn innings heeft voltooid, maar het opgegeven aantal overs nog niet is gespeeld en het opgegeven aantal runs al is gescoord, worden de gegeven weddenschappen berekend op basis van de geregistreerde resultaten. En die weddenschappen waarvan de uitkomst afhankelijk is van het verdere verloop van de wedstrijd, worden berekend met de odds "1" (één).

Er werden bijvoorbeeld de volgende weddenschappen aangeboden: Team 1: totaal aantal runs in de eerste 40 overs Over (158,5), Team 1: totaal aantal runs in de eerste 40 overs Under (158,5) en Team 1 totaal aantal runs in de eerste 40 overs Over (178,5), Team 1: totaal aantal runs in de eerste 40 overs Under (178,5). Team 1 voltooide zijn innings in de 39e over met een score van 162/10. In dit geval wordt de weddenschap Team 1: totaal aantal runs in de eerste 40 overs Over (158,5) als gewonnen beschouwd en de weddenschap Team 1: totaal aantal runs in de eerste 40 overs Under (158,5) als verloren, omdat de uitkomsten al duidelijk zijn en niet afhankelijk zijn van het verdere verloop van de wedstrijd. En de weddenschappen Team 1: totaal aantal runs in de eerste 40 overs Over

(178,5) en Team 1: totaal aantal runs in de eerste 40 overs Under (178,5) worden berekend met een quotering van 1 (één).

– **Weddenschappen: een van de spelers van een van de teams zal 50 en meer (100 en meer) runs scoren (niet scoren).**

– **Weddenschappen: welk van de teams zal meer run-outs maken.**

Bij het berekenen van de gegeven weddenschappen wordt rekening gehouden met het feit welk team meer batsmen van het andere team zal uitschakelen met de run-out-methode.

– **Weddenschappen op het totale aantal batsmen dat met de run-out-methode wordt uitgeschakeld.**

– **Weddenschappen op het aantal batsmen dat door het eerste (tweede) team met de run-out-methode wordt uitgeschakeld.**

– **Weddenschappen: wie wordt erkend als de beste speler van de wedstrijd.**

De informatie van de officiële bronnen van het betreffende toernooi wordt als basis genomen. Als de speler niet aan het evenement heeft deelgenomen, worden de weddenschappen die op hem zijn geplaatst berekend met een quotering van 1 (één).

– **Weddenschappen: met betrekking tot het beste resultaat van het openingspaar batsmen in de wedstrijd.**

Voor elk team wordt dit bepaald voordat het eerste wicket valt. Het startende paar dat meer runs heeft gescoord, wint. Als het team de wedstrijd afsluit zonder dat er een wicket is gevallen, wordt het totale aantal runs dat het team heeft gescoord beschouwd als het resultaat van het betreffende paar.

– **Weddenschappen: met betrekking tot de beste batsman van het team.**

De beste batsman wordt bepaald door het aantal gescoorde runs. Als twee of meer batsmen een gelijk aantal runs hebben gescoord, wordt het aantal door hen geaccepteerde ballen in aanmerking genomen (de batsman die het gegeven aantal runs met minder ballen heeft gescoord, wint). Als de speler niet aan de wedstrijd heeft deelgenomen, worden de weddenschappen met betrekking tot hem berekend met de odds "1" (één).

– **Weddenschappen: met betrekking tot de beste bowlers van het team.**

De beste bowler is de speler wiens worpen meer tegenstanders hebben uitgeschakeld. Als twee of meer bowlers hetzelfde resultaat hebben, wordt hun

"ECON"-indicator (verhouding tussen het aantal worpen en het aantal runs dat aan de tegenstander is gegeven) in aanmerking genomen. De bowler met de laagste ECON wint. Als de speler niet aan de wedstrijd heeft deelgenomen, worden de weddenschappen met betrekking tot hem berekend met de odds "1" (één).

**– Weddenschappen: met betrekking tot de speler die de meeste 6-punters slaat in de wedstrijd.**

Als twee of meer spelers een gelijk aantal 6-pointers slaan, worden weddenschappen op die spelers terugbetaald. Als de speler niet aan de wedstrijd heeft deelgenomen, worden de weddenschappen op hem berekend met de odds "1" (één).

**– Weddenschappen op het aantal runs dat het team zal scoren vanaf het vallen van het 1e (N-de) wicket: "Totaal boven (onder) de totale waarde.**

Als het N-de wicket niet is gevallen en het team zijn innings heeft voltooid, worden de weddenschappen op het betreffende wicket berekend met de odds "1" (één).

Bijvoorbeeld, de volgende weddenschap werd aangeboden: Team 2: Runs vanaf het vallen van het 6e wicket Over (138,5) en Team 2: Runs vanaf het vallen van het 6e wicket Under (138,5). Als Team 2 zijn innings heeft voltooid met de score 145/5, dan worden deze weddenschappen berekend met de odds "1" (één), aangezien het 6e wicket niet is gevallen.

**– Weddenschappen: Het verlies van wickets tot 100 runs (N aantal runs) – "Totaal boven (onder) de totale waarde".**

Als de innings is beëindigd en het team niet het opgegeven aantal N runs heeft gescoord, maar het opgegeven totaal aantal wickets al is gevallen, worden de geplaatste weddenschappen berekend op basis van de gevallen wickets.

Er werden bijvoorbeeld de volgende weddenschappen aangeboden:

"Wicketverlies van team één in de eerste innings tot 350 runs: totaal boven (7,5)" en "Wicketverlies van team één in de eerste innings tot 350 runs: totaal onder (7,5)". Als team één zijn innings heeft voltooid met een score van 330/8d, dan wordt de uitkomst "Wicketverlies van team één in de eerste innings tot 350 runs: Totaal boven (7,5)" als gewonnen en de uitkomst "Wicketverlies van team één in

de eerste innings tot 350 runs: Totaal onder (7,5)" als verloren, omdat het 8e wicket al is gevallen.

De officiële websites van de toernooien en kampioenschappen die in de tabel zijn opgenomen, worden als basis genomen bij de berekening van weddenschappen op de uitslagen van cricketwedstrijden. Alle weddenschappen op de uitslagen van cricketwedstrijden die vanwege het weer of om een andere reden zijn onderbroken, worden berekend op basis van de informatie op de officiële websites van het huidige toernooi of kampioenschap. Als er binnen 24 uur geen officiële informatie over de onderbroken wedstrijd wordt verstrekt, worden alle weddenschappen berekend met de quotering "1" (één), met uitzondering van de weddenschappen waarvan de uitkomsten al vaststaan en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd. In het geval dat de wedstrijd om welke reden dan ook niet plaatsvindt (helemaal niet begint) en er een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd in de wedstrijd, wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd en worden alle weddenschappen op de wedstrijd berekend met de quotering "1" (één). En in het geval dat een begonnen wedstrijd op enig moment wordt onderbroken en niet wordt voortgezet, en een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd volgens de officiële informatie, worden de weddenschappen berekend volgens de huidige Reglementen. Dat wil zeggen, als de onderbroken wedstrijd volgens deze Reglementen wordt beschouwd als gespeeld, dan worden de weddenschappen berekend volgens de werkelijke resultaten die op het moment van onderbreking zijn geregistreerd.

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op andere mogelijke uitkomsten van cricketwedstrijden die door de organisator in de lijn worden aangeboden.

## **Beschrijving van cricketmarkten**

Cricket wordt gespeeld door twee teams met elk 11 spelers. De wedstrijd vindt plaats op een ovaal cricketveld, met een rechthoekig veld in het midden. Aan de uiteinden van het veld staan wickets.

Een cricketwedstrijd bestaat uit periodes (innings). Tijdens elke inning slaat een van de teams de bal in een poging de wickets te raken en runs te scoren, terwijl het andere team probeert te voorkomen dat het aanvallende team scoort. De rollen van de teams voor de eerste inning v den voor aanvang van de wedstrijd bepaald. De teams wisselen na elke inning van rol.

Het aanvallende team heeft 11 bowlers en het slagteam heeft 2 batsmen op het veld. De batsmen wisselen na elke over. Een over bestaat uit 6 slagen. Het belangrijkste doel bij cricket is om zoveel mogelijk punten te scoren tegen de tegenstander.

Een cricketwedstrijd kan enkele uren tot 5 dagen duren, afhankelijk van het type. Er zijn drie soorten professioneel cricket: **Testcricket** (duurt maximaal 5 dagen, elk team heeft twee innings), **One-Day International (ODI)** (duurt één dag en heeft een beperkt aantal overs) en **Twenty 20 Cricket** (elk team speelt 20 overs).

Verder vindt u hier de beschrijvingen van de meest voorkomende termen en situaties in cricket:

- **Toss** is het opgooien van een munt om te bepalen welke aanvoerder het recht heeft om te kiezen of zijn team aan het begin van de wedstrijd gaat batten of fielden.
- **Wickets** zijn sets van drie stumps en twee bails, die aan beide uiteinden van het veld worden geplaatst. Het aanvallende team probeert het wicket van de tegenstander te veroveren, terwijl het slagteam zijn wicket probeert te verdedigen.
- **Run** is de afstand tussen de twee uiteinden van het veld. Het is ook een punteneenheid die het team ontvangt voor het succesvol bereiken van de andere kant van het veld.
- **Een over** is een reeks van 6 ballen die door het bowlingteam worden gegooid.
- **Tie** – een gelijkspel kan worden geregistreerd als beide teams evenveel runs hebben gescoord. Hiervoor moeten beide teams hun innings hebben voltooid. Dit komt bij testcricket zeer zelden voor. Als wedstrijden met een beperkt aantal innings eindigen in een gelijkspel, spelen de teams een Super Over. Als de Super Over ook in een gelijkspel eindigt, wint het team met de meeste six runs.
- **Super Over** is een methode om een gelijkspel te doorbreken die wordt gebruikt in cricketwedstrijden met een beperkt aantal overs, waarbij beide teams een extra over (zes ballen) spelen om de winnaar van de wedstrijd te bepalen.
- **Gelijkspel** – een gelijkspel kan worden geregistreerd in testcricket als een van de teams er niet in slaagt om de inning binnen een bepaalde tijd af te ronden.
- **Geen uitslag** – de uitslag kan worden geregistreerd in wedstrijden met een beperkt aantal innings, in het geval dat de wedstrijd wordt onderbroken vanwege slechte weersomstandigheden.

- **Sixes of zes runs** verwijst naar de situatie waarin de bal, geslagen door de batsman, over de grens vliegt zonder de grond te raken.
- **Vieren of vier runs** worden gescoord als de bal, geslagen door de batsman, stuitert of over de grond rolt voordat hij de rand van het veld raakt of overschrijdt.
- **Ontslag** verwijst naar de situatie waarin de slagbeurt van de batsman door het andere team wordt beëindigd. Dit wordt ook wel 'de batsman **is uit**', 'de slagploeg **verliest een wicket**' en 'de veldploeg **neemt een wicket**' genoemd. Dit zijn de meest voorkomende manieren van ontslag: **Bowled, Caught, Leg Before Wicket (LBW), Run Out, Stumped**, enz.
- **Run Out (wijze van uitsluiting)** verwijst naar de situatie waarin de batsman er niet in slaagt om de run af te maken voordat het andere team het wicket pakt.
- **Duck** verwijst naar de situatie waarin de batsman het veld verlaat zonder punten te hebben gescoord.
- **Extras** zijn runs die worden gescoord door een slagteam en die niet aan een bepaalde speler worden toegekend. Er zijn vijf soorten extras: **Wide, Bye, Leg Bye, No-ball** en **Penalty Run**.
  - **Wide (brede bal)** verwijst naar de situatie waarin de batsman de bal niet kan raken omdat een worp van de bowler buiten zijn bereik is.
  - **Bye** verwijst naar de situatie waarin de bal de batsman passeert zonder zijn bat of lichaam te raken.
  - **Leg Bye** verwijst naar de situatie waarin de batsman de bal niet met zijn bat kan raken, maar de bal het lichaam of de beschermende uitrusting van de batsman raakt.
  - **No-ball** verwijst naar de situatie waarin de bowler de bal gooit met een overtreding van de regels (de bowler overschrijdt de crease, raakt de crease met zijn achterste voet, bowlt onderhands, de bal raakt de grond meer dan eens voordat hij de crease bereikt, enz.
  - **Penalty Run** wordt toegekend voor oneerlijk spel of gedrag van een speler.
- De DLS-methode (**Duckworth-Lewis-Stern**) is een wiskundig systeem voor het berekenen van mogelijke eindscores en resultaten in wedstrijden met een beperkt aantal overs, die werden onderbroken vanwege regen.

De DLS stelt doelen vast (en bepaalt de uitkomsten) door te berekenen hoeveel runs teams zouden moeten scoren (en zouden hebben gescoord) als beide partijen over gelijke middelen zouden beschikken.

Om een doel te berekenen, kan de formule eenvoudig worden uitgedrukt door de volgende formules:

Als de middelen van team 2 minder zijn dan die van team 1, verlagen we het doel voor team 2 met behulp van de volgende vergelijking:

**De par-score van team 2 = de score van team 1 x (de middelen van team 2/de middelen van team 1).**

Als team 2 over meer middelen beschikt dan team 1, verhogen we het puntendoel met behulp van de volgende formule:

**Par score van team 2 = score van team 1 + G50 \* (middelen van team 2 – middelen van team 1)/100**, waarbij:

\* **G50** – Gemiddelde score die wordt verwacht van het team dat als eerste aan slag is.

Gezien de extra middelen vraagt de formule welke extra score we kunnen verwachten. De waarde van G50 is afhankelijk van het niveau van de competitie. In dit geval heeft de DLS-calculator een standaardwaarde van 245 runs, die van toepassing is op internationale en county cricket. Op basis van eerdere resultaten kan deze waarde worden bijgewerkt.

Als de middelen van beide teams gelijk zijn, hoeft het run-doel voor Team 2 niet te worden aangepast.

De volgende weddenschappen worden aangeboden voor cricketevenementen:

## Resultaat

**Resultaat:** er kan worden voorspeld welk team de wedstrijd zal winnen. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

**Win 1:** overwinning van Team 1

**Winst 2:** overwinning van team 2

**X:** de wedstrijd eindigt in een gelijkspel

## Dubbele kans

**Dubbele kans:** u kunt twee mogelijke wedstrijdresultaten tegelijkertijd voorspellen. Als een van de resultaten correct is voorspeld, wordt de weddenschap als gewonnen beschouwd. De volgende wedopties zijn

beschikbaar:

**1X:** de wedstrijd eindigt met een overwinning van team 1 of een gelijkspel

**12:** de wedstrijd eindigt met een overwinning van team 1 of team 2

**X2:** de wedstrijd eindigt met een overwinning van team 2 of een gelijkspel

### Gelijkspel geen weddenschap

**Gelijkspel geen weddenschap:** Hierbij wordt voorspeld dat een van de teams wint, maar als de wedstrijd in een gelijkspel eindigt, wordt de weddenschap terugbetaald. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

**Team 1:** de wedstrijd eindigt met een overwinning voor team 1. Bij een gelijkspel wordt de weddenschap terugbetaald.

**Team 2:** de wedstrijd eindigt met een overwinning voor team 2. Bij een gelijkspel wordt de weddenschap terugbetaald.

### Totaal

**Totaal:** u kunt voorspellen of het totale aantal punten dat in de wedstrijd wordt gescoord **boven** of **onder** de geselecteerde waarde van het wedargument zal liggen.

### De toss winnen

**De toss winnen:** u kunt voorspellen welke van de teamcaptains de toss zal winnen.

### Super Over

**Super Over:** hiermee kun je voorspellen of er tijdens de wedstrijd **een Super Over** zal worden gespeeld.

### Team 1/Team 2 Totaal aantal runs, Over

**Team 1/Team 2 Totaal aantal runs, Over:** u kunt voorspellen of het aantal runs in de genoemde over **boven** of **onder** de geselecteerde waarde van het wedargument zal liggen.

**Het voorbeeld:**

Laten we eens kijken naar de volgende weddenschap: **Team 1 Totaal aantal runs, Over (5): Onder 10,5**. De weddenschap is gewonnen als Team 1 maximaal **10** runs scoort tijdens de **5e over**.

**Team 1/Team 2 Totaal aantal runs oneven/even, Over**

**Team 1/Team 2 Totaal aantal runs oneven/even, Over:** hiermee wordt voorspeld of het aantal runs in de genoemde over een **oneven** of **even** getal zal zijn.

**Het voorbeeld:**

Laten we de volgende weddenschap eens bekijken: **Team 1 totaal aantal runs, over (4): even**. De weddenschap is gewonnen als Team 1 een even aantal runs scoort tijdens de **4e over**.

**Team 1/Team 2 Wicket, Over (N): Ja/Nee**

**Team 1/Team 2 Wicket, Over (N) Ja/Nee:** hiermee kunt u voorspellen of er in de gegeven over een wicket valt of niet.

**Het voorbeeld:**

Weddenschap **Team 1 Wicket, 9e Over: Ja**. Om de weddenschap als gewonnen te berekenen in de 9e over, moet team 1 het wicket nemen.

**X Inning: Team 1/Team 2 Uitslagmethode – 2 manieren (gevangen/niet gevangen)**

**X Inning: Team 1/Team 2 Uitslagmethode – 2 manieren (gevangen/niet gevangen):** hiermee kun je voorspellen op welke manier de batsman uit de genoemde inning zal worden uitgeschakeld. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Gevangen**
- **Niet gevangen**

**Voorbeeld 1:**

Laten we de volgende weddenschap eens bekijken: **1e inning Team 2 Uitsluitingsmethode – 2-weg (niet gevangen)**. De weddenschap is gewonnen als de batsman van het 2e team op een andere manier dan **gevangen** wordt uitgesloten in de 1e inning.

**Voorbeeld 2:**

Laten we eens kijken naar de volgende weddenschap: **2e inning Team 1 Uitslagmethode – 2-weg (gevangen)**. De weddenschap is gewonnen als de batsman van het 1e team in de tweede inning op de manier 'gevangen' wordt uitgeschakeld.

**Team 1/Team 2 Totaal aantal sixes, over**

**Team 1/Team 2 Totaal aantal sixes, over:** hiermee wordt voorspeld of het aantal sixes dat door het team wordt geslagen boven of onder de geselecteerde waarde van de wed -argument ligt.

**Hoogste score in de eerste 6 overs: Team 1/Team 2**

**Hoogste score in de eerste 6 overs: Team 1/Team 2:** u kunt voorspellen welk team meer punten zal behalen tijdens de eerste 6 overs.

**Meeste run outs**

**Meeste run outs:** hiermee kun je voorspellen welk team meer run outs zal krijgen.

**Meeste match fours**

**Meeste match fours:** u kunt voorspellen welk team meer 'fours' zal behalen.

**Meeste match sixes**

**Meeste match sixes:** hiermee kun je voorspellen welk team meer 'sixes' zal scoren.

### **Totaal aantal fours**

**Totaal aantal fours in de wedstrijd:** u kunt voorspellen of het totale aantal fours dat door de teams wordt gescoord boven of onder de geselecteerde waarde van het wedargument zal liggen.

### **Totaal aantal zessen in de wedstrijd**

**Totaal aantal zessen in de wedstrijd:** u kunt voorspellen of het totale aantal zessen dat door de teams wordt gescoord hoger of lager zal zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

### **Totaal aantal run outs**

**Totaal aantal run outs:** hiermee kunt u voorspellen of het totale aantal run outs dat tijdens de wedstrijd wordt geregistreerd hoger of lager zal zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

### **Totaal aantal ducks**

**Totaal aantal ducks:** hiermee kunt u voorspellen of het totale aantal ducks dat tijdens de wedstrijd wordt geregistreerd, hoger of lager zal zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

### **Totaal aantal wickets**

**Totaal aantal wickets:** hiermee kunt u voorspellen of het totale aantal wickets dat door de teams wordt geslagen hoger of lager zal zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

### **Totaal aantal wides**

**Totaal aantal wides:** hiermee kunt u voorspellen of het totale aantal wides dat tijdens de wedstrijd wordt geregistreerd, hoger of lager zal zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

### Totaal aantal byes

**Totaal aantal byes:** hiermee kunt u voorspellen of het totale aantal byes dat tijdens de wedstrijd wordt geregistreerd, hoger of lager zal zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

### Totaal aantal leg byes

**Totaal aantal Leg Byes:** hiermee kunt u voorspellen of het totale aantal Leg Byes dat tijdens de wedstrijd wordt geregistreerd, hoger of lager zal zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

### Totaal aantal no balls

**Totaal aantal no balls:** u kunt voorspellen of het totale aantal no balls dat tijdens de wedstrijd wordt geregistreerd, hoger of lager zal zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

### Totaal aantal extra's

**Totale extra's:** hiermee kunt u voorspellen of het totale aantal **wides, byes, leg byes, no-balls** en **penalty runs** boven of onder de geselecteerde waarde van het wedargument zal liggen.

### Kwalificatie voor de finale

**Kwalificatie voor de finale:** hiermee kunt u voorspellen of het team waarop u wedt zich zal kwalificeren voor de finale van het toernooi.

### Kwalificatie voor de halve finale

**Kwalificatie voor de halve finale:** u kunt voorspellen of het team waarop u wedt zich zal kwalificeren voor de halve finale van het toernooi.

### Hoogste openingspartnerschap

Er wordt aangeboden om te wedden op het team met het hoogste openingspartnerschap, wat betekent dat er wordt aangeboden om te voorspellen welk team de meeste runs zal scoren voordat de batsman uit is. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

**Win 1:** het eerste team heeft het hoogste openingspartnerschap

**X:** beide teams zullen hetzelfde aantal runs scoren voordat ze hun eerste wicket verliezen

**Win 2:** het tweede team heeft het hoogste openingspartnerschap.

### Wicket vallen

Er wordt aangeboden om te wedden of het wicket zal vallen in de geselecteerde over of niet. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

**Ja:** het wicket zal vallen in de gegeven over

**Nee:** er zal geen wicket vallen in de gegeven over.

### Totaal aantal runs

Er kan worden gewed op het totale aantal runs dat in de gegeven innings wordt gescoord. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

**Over:** het totale aantal runs dat in de gegeven innings wordt gescoord, zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument

**Onder:** het totale aantal runs gescoord in de gegeven innings zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

### 1<sup>e</sup> Wicketmethode

Er kan worden ingezet op de wicketmethode, dat wil zeggen de manier waarop een veldende partij het eerste wicket van een innings of een wedstrijd kan behalen. De volgende inzetopties zijn beschikbaar:

**Bowled**

**LBW**

**Caught**

**Caught (veldspeler)**

**Caught (wicketkeeper)**

**Uit**

**Stumped**

**Overige**

### **Top batsman**

Er wordt aangeboden om te wedden op de beste batsman van het team of van de wedstrijd/het toernooi.

### **Elke speler die 100 of meer runs scoort**

Er wordt aangeboden om te wedden op elke speler die 100 of meer runs scoort in de wedstrijd. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

**Ja:** een speler zal 100 of meer runs scoren in de wedstrijd

**Nee:** geen enkele speler zal 100 of meer runs scoren in de wedstrijd

### **Team x runs in de eerste x overs**

Er kan worden gewed op het totale aantal runs dat het geselecteerde team zal scoren in het opgegeven aantal overs. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

**Over:** het totale aantal runs dat door het geselecteerde team in het opgegeven aantal overs wordt gescoord, zal hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

**Under:** het totale aantal runs dat door het geselecteerde team in het opgegeven aantal overs wordt gescoord, zal lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument.

*Het voorbeeld*

*De weddenschap: **Team 1: Totaal aantal runs in de eerste 6 overs: onder 55,5.** Om de weddenschap als gewonnen te berekenen, moet het totale aantal runs dat door team 1 in de eerste 6 overs wordt gescoord lager zijn dan 55,5.*

## 43. Wedden op cybersport

In cybersport-onlinegames strijden twee teams tegen elkaar, en afhankelijk van het format van het spel bestaat elk team voornamelijk uit **1** (één), **2** (twee), **3** (drie) of **5** (vijf) spelers.

De volgende soorten online games vallen onder cybersport: Counter Strike: **Global Offensive, Counter Strike 1.6, Dota 2, Overwatch, Rainbow 6, Starcraft: Brood War, Starcraft 2, Valorant, Warcraft 3, Fortnite, Hearthstone, League of Legends, Rocket League, Arena of Valor, King of Glory, Quake, Call of Duty, Heroes of the Storm, Mortal Combat, Smite, Age of Empires, Artifact, Brawl Stars, Crossfire, DCL The Game, Halo, Halo Infinite, KOFXV, PUBG, Soulcalibur VI, Street Fighter V, Tekken 7, Mobile Legends, Magic The Gathering, League of Legends Wild Rift.**

Weddenschappen op de uitslagen van bovengenoemde soorten games worden berekend rekening houdend met extra rondes/verlengingen, tenzij anders aangegeven door de organisator in de lijn of bepaald in overeenstemming met het officiële verloop van de online games.

Als er in Cybersport-onlinegames een gelijkspel wordt geregistreerd en de organisator in de lijn geen uitkomst "Gelijkspel" aanbiedt, worden de weddenschappen op de uitkomsten "Win1" en "Win2" berekend met een quotering van "1" (één).

Cybersport online wedstrijden kunnen uit één of meerdere rondes/maps bestaan. Het aantal wordt bepaald door de officiële procedure voor het houden van online wedstrijden en de huidige fase van het lopende toernooi (kampioenschap). De wedstrijden worden voornamelijk gehouden in de volgende formats: de beste van 1, 2, 3, 5, 7, 9, 11. De winnaar van de game of het toernooi (kampioenschap) is het team dat meer rondes/maps wint dan de tegenstander. Om te winnen in het formaat **best of 1** is 1 overwinning nodig, in het formaat **best of 2** en **best of 3** zijn 2 overwinningen nodig (in het formaat best of 2 kan ook een "gelijkspel" worden geregistreerd), in **het format best of 5** – 3 overwinningen, in het format **best of 7** – 4 overwinningen, in het format **best of 9** – 5 overwinningen, in het format **best of 11** – 6 overwinningen.

Het format van het spel kan ook worden gewijzigd tijdens Cybersport-onlinespellen. In dergelijke gevallen wordt de mededeling over de mogelijke wijziging van het spelformat door de organisator in de Line gedaan (het aantal komende kaarten, rondes, enz. kan worden gewijzigd). In dit geval worden alle weddenschappen berekend op basis van het eindresultaat.

Als in Cybersport-onlinegames een van de teams (spelers) de play-off bereikt met een voorsprong van 1 (één) punt op de tegenstander, dan begint de finale met een voorsprong van 1 (één) map voor het team dat eerder een voorsprong van 1 (één) punt op de tegenstander heeft behaald. In dit geval wordt de eerste map van de finale beschouwd als de eerste gespeelde map in de finale.

In geval van een officiële naamswijziging van een van de teams in Cybersport om welke reden dan ook, blijven alle weddenschappen geldig.

In het online spel Cybersport worden bij het berekenen van de aangeboden uitkomsten voor tijd (minuten) de seconden afgerond op minuten. Als er bijvoorbeeld een weddenschap is geplaatst dat de 1<sup>e</sup>map minder dan 32 minuten zou duren en de 1<sup>e</sup>map eindigde 32 minuten en 12 seconden na de start, dan wordt ervan uitgegaan dat de game 33 minuten heeft geduurd in de 1<sup>e</sup>map en is de weddenschap dus verloren.

#### **De weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van Cybersport-onlinegames:**

- Het eerste team (speler) wint het spel (kaart, ronde) – "**Win1**".
- Het tweede team (speler) wint de wedstrijd (map, ronde) – "**Win2**".
- Het eerste team zal winnen (niet verliezen) met het aantal maps (rondes) rekening houdend met de handicap – "**Handicap 1**".
- Het tweede team zal winnen (niet verliezen) met het aantal maps (rondes) rekening houdend met de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen op het totale aantal maps (rondes) in de wedstrijd – "**Totaal boven (onder) de totale waarde**".
- Weddenschappen op het aantal maps in de wedstrijd:

Er wordt aangeboden om de exacte score te selecteren die is geregistreerd als resultaat van de overwinningen in maps uit de beschikbare opties in de Line.

- Weddenschappen: welk team (speler) zal als eerste doden (first blood) in de wedstrijd (map, ronde).
- Weddenschappen: welk team (speler) zal het meest doden in het spel (kaart, ronde).
- Weddenschappen: welk team (speler) zal het meest doden in de wedstrijd (map, ronde) rekening houdend met de handicap – "**Handicap 1**".
- Weddenschappen op welk team (speler) het meest zal doden in het spel (kaart, ronde) rekening houdend met de handicap – "**Handicap 2**".
- Weddenschappen op het totale aantal kills in het spel (map, ronde) "**Totaal boven (onder) de totale waarde**".

- Weddenschappen: welk team (speler) in de wedstrijd (map, ronde) zal als eerste het opgegeven aantal kills maken.
- Weddenschappen: het aantal kills in het spel (kaart, ronde) zal even (oneven) zijn.
- Weddenschappen op het aantal helden ("Barons", "Dragons", "Roshan", enz.) dat door de teams (spelers) in het spel (kaart, ronde) wordt gedood – **"Totaal boven (onder) de totale waarde"**.
- Weddenschappen: welk team (speler) zal de eerste Baron (Dragon, Roshan, Tiran, enz.) in de wedstrijd (map, ronde) doden.
- Weddenschappen op het aantal "torens" ("barakken", "inhibitors") dat door de teams (spelers) in het spel (kaart, ronde) wordt vernietigd – **"Totaal boven (onder) de totale waarde"**.
- Weddenschappen: welk team (speler) zal de eerste "Toren" (Barrack, "Inhibitor") in het spel (kaart, ronde) vernietigen.
- Weddenschappen op het totale aantal minuten dat in het spel (kaart, ronde) wordt gespeeld – **"Totaal boven (onder) de totale waarde"**.
- Weddenschappen: of er verlenging zal zijn (niet zal zijn) in de wedstrijd (kaart, ronde).
- **Weddenschappen:** wie van de twee geselecteerde spelers uit de concurrerende teams (één speler van elk team) zal het meest doden.
- **Weddenschappen:** de eerste speler van de twee spelers die uit de concurrerende teams zijn geselecteerd (één speler van elk team) zal de meeste kills maken, rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".
- **Weddenschappen:** de tweede speler van de twee spelers die uit de concurrerende teams zijn geselecteerd (één speler van elk team) zal de meeste kills maken, rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".
- **Wed** op het totale aantal kills gemaakt door twee spelers die uit de concurrerende teams zijn geselecteerd (één speler uit elk team) – "Totaal boven (onder) de totale waarde".

De officiële websites van de kampioenschappen en toernooien die in de tabel worden weergegeven, worden als basis genomen voor het berekenen van de resultaten van Cybersport-onlinegames. Bij gebrek aan de nodige informatie op de officiële website worden de video-opnames van de games als basis genomen voor het berekenen van weddenschappen op de uitslagen van de game.

Als een van de teams (spelers) om welke reden dan ook het spel niet voortzet (de speler of het team is te laat voor het geplande tijdstip van het evenement, weigert om welke reden dan ook het spel voort te zetten, technische problemen, enz.),

dan worden alle weddenschappen waarvan de uitkomsten duidelijk bekend zijn vanwege het format van het spel, als voltooid beschouwd en onderworpen aan berekening. Alle andere weddenschappen worden berekend met een quotering van "1" (één), behalve in gevallen waarin een van de teams volgens de spelregels opgeeft.

In Cybersport worden, als een wedstrijd wordt gestopt om later te worden hervat, de resultaten van de gestopte wedstrijd niet meegenomen bij de berekening van weddenschappen op de uitslagen van de wedstrijd, zelfs als deze duidelijk bekend zijn. De resultaten van de hervatte wedstrijd vormen de basis voor de berekening van de weddenschappen die zijn geplaatst op de uitslagen van de gestopte wedstrijden.

Als een wedstrijd is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of beëindigd, of als er geen officiële informatie is over het verdere verloop van de wedstrijd, worden alle weddenschappen berekend met de quotering "1" (één).

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op de andere mogelijke uitkomsten van het online Cybersport-spel dat door de organisator in de lijn wordt aangeboden.

## 44. Weddenschappen op E-American Football

De weddenschappen die worden geplaatst op de uitslagen van e-American football-wedstrijden worden geaccepteerd, rekening houdend met zowel de reguliere speeltijd als de verlenging. In gevallen waarin de berekening van de weddenschappen op de aangeboden uitslagen wordt gedaan met inachtneming van de verlenging, maakt de organisator een speciale opmerking in de lijn. De wedstrijden worden gehouden in het formaat 4×15 en 4×3 (4 rondes van elk 15 minuten en dienovereenkomstig 4 rondes van elk 3 minuten). Bij E-American football kan de huidige minuut die op het tijdbord wordt weergegeven, afwijken van de werkelijke tijd van de wedstrijden. Als bijvoorbeeld het formaat van E-American football 12 minuten (4×3) is geselecteerd, zal het tijdbord dat de huidige minuut weergeeft, in 6 werkelijke minuten (pure tijd) 30 minuten bereiken. Bijvoorbeeld, op de werkelijke 4e minuut van de wedstrijd kan 20 minuten worden weergegeven op het tijdbord dat de huidige minuut van de wedstrijd weergeeft. Afhankelijk van de vereisten van de wedstrijd kan alleen de werkelijke minuut worden weergegeven in de Line. In dat geval wordt de opmerking over het wedstrijdformaat door de organisator in de Line vermeld.

## **Weddenschappen aangeboden op de uitslagen van E-American football-wedstrijden:**

In een e-American footballwedstrijd worden het totaal en de handicap berekend op basis van punten.

- Het eerste team wint de wedstrijd (rust, kwart) – "Win1".
- Gelijkspel in de wedstrijd (rust, kwart) – "X".
- Het tweede team wint de wedstrijd (rust, kwart) – "Win2".
- Het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd (rust, kwart) rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".
- Het tweede team wint (verliest niet) de wedstrijd (rust, kwart) rekening houdend met de handicap "Handicap 2"
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat door de teams in de wedstrijd wordt gescoord (rust, kwart) – "Totaal boven (onder) de totale waarde".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat elk team afzonderlijk in de wedstrijd (rust) scoort – "Totaal boven (onder) de totale waarde".
- Weddenschappen: het totale aantal punten dat door de teams in de wedstrijd (rust) wordt gescoord, is even (oneven).

De officiële websites van de kampioenschappen in de tabel worden als basis genomen voor het berekenen van de resultaten van E-American football-wedstrijden. Een E-American football-wedstrijd in het (4×15) formaat die is onderbroken en niet binnen 8 uur is voortgezet of voltooid, wordt beschouwd als gespeeld als de 50e minuut van de wedstrijd al was begonnen volgens de weergegeven speeltijd, en een wedstrijd gespeeld in het (4×3) formaat wordt beschouwd als gespeeld als de 10e minuut van de wedstrijd al was begonnen (10e echte minuut, niet omgerekend naar speeltijd). In andere gevallen worden de wedstrijden als niet voltooid beschouwd. De uitslagen van de wedstrijden die als onderbroken en niet voltooid worden beschouwd, die op het moment van de onderbreking al vaststonden en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, worden berekend, en de andere weddenschappen worden berekend met de quotering "1" (één).

Weddenschappen op andere mogelijke uitkomsten in E-American football-wedstrijden worden ook geaccepteerd en worden door de organisator in de lijn aangeboden.

## 45. Weddenschappen op E-Australisch voetbal

De weddenschappen op de uitslagen van e-Australische voetbalwedstrijden worden berekend op basis van de reguliere speeltijd van de wedstrijd.

De wedstrijden worden gehouden in het formaat 4×20 en 4×2,5 (4 rondes van elk 20 minuten en dienovereenkomstig 4 rondes van elk 2,5 minuten). De kampioenschappen voor vrouwen vinden plaats in het formaat 4×15.

Bij e-Australisch voetbal kan de huidige minuut die op het tijdbord wordt weergegeven, afwijken van de werkelijke tijd van de wedstrijden. Als bijvoorbeeld het formaat van e-Australisch voetbal 10 minuten (4×2,5) is geselecteerd, zal het tijdbord dat de huidige minuut weergeeft 40 minuten bereiken in 5 werkelijke minuten (pure tijd). Zo kan bijvoorbeeld in de 2e werkelijke minuut van de wedstrijd 16 minuten worden weergegeven op het tijdbord dat de huidige minuut van de wedstrijd weergeeft.

Afhankelijk van de vereisten van de wedstrijd kan alleen de werkelijke minuut in de lijn worden weergegeven. In dat geval wordt de opmerking over het wedstrijdformaat door de organisator in de lijn vermeld.

### **Weddenschappen aangeboden op de uitslagen van E-Australian football-wedstrijden:**

In een e-Australische voetbalwedstrijd worden het totaal en de handicap berekend op basis van punten.

Bij het berekenen van de totalen van 6-puntsdoelpunten en 1-puntsbehind's wordt het aantal doelpunten en behind's als basis genomen en niet de punten.

- Het eerste team wint de wedstrijd (rust, kwart) – "Win1".
- Gelijkspel in de wedstrijd (rust, kwart) – "X".
- Het tweede team wint de wedstrijd (rust, kwart) – "Win2".

- Het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd (rust, kwart) rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".
- Het tweede team wint (verliest niet) de wedstrijd (rust, kwart) rekening houdend met de handicap – "Handicap 2"
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat door de teams in de wedstrijd wordt gescoord (rust, kwart) – "Totaal boven (onder) de totale waarde".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat elk team afzonderlijk in de wedstrijd (rust, kwart) scoort – "Totaal boven (onder) de totale waarde".
- Weddenschappen: het totale aantal punten dat in de wedstrijd (rust) wordt gescoord, is even (oneven).

De officiële websites van de kampioenschappen in de tabel worden als basis genomen voor het berekenen van de resultaten van e-Australische voetbalwedstrijden.

De e-Australische voetbalwedstrijd die is onderbroken en niet binnen 8 uur is voortgezet of voltooid, wordt geacht te hebben plaatsgevonden als de 65e minuut van de wedstrijd al was begonnen. In het geval van kampioenschappen voor vrouwen (met het formaat 4x15) wordt de wedstrijd geacht te hebben plaatsgevonden als de 50e minuut van de wedstrijd al was begonnen. In de andere gevallen worden de wedstrijden als niet voltooid beschouwd. De uitslagen van de wedstrijden die als onderbroken en niet voltooid worden beschouwd, die op het moment van de onderbreking al vaststonden en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, worden berekend en de andere weddenschappen worden berekend met de quotering "1" (één).

Weddenschappen op andere mogelijke uitslagen in e-Australische voetbalwedstrijden worden ook geaccepteerd en worden door de organisator in de lijn aangeboden.

## 46. Weddenschappen op Kabaddi

Weddenschappen op een Kabaddi-wedstrijd worden aangeboden voor de reguliere speeltijd, tenzij anders aangegeven door de organisator. Wedstrijden bestaan uit twee helften van elk 20 minuten. Er kunnen ook wedstrijden in andere formats worden gehouden. In dat geval vermeldt de organisator dit apart in het programma.

**Weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van kabaddi-wedstrijden:**

- **Weddenschap: het eerste team wint de wedstrijd (rust) – "Win1"**
- **Weddenschap: er zal een gelijkspel worden geregistreerd in de wedstrijd (rust) – "Gelijkspel"**
- **Weddenschap: het tweede team wint de wedstrijd (ruststand) – "Win2"**
- **Weddenschap: het eerste team zal de wedstrijd niet verliezen (ruststand) – "Win1- Gelijkspel"**
- **Weddenschap: een van de teams wint de wedstrijd (ruststand) – "Win1-Win2".**
- **Weddenschap: het tweede team zal de wedstrijd niet verliezen (ruststand) – "Gelijkspel-Win2"**
- **Weddenschap: het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd (ruststand) rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".**
- **Weddenschap: het tweede team zal de wedstrijd winnen (niet verliezen) (ruststand), rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".**
- **Weddenschappen op het totale aantal punten dat door de teams in de wedstrijd wordt gescoord (ruststand) – "Totaal boven (onder) het totale aantal".**
- **Weddenschappen op het totale aantal punten dat elk team afzonderlijk in de wedstrijd scoort (ruststand) – "Totaal boven (onder) het totale aantal".**
- **Weddenschappen: het totale aantal punten dat in de wedstrijd (rust) wordt gescoord, zal even (oneven) zijn.**

De officiële websites van de toernooien en kampioenschappen die in de tabel worden vermeld, worden als basis genomen voor de berekening van kabaddi-wedstrijden. In bijzondere gevallen, wanneer de uitkomst van de aangeboden weddenschap niet duidelijk is op basis van de informatie die beschikbaar is op de officiële website (de officiële website bevat niet de nodige informatie), worden video-opnames van de wedstrijden als basis genomen voor de berekening van de weddenschappen.

Een kabaddi-wedstrijd die werd onderbroken en niet werd voortgezet of niet binnen 24 uur werd voltooid, wordt geacht te hebben plaatsgevonden als er ten minste 32 minuten is gespeeld. In andere gevallen worden de wedstrijden als niet voltooid beschouwd. De uitkomsten van de wedstrijden die als onderbroken en niet voltooid worden beschouwd, die al op het moment van de onderbreking vaststonden en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, worden meegenomen in de berekening en de andere weddenschappen worden berekend met de quotering "1" (één).

Als de wedstrijd om welke reden dan ook niet plaatsvindt (helemaal niet begint) en er een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd in de wedstrijd,

wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd en worden alle weddenschappen op de wedstrijd berekend met de quotering "1" (één).

Bovendien, in het geval dat de gestarte wedstrijd op enig moment wordt onderbroken en niet wordt voortgezet, en een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd volgens de officiële informatie, worden de weddenschappen berekend volgens de huidige regelgeving. Dat wil zeggen, als de onderbroken wedstrijd volgens deze regelgeving als gespeeld wordt beschouwd, worden de weddenschappen berekend op basis van de werkelijke resultaten die op het moment van de onderbreking zijn geregistreerd.

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op andere mogelijke uitkomsten in kabaddi-wedstrijden, die door de organisator in de lijn worden aangeboden.

## Beschrijving van kabaddi-markten

Weddenschappen op een kabaddi-wedstrijd worden aangeboden voor de reguliere speeltijd, tenzij anders aangegeven door de organisator. Wedstrijden bestaan uit twee helften van elk 20 minuten. Wedstrijden in andere formats kunnen ook worden gehouden. In dat geval vermeldt de organisator dit apart in het programma.

De volgende weddenschappen worden aangeboden voor de kabaddi-sport:

### Resultaat

**Resultaat:** er kan worden voorspeld welk team de wedstrijd zal winnen. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **Win 1:** overwinning van team 1.
- **X:** de wedstrijd eindigt in een gelijkspel.
- **Winst 2:** overwinning van team 2.

### Dubbele kans

**Dubbele kans:** u kunt twee wedstrijdresultaten tegelijk voorspellen. Als een van de resultaten correct is voorspeld, wordt de weddenschap als gewonnen beschouwd. De volgende wedopties zijn beschikbaar:

- **1X:** de wedstrijd eindigt met een overwinning van team 1 of een gelijkspel.
- **12:** de wedstrijd eindigt met een overwinning van team 1 of team 2.
- **X2:** de wedstrijd eindigt met een overwinning van team 2 of een gelijkspel.

*Het voorbeeld:*

*Als de wedstrijd eindigt met een score van 45:45, worden de weddenschappen **1X** en **X2** als gewonnen beschouwd en is de weddenschap **12** verloren.*

## Handicap

**Handicap:** handicap is het voordeel of nadeel in punten dat aan een team wordt toegekend. Het team waarop wordt gewed, moet de winnaar van de wedstrijd worden nadat de handicapaanpassingen zijn uitgevoerd.

**Positief:** bij dit type handicap moet het team waarop wordt gewed de winnaar van de wedstrijd worden nadat het puntenvoordeel, waarvan het aantal wordt bepaald als het handicapargument, is opgeteld bij de eindscore van het team.

*Het voorbeeld:*

**De weddenschap: Handicap 2 (2).** De weddenschap wordt geplaatst op team 2 en "2" is het handicapargument. Om deze weddenschap als gewonnen te berekenen, moet team 2 de winnaar van de wedstrijd zijn nadat we het voordeel van 2 punten aan de eindscore hebben toegevoegd. **Laten we drie mogelijke uitkomsten van deze weddenschap bekijken:**

- **De wedstrijd eindigde met een score van 53:52.** Wanneer we het voordeel van 2 punten optellen bij de eindscore van team 2, wordt de score **53:54**. In dit geval is de weddenschap gewonnen, omdat team 2 na aanpassing van het handicapvoordeel de winnaar van de wedstrijd is.
- **De wedstrijd eindigde met een score van 53:50.** Wanneer we het voordeel van 2 punten optellen bij de eindscore van team 2, wordt de score **53:52**. In dit geval is de weddenschap verloren, omdat team 2 na aanpassing van het handicapvoordeel niet de winnaar van de wedstrijd is.
- **De wedstrijd eindigde met een score van 53:51.** Wanneer we het voordeel van 2 punten optellen bij de eindscore van team 2, wordt de score **53:53**. In dit geval wordt de weddenschap terugbetaald, omdat na aanpassing van het handicapvoordeel de score een gelijkspel wordt.

**Negatief:** bij dit type handicap moet het team waarop de weddenschap is geplaatst de winnaar van de wedstrijd worden nadat het aantal punten dat is bepaald door de waarde van het handicapargument, is afgetrokken van de eindscore van het team.

*Het voorbeeld:*

**De weddenschap: handicap 1(-2):** De weddenschap wordt geplaatst op team 1 en "-2" is het handicapargument. Om de weddenschap te winnen, moet team 1 de winnaar van de wedstrijd zijn nadat we 2 punten van de eindscore hebben

afgetrokken. **Laten we de mogelijke uitkomsten van deze weddenschap eens bekijken:**

- **De wedstrijd eindigde met een score van 54:51.** Wanneer we 2 punten aftrekken van de eindscore van team 1, wordt de score **52:51**. In dit geval is de weddenschap gewonnen, omdat team 1 na de handicapaanpassingen nog steeds de winnaar van de wedstrijd is.
- **De wedstrijd eindigde met een score van 52:51.** Wanneer we 2 punten aftrekken van de eindscore van team 1, wordt de score **50:51**. In dit geval is de weddenschap verloren, omdat team 1 na de handicapaanpassingen niet langer de winnaar van de wedstrijd is.
- **De wedstrijd eindigde met een score van 54:52.** Als we 2 punten aftrekken van de eindscore van team 1, wordt de score **52:52**. In dit geval wordt de weddenschap terugbetaald, omdat na de handicapaanpassingen de score een gelijkspel wordt.

## Totaal

**Totaal:** u kunt voorspellen of het totale aantal gescoorde punten boven of onder de geselecteerde waarde van het wedargument zal liggen. De volgende wedopties zijn beschikbaar.

- **Totaal boven:** het aantal punten moet hoger zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument. Als het totale aantal punten en de waarde van het wed argument gelijk zijn, wordt de weddenschap terugbetaald.

*Het voorbeeld:*

**De weddenschap: totaal boven (45).** In deze weddenschap is "45" het wedargument. Om de weddenschap te winnen, moet het totale aantal punten dat in de wedstrijd wordt gescoord dus hoger zijn dan 45. Als het totale aantal punten gelijk is aan 45, wordt de weddenschap terugbetaald.

- **Totaal onder:** het aantal punten moet lager zijn dan de geselecteerde waarde van het wedargument. Als het totale aantal punten en de waarde van het wedargument overeenkomen, wordt de weddenschap terugbetaald.

*Het voorbeeld:*

**De weddenschap: totaal onder (45).** In deze weddenschap is "45" het wedargument. Om de weddenschap te winnen, moet het totale aantal punten dat in de wedstrijd wordt gescoord dus lager zijn dan 45. Als het totale aantal punten

*gelijk is aan 45, wordt de weddenschap terugbetaald.*

## Totaal oneven/even

**Totaal oneven/even:** hiermee wordt voorspeld of het totale aantal punten dat in de wedstrijd wordt gescoord een even of oneven getal zal zijn. De volgende wedopties zijn beschikbaar.

- **Even:** het totale aantal punten dat in de wedstrijd wordt gescoord, is even.
- **Oneven:** het totale aantal punten dat in de wedstrijd wordt gescoord, zal oneven zijn.

De officiële websites van de toernooien en kampioenschappen die in de tabel worden vermeld, worden als basis genomen voor de berekening van kabaddi-wedstrijden. In bijzondere gevallen, wanneer de uitkomst van de aangeboden weddenschap niet duidelijk is op basis van de informatie op de officiële website (de officiële website bevat niet de nodige informatie), worden video-opnames van de wedstrijden als basis genomen voor de berekening van de weddenschappen.

Een Kabaddi-wedstrijd die werd onderbroken en niet werd voortgezet of niet binnen 24 uur werd voltooid, wordt beschouwd als gespeeld als er ten minste 32 minuten zijn gespeeld. In andere gevallen worden de wedstrijden als niet voltooid beschouwd. De uitslagen van wedstrijden die als onderbroken en niet voltooid worden beschouwd, die op het moment van de onderbreking al vaststonden en niet afhankelijk zijn van de einduitslag van de wedstrijd, worden meegenomen in de berekening en de andere weddenschappen worden berekend met de quotering "1" (één). De technische overwinning (nederlaag) die om welke reden dan ook ge e is geregistreerd, vormt geen basis voor de berekening van de weddenschap. In dit geval wordt de wedstrijd als niet voltooid beschouwd en worden alle weddenschappen berekend met de quotering "1" (één).

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op andere mogelijke uitkomsten in kabaddi-wedstrijden, die door de organisator in de lijn worden aangeboden.

## 47. Weddenschappen op netbal

Voor netbalwedstrijden is de reguliere speeltijd vastgesteld op 60 minuten (4 kwartalen van elk 15 minuten). Wedstrijden kunnen ook worden gehouden in (4×6) formaat (fast 5 netbal) – 4 kwartalen van elk 6 minuten. Bij het berekenen van weddenschappen op de uitkomsten van netbalwedstrijden wordt rekening gehouden met de resultaten die in de reguliere speeltijd zijn geregistreerd, met uitzondering van de winnende uitkomst van de wedstrijd, waarvoor het resultaat dat in de verlenging is geregistreerd, in aanmerking wordt genomen. Als de wedstrijd volgens de vereisten van het gehouden toernooi in een gelijkspel eindigt en er voor de wedstrijd geen uitkomst "Gelijkspel" is aangeboden, worden de weddenschappen op de uitkomsten "Win1" en "Win2" berekend met de quotering "1" (één).

### **Weddenschappen die worden aangeboden op de uitkomsten van netbalwedstrijden:**

- Het eerste team wint de wedstrijd (rust, kwart) – "Win1".
- Er zal een gelijkspel zijn in de wedstrijd (rust, kwart) – "X".
- Het tweede team wint de wedstrijd (rust, kwart) – "Win2".
- Het eerste team zal de wedstrijd niet verliezen (rust, kwart) – "1X".
- Een van de teams wint de wedstrijd (rust, kwart) – "12".
- Het tweede team zal de wedstrijd niet verliezen (rust, kwart) – "X2".
- Het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd (rust, kwart) met inachtneming van de handicap – "Handicap 1".
- Het tweede team zal de wedstrijd winnen (niet verliezen) (rust, kwart) rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door de teams in de wedstrijd wordt gescoord (rust, kwart) – "Totaal boven (onder) de totale waarde".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door elk team afzonderlijk in de wedstrijd wordt gescoord (rust, kwart) – "Totaal boven (onder) de totale waarde".
- Weddenschappen: het totale aantal punten in de wedstrijd (rust, kwart) zal even (oneven) zijn.

De netbalwedstrijd (duur 60 minuten) die werd onderbroken en niet werd voortgezet of niet binnen 24 uur werd voltooid, wordt geacht te hebben plaatsgevonden als de 50e minuut van de wedstrijd was begonnen. De wedstrijd met een duur van 24 minuten, die werd onderbroken en niet werd voortgezet of

niet binnen 24 uur werd voltooid, wordt als voltooid beschouwd als de wedstrijd volledig werd gespeeld.

De uitslagen van onderbroken en mislukte wedstrijden, die op het moment van de onderbreking van de wedstrijd al duidelijk bekend zijn en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, worden berekend en de resterende weddenschappen worden berekend met de quotering "1" (één). In het geval dat de wedstrijd om welke reden dan ook niet plaatsvindt (helemaal niet begint) en de technische overwinning (nederlaag) in de wedstrijd wordt geregistreerd, wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd en worden alle weddenschappen op de wedstrijd berekend met de odds "1" (één).

En in het geval dat de gestarte wedstrijd op enig moment wordt onderbroken en niet wordt voortgezet, en de technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd volgens de officiële informatie, worden de weddenschappen berekend volgens de huidige Reglementen. Dat wil zeggen, als de onderbroken wedstrijd volgens deze Reglementen wordt beschouwd als gespeeld, dan worden de weddenschappen berekend volgens de werkelijke resultaten die op het moment van onderbreking zijn geregistreerd.

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op andere mogelijke uitkomsten van netbalwedstrijden die door de organisator in de lijn worden aangeboden.

## 48. Weddenschappen op paddle tennis

Het belangrijkste format van een paddle tenniswedstrijd is maximaal 3 (drie) sets; daarom wordt in de wedstrijd de overwinning geregistreerd wanneer een paddle tennisser (paar) in twee sets wint. Afhankelijk van de vereisten van het kampioenschap of toernooi dat wordt gehouden, kunnen wedstrijden ook worden gehouden met een format van maximaal 5 (vijf) sets. In dat geval wint de paddle-tennisser (het paddle-tennisduo) die in de 3 (drie) sets wint, de wedstrijd. In het geval van wedstrijden die in een ander formaat worden gehouden, wordt door de organisator in de lijn een speciale opmerking over het wedstrijdformaat gemaakt. Het vooraf aangekondigde format kan vóór de wedstrijd worden gewijzigd (bijvoorbeeld in plaats van maximaal 5 sets – maximaal 3 sets). In dergelijke gevallen worden de weddenschappen op de uitkomsten "Win1" en "Win2" van de wedstrijd en op sets berekend op basis van de eindresultaten en worden alle andere weddenschappen berekend met de odds "1" (één).

Als in de gestarte paddle-tenniswedstrijd een van de paddle-tennissers (een van de paren) om welke reden dan ook wordt gediskwalificeerd, weigert te spelen of niet in staat is om de wedstrijd voort te zetten, eindigt de wedstrijd voortijdig en worden de weddenschappen op de uitkomsten van de wedstrijd als volgt berekend:

De weddenschappen (inclusief weddenschappen op statistische gegevens) waarvan de resultaten op het moment van onderbreking van de wedstrijd duidelijk bekend zijn, op basis van het format van de wedstrijd, worden als geldig beschouwd en worden berekend. De overige weddenschappen worden berekend met de quotering "1" (één).

Als een van de partijen vóór aanvang van de wedstrijd weigert deel te nemen aan de wedstrijd, worden alle weddenschappen op die wedstrijd berekend met de quotering "1" (één).

De tiebreak die aan het einde van de set wordt gespeeld, wordt beschouwd als 1 (één) game (bijvoorbeeld, in de set na een stand van 6:6 wordt de tiebreak beschouwd als de 13e game van de betreffende set, de set eindigt met een stand van 6:7 of 7:6).

**Weddenschappen aangeboden op de uitslagen van paddle-tenniswedstrijden:**

- De eerste paddle-tennisser (het eerste paddle-tennisduo) wint de wedstrijd (set, game) – "Win1".
- De tweede paddle-tennisser (paar) wint de wedstrijd (set, game) – "Win2".
- De eerste paddle-tennisser (paar) wint (verliest niet) de wedstrijd (set), rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".
- De tweede paddle-tennisser (paar) wint (verliest niet) de wedstrijd (set), rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".
- Weddenschappen op het totale aantal games in de wedstrijd (set) – "Totaal boven (onder) de totale waarde".
- Weddenschappen: het totale aantal games in de wedstrijd (set) zal even (oneven) zijn.
- Weddenschappen op het eindresultaat van de wedstrijd (set).

Er wordt aangeboden om de exacte score te selecteren die in het eindresultaat van de wedstrijd (set) wordt geregistreerd, volgens de mogelijke opties die in de lijn zijn opgenomen.

- **Weddenschappen: er zal (zal geen) een tiebreak zijn**
- **Weddenschappen: wie zal het volgende punt verdienen.**

Weddenschappen op de uitslag van uitgestelde of onderbroken paddle-tenniswedstrijden blijven geldig tot het einde van het toernooi waarin de wedstrijd wordt gehouden.

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op andere mogelijke uitslagen van paddle-tenniswedstrijden die door de organisator in de lijn worden aangeboden.

## 49. Weddenschappen op wielervedstrijden

Een wielervedstrijd wordt als gestart beschouwd zodra de eerste kwalificatieronde is begonnen. Bij kwalificatiewedstrijden waarvan de uitslag pas na een reeks rondes bekend is, wordt de renner of het team dat de meeste punten heeft verzameld in de uitslag van de wedstrijden als winnaar beschouwd.

### **Weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van wielervedstrijden:**

- Weddenschappen: welke van de renners (teams) die aan de wedstrijd (de betreffende ronde) deelnemen, zal de wedstrijd (de betreffende ronde) winnen.**
- Weddenschappen: welke van de twee renners (teams) die aan de race (de betreffende ronde) deelnemen, zal de hoogste positie innemen volgens de eindresultaten van de race (de betreffende ronde).**

De bovengenoemde weddenschap wordt als geldig beschouwd als beide vertegenwoordigde renners (teams) aan de race zijn begonnen. Als een van de twee deelnemende renners (teams) om welke reden dan ook uit de race valt, wordt de tegenstander (team) als winnaar beschouwd als hij/zij (team) de race voltooit. Als beide renners (teams) uit de race zijn gevallen, wordt de bovengenoemde vergelijkende weddenschap berekend met de quotering "1". Als beide renners (teams) aan de race zijn begonnen, maar ontbreken in het officiële eindklassement van de race, wordt de renner (het team) die aan de meeste rondes heeft deelgenomen als winnaar van de bovengenoemde weddenschap beschouwd.

De officiële websites van de toernooien die in de tabel zijn opgenomen, worden als basis genomen bij de berekening van weddenschappen op de uitslagen van wielervedstrijden.

Als een wielervedstrijd wordt uitgesteld, blijven weddenschappen op de wedstrijd geldig tot het einde van de wedstrijd.

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op de andere mogelijke uitslagen van de wielervedstrijden, die door de organisator in de lijn worden aangeboden.

## 50. Weddenschappen op rolhockey

Weddenschappen op de uitslagen van rolhockeywedstrijden worden geaccepteerd op basis van de reguliere speeltijd, tenzij anders aangegeven door de organisator. Er kunnen ook weddenschappen worden aangeboden op verlengingen en strafschoppen. De resultaten die worden geregistreerd in verlengingen en strafschoppen worden niet meegenomen bij het berekenen van de weddenschappen die zijn geplaatst op de resultaten die worden aangeboden voor de reguliere speeltijd. Naast het belangrijkste rolhockeyformaat (drie periodes van elk 15 minuten) kunnen wedstrijden ook worden gehouden in het (3×8)-formaat, met drie periodes van elk 8 minuten. Afhankelijk van de omstandigheden van het huidige kampioenschap kunnen wedstrijden ook in twee helften worden gespeeld. In het geval van wedstrijden met twee helften is het formaat van de wedstrijd (2×20) of (2×25), dat wil zeggen twee helften, die elk respectievelijk 20 of 25 minuten duren. Er kunnen ook wedstrijden in andere formats worden gehouden, in welk geval de organisator een speciale opmerking maakt in de regel over het format van de wedstrijd. In sommige rolhockeykampioenschappen wordt de wedstrijd bij een gelijkspel op een andere dag opnieuw gespeeld. In dergelijke gevallen worden de weddenschappen berekend op basis van de uitslagen van de wedstrijden die al hebben plaatsgevonden.

### **Weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van rolhockeywedstrijden:**

- Het eerste team wint de wedstrijd (periode, rust) – "Win1".
- Er zal een gelijkspel zijn in de wedstrijd (periode, rust) – "X".
- Het tweede team wint de wedstrijd (periode, rust) – "Win 2".
- Het eerste team zal de wedstrijd niet verliezen (periode, rust) – "1X".
- Een van de teams wint de wedstrijd (periode, rust) – "12".
- Het tweede team zal de wedstrijd niet verliezen (periode, rust) – "2X".
- Het eerste team zal de wedstrijd (periode, rust) winnen (niet verliezen), rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".
- Het tweede team zal de wedstrijd winnen (niet verliezen) (periode, rust), rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".
- Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door de teams in de wedstrijd wordt gescoord (periode, rust) – "Totaal boven (onder) de totale waarde".

- **Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door elk team afzonderlijk in de wedstrijd (periode, rust) wordt gescoord – "Totaal boven (onder) de totale waarde".**
- **Weddenschappen: het totale aantal doelpunten in de wedstrijd (periode, rust) zal even (oneven) zijn.**
- **Weddenschappen op de eindscore van de wedstrijd.**

Er wordt aangeboden om de exacte score te selecteren die in het eindresultaat van de wedstrijd wordt geregistreerd, volgens de mogelijke opties die in de lijn zijn opgenomen.

- **Weddenschappen: het eerste (tweede) team zal een doelpunt scoren (niet scoren).**
- **Weddenschappen: beide teams zullen een doelpunt scoren (niet scoren).**
- **Weddenschappen: welk team zal het eerste (tweede of volgende) doelpunt in de wedstrijd scoren (geen van de teams zal scoren).**

De officiële websites van de toernooien en kampioenschappen die in de tabel worden weergegeven, worden als basis genomen bij de berekening van de weddenschappen op de uitslagen van rolhockeywedstrijden.

De rolhockeywedstrijd met het (3×15) formaat, die werd onderbroken en niet werd voortgezet of niet binnen 24 uur werd voltooid, wordt geacht te hebben plaatsgevonden als de 36e minuut van de wedstrijd was begonnen, en in het geval van wedstrijden in (2×20) en (2×25) formaten – als de 32e en 40e minuut van de wedstrijd dienovereenkomstig waren begonnen. Wedstrijden in andere formats worden beschouwd als gespeeld als ze volledig zijn gespeeld. De uitslagen van onderbroken en mislukte wedstrijden, die op het moment van de onderbreking van de wedstrijd al duidelijk bekend zijn en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, worden meegenomen in de berekening, en de overige weddenschappen worden berekend met een quotering van "1" (één). Als de wedstrijd om welke reden dan ook niet plaatsvindt (helemaal niet begint) en er een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd in de wedstrijd, wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd en worden alle weddenschappen op de wedstrijd berekend met een quotering van "1" (één).

En in het geval dat de gestarte wedstrijd op enig moment wordt onderbroken en niet wordt voortgezet, en er volgens de officiële informatie een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd, worden de weddenschappen berekend volgens de huidige regels. Dat wil zeggen dat als de onderbroken wedstrijd volgens deze regels als gespeeld wordt beschouwd, de

weddenschappen worden berekend op basis van de werkelijke resultaten die op het moment van onderbreking zijn geregistreerd.

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op andere mogelijke uitkomsten van rolhockeywedstrijden die door de organisator in de lijn worden aangeboden.

## 51. Weddenschappen op Gaelic football en hurling

Bij Gaelic football- en hurlingwedstrijden worden weddenschappen geaccepteerd op de reguliere speeltijd van de wedstrijd, tenzij anders aangegeven door de organisator in de lijn. De resultaten die worden geregistreerd in de verlenging en de strafschoppenserie worden niet meegenomen bij de berekening van de weddenschappen die zijn geplaatst op de uitkomsten die worden aangeboden voor de reguliere speeltijd. Als er in de reguliere speeltijd van de wedstrijd een gelijkspel wordt geregistreerd en vervolgens wordt besloten om de wedstrijd opnieuw te spelen, worden de weddenschappen op de wedstrijdresultaten berekend op basis van de reeds geregistreerde resultaten. De reguliere speeltijd voor Gaelic football- en hurlingwedstrijden is vastgesteld op 70 minuten (twee helften van elk 35 minuten). Wedstrijden kunnen ook worden gehouden in het (2×30)-formaat (twee helften van elk 30 minuten). In het geval van wedstrijden die in andere formats worden gespeeld, wordt er een speciale opmerking over het wedstrijdformat gemaakt in de Line. Het totale aantal punten dat door teams wordt gescoord in de wedstrijd is de som van individuele punten en doelpunten. 1 doelpunt is 3 punten, dus als het team 6 doelpunten en 10 punten heeft gescoord, is het aantal punten dat door het team is gescoord  $(6 \times 3) + 10 = 28$ .

**Weddenschappen aangeboden op de uitslagen van Gaelic football- en hurlingwedstrijden:**

- Het eerste team wint de wedstrijd (rust) – "Win1".
- Er zal een gelijkspel zijn in de wedstrijd (rust) – "Gelijkspel" ("X").
- Het tweede team wint de wedstrijd (rust) – "Win2".
- Het eerste team zal de wedstrijd niet verliezen (ruststand) – "1X".
- Een van de teams wint de wedstrijd (ruststand) – "12".
- Het tweede team zal de wedstrijd niet verliezen (ruststand) – "X2".
- Het eerste team zal de wedstrijd winnen (niet verliezen) (ruststand), rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".
- Het tweede team zal de wedstrijd winnen (niet verliezen) (ruststand), rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".

- **Weddenschappen op het totale aantal punten dat door teams in de wedstrijd wordt gescoord (ruststand) – "Totaal boven (onder) de totale waarde".**
- **Weddenschappen op het totale aantal punten dat elk team afzonderlijk in de wedstrijd scoort (rust) – "Totaal boven (onder) de totale waarde".**
- **Weddenschappen: het totale aantal punten in de wedstrijd (rust) zal even (oneven) zijn.**
- **Weddenschappen op de eindscore van de wedstrijd.**

Er wordt aangeboden om de exacte score te selecteren die in het eindresultaat van de wedstrijd wordt geregistreerd, volgens de mogelijke opties die in de lijn zijn opgenomen.

De officiële websites van de toernooien die in de tabel zijn opgenomen, worden als basis genomen bij de berekening van weddenschappen op de uitslagen van Gaelic football- en hurlingwedstrijden.

De Gaelic football- en hurlingwedstrijd (met een duur van 70 minuten) die werd onderbroken en niet werd voortgezet of niet binnen 24 uur werd voltooid, wordt geacht te hebben plaatsgevonden als de 56e minuut van de wedstrijd was begonnen, in het geval van wedstrijden met een duur van 60 minuten – de 48e minuut. De uitslagen van onderbroken en mislukte wedstrijden, die op het moment van de onderbreking van de wedstrijd al duidelijk bekend zijn en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, worden berekend, en de overige weddenschappen worden berekend met een quotering van "1" (één). In het geval dat de wedstrijd om welke reden dan ook niet plaatsvindt (helemaal niet begint) en de technische overwinning (nederlaag) in de wedstrijd wordt geregistreerd, wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd en worden alle weddenschappen op de wedstrijd berekend met de quotering "1" (één).

En in het geval dat de gestarte wedstrijd op enig moment wordt onderbroken en niet wordt voortgezet, en de technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd volgens de officiële informatie, worden de weddenschappen berekend volgens de huidige Reglementen. Dat wil zeggen, als de onderbroken wedstrijd volgens deze Reglementen wordt beschouwd als gespeeld, dan worden de weddenschappen berekend volgens de werkelijke resultaten die op het moment van onderbreking zijn geregistreerd.

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op andere mogelijke uitkomsten van Gaelic football- en hurlingwedstrijden die door de organisator in de lijn worden aangeboden.

## 52. Weddenschappen op minivoetbal

Weddenschappen op minivoetbalwedstrijden worden geaccepteerd voor de reguliere speeltijd, tenzij anders aangegeven door de organisator in de Line. Resultaten die worden geregistreerd in de verlenging (maximale duur van (2×5), kunnen verschillen afhankelijk van de vereisten van het toernooi dat wordt gehouden, bijvoorbeeld: (2×4)) en strafschoppen worden niet meegenomen bij de berekening van de weddenschappen die zijn geplaatst op de uitkomsten die worden aangeboden voor de reguliere speeltijd. De reguliere speeltijd voor minivoetbalwedstrijden is vastgesteld op 50 minuten (twee helften van elk 25 minuten). In het geval van minivoetbalwedstrijden die in een ander format worden gehouden, wordt in de lijn een speciale opmerking over het wedstrijdformat gemaakt. Het format van de wedstrijd kan vóór aanvang van de wedstrijd worden gewijzigd, indien de teams en de hoofdscheidsrechter hiermee akkoord gaan. In dergelijke gevallen kan de speeltijd alleen worden verkort, bijvoorbeeld door het format van de wedstrijd te wijzigen in (2×20). In dergelijke gevallen wordt vooraf door de organisator in de lijn een speciale opmerking over het format van de wedstrijd of de mogelijke wijziging van het format van de wedstrijd gemaakt.

### **De weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van minivoetbalwedstrijden:**

- **Het eerste team wint de wedstrijd (ruststand) – "Win 1".**
- **Er zal een gelijkspel zijn in de wedstrijd (rust) – "X".**
- **Het tweede team wint de wedstrijd (ruststand) – "Win 2".**
- **Het eerste team zal de wedstrijd niet verliezen (ruststand) – "1X".**
- **Een van de teams wint de wedstrijd (ruststand) – "12".**
- **Het tweede team zal de wedstrijd niet verliezen (ruststand) – "2X".**
- **Het eerste team zal de wedstrijd winnen (niet verliezen) (ruststand) rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".**
- **Het tweede team zal de wedstrijd winnen (niet verliezen) (ruststand) rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".**
- **Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door de teams in de wedstrijd wordt gescoord (ruststand) – "Totaal boven (onder) de totale waarde".**
- **Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat elk team afzonderlijk in de wedstrijd scoort (rust) – "Totaal boven (onder) de totale waarde".**
- **Weddenschappen: het totale aantal doelpunten in de wedstrijd (rust) zal even (oneven) zijn.**
- **Weddenschappen op de eindscore van de wedstrijd.**

Er wordt aangeboden om de exacte score te selecteren die in het eindresultaat van de wedstrijd wordt geregistreerd, volgens de mogelijke opties die in de lijn zijn opgenomen.

- **Weddenschappen op het eerste (tweede) team dat een doelpunt scoort (niet scoort).**
- **Weddenschappen op beide teams die een doelpunt scoren (niet scoren).**
- **Weddenschappen op ten minste één van de teams dat geen doelpunt scoort (een doelpunt scoort).**
- **Weddenschappen: in de eerste (tweede) helft wordt een doelpunt gescoord (wordt geen doelpunt gescoord).**
- **Weddenschappen: welk team scoort het eerste (tweede of volgende) doelpunt in de wedstrijd (rust).**
- **Weddenschappen: welk team scoort het laatste doelpunt in de wedstrijd.**
- **Weddenschappen: er zal een eigen doelpunt worden gescoord (zal geen eigen doelpunt worden gescoord) in de wedstrijd.**

Een eigen doelpunt is een bal die in het eigen doel wordt gescoord en wordt beschouwd als een doelpunt voor het team ten gunste waarvan het doelpunt is geregistreerd.

De officiële websites van de toernooien, opgenomen in de tabel, worden als basis genomen bij de berekening van weddenschappen op de uitslagen van minivoetbalwedstrijden.

Een minivoetbalwedstrijd die is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of uitgespeeld, wordt als voltooid beschouwd als deze volledig is gespeeld. De uitslagen van onderbroken en niet uitgespeelde wedstrijden die op het moment van de onderbreking al duidelijk bekend zijn en niet afhankelijk zijn van de einduitslag van de wedstrijd, worden meegenomen in de berekening. De overige weddenschappen worden berekend met een quotering van "1" (één).

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op andere mogelijke uitslagen van minivoetbalwedstrijden, die door de organisator in de lijn worden aangeboden.

## 53. Weddenschappen op schaken

Schaakwedstrijden bestaan uit 1 (één) of meer partijen, afhankelijk van de voorwaarden van het betreffende toernooi. Bij schakwedstrijden worden

weddenschappen op de partijen berekend op basis van de resultaten van de partijen. Bij de berekening van de weddenschappen op de uitslag van een schaakwedstrijd wordt rekening gehouden met de resultaten van alle partijen. In het geval van schaakwedstrijden met 1 (één) partij wordt de schaker die met de witte stukken speelt als eerste vermeld in de Line (de schaker die met de witte stukken speelt begint de partij), ongeacht de locatie van het toernooi; en in het geval dat er meer partijen worden gespeeld, kan de schaker die met de zwarte stukken speelt ook op de eerste plaats worden vermeld. Als meerdere spelers na afloop van het toernooi op de eerste plaats staan en er na de tie-breakpartij, bedoeld om de enige winnaar te bepalen, geen winnaar is, wordt een Armageddon-partij gespeeld. Als deze partij ook in een gelijkspel eindigt, wint de speler met de zwarte stukken.

#### **Weddenschappen op de uitslag van schaakwedstrijden:**

- De eerste speler wint de wedstrijd (partij) – "Win 1".
- Er zal een gelijkspel zijn in de wedstrijd (partij) – "X".
- De tweede speler wint de wedstrijd (partij) – "Win 2".
- De eerste speler zal de wedstrijd (partij) niet verliezen – "1X".
- Een van de spelers zal de wedstrijd (game) winnen – "12".
- De tweede speler zal de wedstrijd (het spel) niet verliezen – "2X".
- Weddenschappen op het aantal zetten in een spel: "Totaal boven (onder) de totale waarde".

Bij het berekenen van bovenstaande weddenschappen wordt rekening gehouden met de zetten die met witte stukken zijn gedaan.

De officiële websites van de toernooien en kampioenschappen die in de tabel worden weergegeven, worden als basis genomen bij de berekening van de weddenschappen op de uitslagen van schaakwedstrijden.

Als een spel wordt uitgesteld, blijven de weddenschappen op de uitslagen van schaakwedstrijden geldig tot het einde van het spel of het toernooi.

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op andere mogelijke uitkomsten van schaakwedstrijden die door de organisator in de lijn worden aangeboden.

## **54. Weddenschappen op softbal**

Er worden 7 (zeven) innings (periodes) gespeeld in een softbalwedstrijd. Bij het berekenen van weddenschappen op de einduitslag van softbalwedstrijden wordt

ook rekening gehouden met de resultaten die zijn geregistreerd in de extra inning(s). Als de wedstrijd in een gelijkspel eindigt en er geen extra inning(s) wordt (worden) gespeeld, of als er als gevolg van extra innings die worden gespeeld op basis van de vereisten van het betreffende toernooi opnieuw een gelijkspel wordt geregistreerd, worden weddenschappen op de uitkomsten "Win1" en "Win2" berekend met een quotering van "1" (één).

Volgens de Mercy Rule kan een softbalwedstrijd voortijdig worden beëindigd. In dergelijke gevallen wordt de wedstrijd beschouwd als gespeeld met het resultaat dat op het moment van de onderbreking is geregistreerd, en worden alle weddenschappen berekend op basis van het resultaat dat op het moment van de onderbreking is geregistreerd. De Mercy Rule is van toepassing wanneer een van de deelnemende teams een aanzienlijk voordeel heeft ten opzichte van de tegenstander. In kampioenschappen en toernooien van verschillende landen kan de mate van voordeel variëren.

### **Weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van softbalwedstrijden:**

Bij softbal worden de handicap en het totaal berekend op basis van punten.

- Overwinning van het eerste team in de wedstrijd – "Win1".
- Winst van het tweede team in de wedstrijd – "Win2".
- Het eerste team wint (verliest niet) de wedstrijd, rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".
- Het tweede team zal de wedstrijd winnen (niet verliezen), rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat door de teams in de wedstrijd wordt gescoord – "Totaal boven (onder) de totale waarde".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat elk team afzonderlijk in de wedstrijd scoort – "Totaal boven (onder) de totale waarde".
- Weddenschappen: het totale aantal punten dat door de teams in de wedstrijd wordt gescoord, zal even (oneven) zijn.
- Weddenschappen op de uitslag van de betreffende inning "Win1", "X", "Win2", handicaps en totalen.

De officiële websites van de toernooien die in de tabel zijn opgenomen, worden als basis genomen bij de berekening van weddenschappen op de uitslagen van softbalwedstrijden.

Een softbalwedstrijd die werd onderbroken en niet binnen 24 uur werd voortgezet vanaf de onderbroken inning of niet werd voltooid, wordt beschouwd als gespeeld als er ten minste 4 volledige innings zijn gespeeld.

De uitslagen van onderbroken en mislukte wedstrijden, die op het moment van de wedstrijdonderbreking al duidelijk bekend zijn en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, worden meegenomen in de berekening, en de overige weddenschappen worden berekend met de odds "1" (één). In de onderbroken wedstrijd die als gespeeld wordt beschouwd, worden de weddenschappen die zijn geplaatst op niet-gespeelde afzonderlijke innings berekend met de odds "1" (één). In het geval dat de wedstrijd om welke reden dan ook niet plaatsvindt (helemaal niet begint) en de technische overwinning (nederlaag) in de wedstrijd wordt geregistreerd, wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd en worden alle weddenschappen die op de wedstrijd zijn geplaatst, berekend met de odds "1" (één).

En in het geval dat de gestarte wedstrijd op enig moment wordt onderbroken en niet wordt voortgezet, en de technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd volgens de officiële informatie, worden de weddenschappen berekend volgens de huidige Reglementen. Dat wil zeggen, als de onderbroken wedstrijd volgens deze Reglementen als gespeeld wordt beschouwd, worden de weddenschappen berekend volgens de werkelijke resultaten die op het moment van onderbreking zijn geregistreerd.

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op andere mogelijke uitkomsten van softbalwedstrijden die door de organisator in de lijn worden aangeboden.

## 55. Weddenschappen op Olympische Spelen

De weddenschappen die worden aangeboden voor de uitslagen van de Olympische Zomer- en Winterspelen worden berekend volgens de bepalingen met betrekking tot sporttypes van dit reglement.

**Weddenschappen die worden aangeboden voor de Olympische Spelen:**

- **Weddenschappen op het aantal medailles dat door een deelnemer of een deelnemend land wordt gewonnen.**
- **Weddenschappen: welk van de aangeboden deelnemende landen zal winnen op basis van het aantal gouden medailles.**

Als twee deelnemende landen hetzelfde aantal gouden medailles hebben behaald, wordt gekeken naar het aantal zilveren medailles en als het aantal zilveren medailles gelijk is, wordt gekeken naar het aantal bronzen medailles.

De weddenschappen die worden aangeboden voor de Olympische Spelen worden berekend volgens de officiële website van de Olympische Spelen, opgenomen in de tabel van de officiële bronnen.

De resultaten van de Olympische Spelen worden als definitief beschouwd vanaf het moment dat de sluitingsceremonie van de Olympische Spelen begint.

Er worden ook speciale weddenschappen geaccepteerd op andere mogelijke uitkomsten van de Olympische Spelen, die door de organisator in de lijn worden aangeboden.

## 56. Weddenschappen op pool

Poolwedstrijden bestaan uit een oneven aantal frames (rondes). De winnaar van de wedstrijd is de speler met de meeste gewonnen frames. In een wedstrijd die bijvoorbeeld uit 9 (negen) frames bestaat, is de winnaar de speler die 5 (vijf) frames wint. Poolwedstrijden worden gehouden in de volgende formats: 8 (acht) ballen, 9 (negen) ballen en 10 (tien) ballen. In wedstrijden die worden gehouden in het 8 (acht) ballenformaat, is de winnaar van de frame de speler (het paar spelers) die de bal met nummer 8 (acht) in de pocket gooit. In wedstrijden die worden gehouden in het 9 (negen) ballenformaat, is de winnaar van de frame de speler (het paar spelers) die de bal met nummer 9 (negen) in de pocket gooit. In wedstrijden die worden gespeeld volgens het 10-ball-formaat, is de winnaar van de frame de speler (het paar spelers) die de bal met nummer 10 in de pocket gooit. Het aantal frames varieert afhankelijk van de interne procedure van het kampioenschap. Poolwedstrijden kunnen ook in een ander formaat worden gespeeld, waarover de organisator een speciale opmerking maakt in de regel.

### **Weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van poolwedstrijden:**

In een poolwedstrijd worden de handicap en het totaal berekend op basis van het aantal frames.

- **De eerste speler wint de wedstrijd – "Win 1".**
- **De tweede speler wint de wedstrijd – "Win 2".**

- De eerste speler wint (verliest niet) de wedstrijd, rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".
- De tweede speler wint (verliest niet) de wedstrijd, rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".
- Weddenschappen op het totale aantal frames dat in de wedstrijd wordt gespeeld – "Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument".
- Weddenschappen op het totale aantal frames dat door elke speler in de wedstrijd wordt gewonnen – "Totaal boven (onder) de waarde van het wedargument".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat in de wedstrijd wordt gescoord, gelijk (oneven).

Voor de berekening van de resultaten van poolwedstrijden worden de officiële websites van kampioenschappen en toernooien, zoals weergegeven in de tabel, als basis genomen.

Weddenschappen op de uitslagen van een uitgestelde of onderbroken poolwedstrijd blijven geldig tot het einde van het toernooi of kampioenschap waarin deze werd gehouden. Alle weddenschappen op de uitslagen van de wedstrijd blijven geldig totdat de wedstrijd begint of wordt voortgezet.

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op de andere mogelijke uitslagen van poulewedstrijden die door de organisator in de lijn worden aangeboden.

## 57. Weddenschappen op bowlen

Een bowlingwedstrijd bestaat uit 9 (negen) rondes, waarin twee bowlers (sporters) tegen elkaar strijden. De ronde bestaat uit frames. De eerste bowler die 11 (elf) punten scoort, wint de ronde, behalve wanneer de huidige score van de ronde 10:10 wordt. In dat geval blijven de bowlers bowlen totdat een van hen een voorsprong van 2 punten op de tegenstander heeft, en die bowler wordt dan als winnaar van de ronde beschouwd. De bowler die in de frame meer kegels omver gooit, scoort 1 (één) punt in de frame. In elke frame van de ronde gooien twee bowlers, elk in hun eigen baan, de bal naar een set bowlingkegels. Een complete set kegels bestaat uit 10 (tien) kegels: 5 (vijf) rode kegels en 5 (vijf) witte kegels. In elk frame worden de kegels tijdens het opstellen willekeurig gerangschikt. De bowler die de ronde wint, krijgt 1 (één) punt en de bowler die de ronde verliest, krijgt 0 (nul) punten. Als twee bowlers hetzelfde aantal kegels omverwerpen in het frame, krijgen beide bowlers 1 (één) punt voor dat frame. Na

elke ronde wisselen de bowlers van baan. De winnaar van de wedstrijd is de bowler die na 9 (negen) rondes de meeste punten heeft behaald.

### **De weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van bowlingwedstrijden:**

- De eerste bowler wint de wedstrijd (ronde, frame) – "Win 1".
- Er wordt een gelijkspel geregistreerd in de wedstrijd (ronde, frame) – "Gelijkspel" ("X").
- De tweede bowler wint de wedstrijd (ronde, frame) – "Win 2".
- De eerste bowler zal de frame niet verliezen – "1X".
- De tweede bowler zal de frame niet verliezen – "X2".
- Weddenschappen op het totale aantal punten van de ronde – "Totaal boven (onder) de totale waarde".
- Weddenschappen op het totale aantal punten dat elke bowler afzonderlijk in de ronde scoort – "Totaal boven (onder) de totale waarde".
- Weddenschappen: het totale aantal punten van de ronde is even (oneven).
- Weddenschappen op het totale aantal strikes (in de frame is een strike het omverwerpen van alle pins met één worp bij de eerste poging) uitgevoerd in de ronde – "Totaal boven (onder) de totale waarde".
- Weddenschappen op het totale aantal strikes dat door elke bowler afzonderlijk in de ronde wordt uitgevoerd – "Totaal boven (onder) de totale waarde".
- Weddenschappen: er zal een strike plaatsvinden (zal geen strike plaatsvinden) in de frame.
- Weddenschappen: beide bowlers zullen (zullen niet) een strike uitvoeren in het frame.
- Weddenschappen: de eerste (tweede) bowler zal een strike gooien (zal geen strike gooien) in het frame.
- Weddenschappen op het totale aantal rode (witte) kegels dat in de ronde (frame) wordt omvergeworpen – "Totaal boven (onder) de totale waarde".
- Weddenschappen: de eerste (tweede) bowler die meer rode (witte) kegels omver gooit in de frame.
- Weddenschappen: als gevolg van de worpen van beide spelers zullen meer rode (witte) kegels worden omvergeworpen.
- Weddenschappen op het totale aantal splits (een split is de situatie in de frame waarin twee of meer kegels in de baan blijven staan na de eerste worp, en ze staan niet naast elkaar en er is minstens een baldiameter afstand tussen hen) uitgevoerd in de ronde – "Totaal boven (onder) de totale waarde".
- Weddenschappen: een van de bowlers zal een split uitvoeren in het frame.
- Weddenschappen: beide bowlers zullen een split uitvoeren in de frame.

- Weddenschappen: de eerste (tweede) bowler zal een split uitvoeren (zal geen split uitvoeren) in de frame.
- Weddenschappen: er worden 0 (nul) kegels omvergeworpen (er worden geen kegels omvergeworpen) in de frame.
- Weddenschappen: beide bowlers zullen 0 (nul) kegels omverwerpen (niet omverwerpen) in de frame.
- Weddenschappen: de eerste (tweede) bowler zal 0 (nul) pins omverwerpen (zal geen pins omverwerpen) in de frame.
- Weddenschappen op het totale aantal omvergeworpen kegels in de frame – "Totaal boven (onder) de totale waarde".
- Weddenschappen op het totale aantal omvergeworpen kegels door elke bowler afzonderlijk in de frame – "Totaal boven (onder) de totale waarde".
- Weddenschappen: totaal aantal omvergeworpen pins door de bowlers in de frame is even (oneven).
- Weddenschappen: totaal aantal kegels dat door elke bowler afzonderlijk in de frame wordt omvergeworpen is even (oneven).
- Weddenschappen: de huidige score 10:10 wordt vastgelegd (wordt niet vastgelegd) in de ronde.

Een bowlingwedstrijd die werd onderbroken en niet werd voortgezet of niet binnen 24 uur werd voltooid, wordt als mislukt beschouwd. De uitslagen van onderbroken en mislukte wedstrijden, die op het moment van de wedstrijdonderbreking al duidelijk bekend zijn en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, worden meegenomen in de berekening, en de resterende weddenschappen worden berekend met een quotering van "1" (één).

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op andere mogelijke uitkomsten van de bowlingwedstrijden, die door de organisator in de lijn worden aangeboden.

## 58. Weddenschappen op pickleball

In pickleballwedstrijden kunnen de deelnemers twee spelers (enkelspel) en twee paren spelers (dubbelspel) zijn. Pickleballwedstrijden bestaan uit 1, maximaal 3 en maximaal 5 games, afhankelijk van de vereisten van het toernooi dat wordt gehouden. Games bestaan uit punten. De game wordt gespeeld totdat een van de deelnemers 11, 15 of 21 punten heeft behaald, afhankelijk van de regels van het toernooi dat wordt gehouden. In een game van 11 punten wordt, wanneer de stand 10:10 is, gespeeld totdat een van de deelnemers een voorsprong van 2 punten heeft op de ander. Hetzelfde principe geldt voor games van 15 en 21

punten, wanneer de stand respectievelijk 14:14 (game van 15 punten) of 20:20 (game van 21 punten) is.

Als een van de partijen weigert deel te nemen aan de wedstrijd voordat de wedstrijd begint, worden weddenschappen op alle uitkomsten van die wedstrijd berekend met de quotering "1" (één). In teamtoernooien, wanneer de namen van de deelnemers worden aangegeven met de namen van de teams (landen) (bijvoorbeeld Engeland-Schotland), blijven weddenschappen op alle uitkomsten van de betreffende wedstrijd geldig als er een vervanger van een speler (paar) wordt ingezet (de vervanger van de vooraf aangekondigde speler of het paar waarop de weddenschappen werden aangeboden).

Afhankelijk van de omstandigheden van de wedstrijd kan een punt in pickleball worden gescoord door de serverende partij of de ontvangende partij.

In pickleball worden handicap en totaal berekend in punten.

#### **Weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van pickleballwedstrijden:**

- De eerste speler (het eerste paar) wint de wedstrijd (game) – "Win1".
- De tweede speler (het tweede paar) wint de wedstrijd (game) – "Win2".
- De eerste speler (het eerste paar) zal de wedstrijd (game) winnen (niet verliezen), rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".
- De tweede speler (het tweede paar) zal de wedstrijd (game) winnen (niet verliezen), rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".
- Weddenschappen op het totale aantal punten in de wedstrijd (game) – "Totaal boven (onder) de totale waarde".
- Weddenschappen: het aantal punten in de wedstrijd (game) zal even (oneven) zijn.
- Weddenschappen op de eindscore van de wedstrijd (spel).

Er wordt aangeboden om uit de aangeboden opties de exacte score te kiezen die in het resultaat van de wedstrijd (game) wordt geregistreerd.

Voor de berekening van de resultaten van pickleballwedstrijden worden de officiële websites van kampioenschappen en toernooien, weergegeven in de tabel, als basis genomen.

Een pickleballwedstrijd die is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of beëindigd, wordt als mislukt beschouwd. Weddenschappen op de uitslagen van onderbroken en mislukte wedstrijden, die op basis van het wedstrijdformaat

duidelijk bekend zijn op het moment van de onderbreking, worden beschouwd als geplaatst en worden berekend. De weddenschappen op alle andere uitslagen worden berekend met de quotering "1" (één).

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op andere mogelijke uitkomsten van pickleballwedstrijden, die door de organisator in de lijn worden aangeboden.

## 59. Weddenschappen op taekwondowedstrijden

Een taekwondowedstrijd bestaat uit 3 rondes, die elk 1, 2 of 3 minuten kunnen duren, afhankelijk van de voorwaarden van het toernooi dat wordt gehouden:

- **Weddenschappen op de uitslag van de taekwondowedstrijden:**
- **Weddenschappen: de eerste vechter wint het gevecht – "Win1"**
- **Weddenschappen: er zal een gelijkspel worden geregistreerd in het gevecht – "X"**
- **Weddenschappen: de tweede vechter wint het gevecht – "Win2"**
- **Weddenschappen: de eerste vechter wint het gevecht, rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".**
- **Weddenschappen: de tweede vechter wint het gevecht, rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".**
- **Weddenschappen: in welke ronde, uit de gegeven opties, zal het gevecht eindigen.**
- **Weddenschappen op de wijze waarop de vechter zal winnen.**

De manier waarop het gevecht zal eindigen, zoals aangeboden door de organisator in het programma.

De officiële websites van de uitgevoerde gevechten, die in de tabel worden weergegeven, worden als basis genomen voor het berekenen van de resultaten van taekwondogevechten.

Taekwondowedstrijden die om welke reden dan ook zijn onderbroken en niet binnen 24 uur zijn voortgezet of beëindigd, worden als mislukt beschouwd. De weddenschappen die zijn geplaatst op de uitslagen van onderbroken en mislukte wedstrijden worden berekend met een quotering van "1" (één), met uitzondering van die weddenschappen waarvan de uitslag op het moment van de onderbreking al duidelijk bekend is.

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op andere mogelijke uitkomsten van taekwondowedstrijden, die door de organisator in de lijn worden aangeboden.

## 60. Weddenschappen op judowedstrijden

De duur van een judowedstrijd kan 3, 4 of 5 minuten zijn, afhankelijk van de voorwaarden van het toernooi dat wordt gehouden.

**Weddenschappen die worden aangeboden op de uitkomsten van judowedstrijden:**

- **Weddenschappen: de eerste vechter wint het gevecht – "Win1".**
- **Weddenschappen: er zal een gelijkspel worden geregistreerd in het gevecht – "X"**
- **Weddenschappen: de tweede vechter wint het gevecht – "Win2"**
- **Weddenschappen: de eerste vechter wint het gevecht, rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".**
- **Weddenschappen: de tweede vechter wint het gevecht, rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".**
- **Weddenschappen op het totale aantal punten dat door de vechters in het gevecht wordt gescoord – "Totaal boven (onder) de waarde van het totaal".**
- **Weddenschappen op het aantal punten dat individueel door de vechters in het gevecht wordt gescoord – "Totaal boven (onder) de waarde van het totaal".**
- **Weddenschappen op de wijze waarop de vechter zal winnen.**

De manier waarop het gevecht zal eindigen, zoals aangeboden door de organisator in het programma.

– **Weddenschappen: welke vechter van de gegeven vechters het kampioenschap zal winnen.**

De officiële websites van de uitgevoerde gevechten die in de tabel worden weergegeven, worden als basis genomen voor het berekenen van de resultaten van judogevechten.

Judowedstrijden die om welke reden dan ook zijn onderbroken en niet binnen 24 uur zijn voortgezet of beëindigd, worden als mislukt beschouwd. De weddenschappen die zijn geplaatst op de uitslagen van onderbroken en mislukte wedstrijden worden berekend met een quotering van "1" (één), met uitzondering van die weddenschappen waarvan de uitslag op het moment van de onderbreking al duidelijk bekend was.

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op andere mogelijke uitkomsten van judowedstrijden, die door de organisator in de lijn worden aangeboden.

## 61. Weddenschappen op sumowedstrijden

Bij sumowedstrijden zijn er geen tijdslimieten. De vechters vechten totdat een van hen de overwinning op de tegenstander behaalt.

**Weddenschappen die worden aangeboden op de uitkomsten van sumowedstrijden:**

- **Weddenschappen: de eerste vechter wint het gevecht – "Win1".**
- **Weddenschappen: er zal een gelijkspel worden geregistreerd in het gevecht – "X".**

Als de uitkomst "X" niet door de organisator in het programma werd aangeboden en het gevecht eindigt in een gelijkspel, dan worden weddenschappen op de uitkomsten "Win1" en "Win2" van het gevecht berekend met de quotering "1" (één).

- **Weddenschappen: de tweede vechter wint het gevecht – "Win2".**
- **Weddenschappen op de wijze waarop de vechter zal winnen.**

De manier waarop het gevecht zal eindigen, zoals aangeboden door de organisator in het programma.

- **Weddenschappen: welke vechter van de gegeven vechters het kampioenschap zal winnen.**
- **Weddenschappen op het aantal overwinningen van de gegeven vechter in het kampioenschap – "Totaal boven (onder) de waarde van het totaal.**

De officiële websites van de uitgevoerde gevechten, die in de tabel worden weergegeven, worden als basis genomen voor het berekenen van de resultaten van sumogevechten.

Sumo-gevechten die om welke reden dan ook zijn onderbroken en niet binnen 24 uur zijn voortgezet of beëindigd, worden als mislukt beschouwd. De weddenschappen die zijn geplaatst op de uitslagen van onderbroken en mislukte gevechten worden berekend met een quotering van "1" (één).

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op andere mogelijke uitkomsten van sumowedstrijden, die door de organisator in de lijn worden aangeboden.

## 62. Weddenschappen op hockeybal

Bij hockeybalwedstrijden is de reguliere speeltijd vastgesteld op 60 minuten pure speeltijd (drie periodes van elk 20 minuten). Wedstrijden kunnen ook worden gehouden in het formaat (3×15) - drie periodes van elk 15 minuten, of in de formaten (2×15) en (2×20) - twee periodes van respectievelijk 15 minuten en 20 minuten. Weddenschappen op de uitslagen van hockeybalwedstrijden worden geaccepteerd voor de reguliere speeltijd, tenzij anders vermeld in het programma door de organisator. De resultaten die worden geregistreerd in de verlenging en bij de strafschoppen worden niet meegenomen bij het afwickelen van weddenschappen die zijn geplaatst op de uitslagen die worden aangeboden voor de reguliere speeltijd.

### **Weddenschappen op de uitslagen van hockeybalwedstrijden:**

- **Het eerste team wint de wedstrijd (periode) – "Win1".**
- **Gelijkspel in de wedstrijd (periode) – "X".**
- **Het tweede team wint de wedstrijd (periode) – "Win2".**
- **Het eerste team zal de wedstrijd (periode) niet verliezen – "1X".**
- **Een van de teams wint de wedstrijd (periode) – "12".**
- **Het tweede team zal de wedstrijd (periode) niet verliezen – "2X".**
- **Het eerste team zal de wedstrijd (periode) winnen (niet verliezen), rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".**
- **Het tweede team zal de wedstrijd (periode) winnen (niet verliezen), rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".**
- **Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door de teams in de wedstrijd (periode) wordt gescoord – "Totaal boven (onder) het totale aantal".**
- **Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door elk team afzonderlijk in de wedstrijd (periode) wordt gescoord – "Totaal boven (onder) het totale aantal".**
- **Weddenschappen: in de wedstrijd (periode) zal het totale aantal doelpunten even (oneven) zijn.**

De officiële websites van de kampioenschappen en toernooien, die in de tabel staan vermeld, worden als basis genomen voor de berekening van de resultaten van ijshockeybalwedstrijden.

Een hockeywedstrijd in het formaat (3×20) die werd onderbroken en niet werd voortgezet of niet binnen 24 uur werd voltooid, wordt geacht te hebben plaatsgevonden als de 50e minuut van de wedstrijd al was begonnen. Een wedstrijd in het formaat (3×15) die werd onderbroken en niet werd voortgezet of niet werd voltooid binnen 24 uur, wordt beschouwd als gespeeld als de 36e minuut van de wedstrijd al was begonnen. Een wedstrijd in het (2×20) formaat, die werd onderbroken en niet werd voortgezet of niet werd voltooid binnen 24 uur, wordt beschouwd als gespeeld als de 32e minuut van de wedstrijd al was begonnen en de wedstrijd in (2×15) formaat, die werd onderbroken en niet werd voortgezet of niet werd voltooid binnen 24 uur, wordt beschouwd als gespeeld als de 24e minuut van de wedstrijd al was begonnen. In alle andere gevallen worden de wedstrijden als mislukt beschouwd. De uitslagen van onderbroken en mislukte wedstrijden, die op het moment van de onderbreking al bekend zijn en niet afhankelijk zijn van de eind e uitslag, worden berekend en de overige weddenschappen worden berekend met een quotering van "1" (één).

In het geval dat de wedstrijd om welke reden dan ook niet plaatsvindt (helemaal niet begint) en er een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd in de wedstrijd, wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd en worden alle weddenschappen op de wedstrijd berekend met een quotering van "1" (één).

En in het geval dat een begonnen wedstrijd op enig moment wordt onderbroken en niet wordt voortgezet, en een technische overwinning (nederlaag) wordt geregistreerd volgens de officiële informatie, worden de weddenschappen berekend volgens de huidige bepalingen van dit reglement. Dat wil zeggen, als de onderbroken wedstrijd volgens dit reglement als gespeeld wordt beschouwd, worden de weddenschappen berekend volgens de werkelijke resultaten die op het moment van onderbreking zijn geregistreerd.

Er worden ook weddenschappen geaccepteerd op andere mogelijke uitkomsten van hockeybalwedstrijden, die door de organisator in de lijn worden aangeboden.

## 63. Weddenschappen op Volta

De Volta-videogame is een soort e-voetbalwedstrijd, die bepaalde bijzonderheden heeft (het verschilt van het standaard e-voetbal door het tijdsformaat van de wedstrijd, het aantal spelers, de grootte van het veld, de graphics, enz. Bij Volta-wedstrijden worden weddenschappen geaccepteerd op de hoofdtijd, tenzij anders aangegeven door de organisator in de lijn. De wedstrijden worden gehouden in het 2×3-formaat (twee helften: elk duurt 3 minuten). Bij een Volta-

wedstrijd is de huidige minuut die op het tijdbord wordt weergegeven de werkelijke minuut.

Weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van de Volta-wedstrijden:

- **Het eerste team wint de wedstrijd (ruststand) – "Win1".**
- **Er zal een gelijkspel zijn in de wedstrijd (rust) – "Gelijkspel".**
- **Het tweede team wint de wedstrijd (rust) – "Win2".**
- **Het eerste team zal de wedstrijd niet verliezen (ruststand) – "1X".**
- **Een van de teams wint de wedstrijd (ruststand) – "12".**
- **Het tweede team zal de wedstrijd niet verliezen (ruststand) – "X2".**
- **Het eerste team zal de wedstrijd winnen (niet verliezen) (ruststand) rekening houdend met de handicap – "Handicap 1".**
- **Het tweede team zal de wedstrijd winnen (niet verliezen) (ruststand), rekening houdend met de handicap – "Handicap 2".**
- **Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door teams in de wedstrijd wordt gescoord (rust) – "Totaal boven (onder) de totale waarde".**
- **Weddenschappen op het totale aantal doelpunten dat door elk team in de wedstrijd wordt gescoord (rust) – "Totaal boven (onder) de totale waarde".**
- **Weddenschappen: het eerste (tweede) team zal een doelpunt scoren (niet scoren) in de wedstrijd (rust).**
- **Weddenschappen: beide teams zullen een doelpunt scoren (niet scoren) in de wedstrijd (rust).**
- **Weddenschappen: het totale aantal doelpunten in de wedstrijd (rust) zal even (oneven) zijn.**
- **Weddenschappen op de eindstand van de wedstrijd.**

Er wordt voorgesteld om de exacte score te kiezen die als resultaat van de wedstrijd wordt geregistreerd, volgens de mogelijke opties die in de lijn zijn opgenomen.

- **Weddenschappen: welk team zal het eerste (tweede of volgende) doelpunt scoren in de wedstrijd (rust).**

Voor de berekening van de resultaten van de Volta-wedstrijden worden de officiële websites van de wedstrijden, zoals weergegeven in de tabel, als basis gebruikt.

Als de wedstrijd om welke reden dan ook niet plaatsvindt (helemaal niet begint), wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd en worden alle weddenschappen op de wedstrijd berekend met de quotering "1" (één). Een

Volta-wedstrijd die om technische of andere redenen is onderbroken en niet binnen 8 uur is voortgezet of afgerond, wordt als gespeeld beschouwd als er ten minste 4 minuten en 30 seconden is gespeeld. In de andere gevallen wordt de wedstrijd als mislukt beschouwd. De uitslagen van onderbroken en mislukte wedstrijden, die op het moment van de onderbreking van de wedstrijd al duidelijk bekend zijn en niet afhankelijk zijn van het eindresultaat van de wedstrijd, worden berekend en de resterende weddenschappen worden berekend met een quotering van "1" (één).

Er worden ook weddenschappen aangeboden op de andere mogelijke uitkomsten van de Volta-wedstrijden, die door de organisator in de lijn worden aangeboden.

## 64. Weddenschappen op worstelen

Bij worstelen worden weddenschappen geaccepteerd op de volgende twee soorten: Grieks-Romeins en Freestyle worstelen.

Een worstelwedstrijd wordt gehouden in een format van 2 (twee) periodes, waarbij elke periode respectievelijk 3 (drie) minuten duurt. Afhankelijk van de voorwaarden van een gehouden kampioenschap kan de periode ook 2 (twee) minuten duren. In dergelijke gevallen maakt de organisator een speciale aantekening in de Line over het format van de wedstrijd.

Een worstelwedstrijd kan duren tot het einde van de aangegeven periodes of eerder eindigen vanwege de wijze waarop de overwinning in de wedstrijd wordt behaald (voortijdige overwinning). In dergelijke gevallen wordt de wedstrijd als voltooid beschouwd en worden de weddenschappen die voor de wedstrijd zijn aangeboden, berekend op basis van het eindresultaat, behalve in gevallen waarin de wedstrijd voortijdig eindigt tijdens de eerste periode. In dat geval worden de weddenschappen voor de resultaten van de tweede periode berekend met een quotering van "1" (één).

Een voortijdige overwinning wordt vastgesteld in een worstelwedstrijd als:

1. de worstelaar de schouders van de tegenstander gedurende de vastgestelde tijd (volgens de eisen van het toernooi) op de ringmat duwt en vasthoudt;
2. de tegenstander wint vanwege de diskwalificatie van de worstelaar tijdens de wedstrijd;
3. de worstelaar om welke reden dan ook niet in staat is om de wedstrijd voort te zetten en de scheidsrechter een technische overwinning/nederlaag vaststelt;
4. In het geval van freestyle worstelen, wanneer een van de worstelaars een voorsprong van 10 (tien) punten op de tegenstander heeft, en in het geval van Grieks-Romeins worstelen, wanneer een van de worstelaars een voorsprong van 8 (acht) punten op de tegenstander heeft.

In geval van voortijdige overwinning wordt de wedstrijd als voltooid beschouwd en worden de weddenschappen berekend zoals hierboven vermeld.

Bij worstelen worden, met uitzondering van de methode 'Overwinning op punten' (wanneer 2 (twee) periodes volledig zijn voltooid), alle andere methoden als voortijdige overwinning beschouwd.

De worstelwedstrijd wordt als begonnen beschouwd na het signaal van de scheidsrechter.

Als de wedstrijd niet plaatsvindt in geval van diskwalificatie of een blessure van de worstelaar vóór aanvang van de wedstrijd, worden alle weddenschappen op de uitslag van de wedstrijd berekend met een quotering van «1» (één). De weddenschappen op de winnaar van de wedstrijd blijven geldig. Nadat de deelnemers aan de finale bekend zijn, worden de weddenschappen op de uitslag "de winnaar van de wedstrijd en/of het toernooi" berekend met een quotering van "1" (één) als de finale niet plaatsvindt en de winnaar van het toernooi of de wedstrijd wordt bepaald zonder dat de wedstrijd wordt gehouden. De weddenschappen op de uitslag "winnaar van het toernooi" blijven geldig totdat de deelnemers aan de finale bekend zijn.

Bij worstelen wordt de periode als voltooid beschouwd als deze tot het einde is gehouden.

Alleen de periodes die volledig zijn voltooid, worden in aanmerking genomen bij de berekening van de weddenschappen op het aantal periodes. De weddenschappen die zijn geplaatst op de uitslag van de periode (waarin de

voortijdige overwinning werd geregistreerd) worden berekend, en de weddenschappen op de uitslagen van de periodes die niet hebben plaatsgevonden, worden berekend met een quotering van «1» (één). De worstelaar die het gevecht voortijdig heeft gewonnen, wordt ook beschouwd als winnaar van de periode, ongeacht het puntenverschil op dat moment.

Als de worstelaar na de start van de volgende periode om welke reden dan ook weigert de wedstrijd voort te zetten, wordt de wedstrijd geacht te zijn geëindigd in de vorige periode.

Weddenschappen die worden aangeboden op de uitslagen van worstelwedstrijden:

- De eerste worstelaar wint de wedstrijd (periode) – "Win1";
- Gelijkspel in de periode – "Gelijkspel" (X).

Als de organisator de uitkomst "Gelijkspel" niet in de lijn heeft aangeboden en de periode in een gelijkspel is geëindigd, worden de weddenschappen op de uitkomsten "Win1" en "Win2" van de periode berekend met de odds "1" (één);

- De tweede worstelaar wint de wedstrijd (periode) – "Win2";
- Weddenschappen op het totale aantal periodes in de wedstrijd – "Totaal boven (onder) de totale waarde";
- Weddenschappen op de wijze van overwinning die in de wedstrijd is vastgesteld;
- Weddenschappen: er zal (zal niet) een voortijdige overwinning zijn in de wedstrijd.

Voor de berekening van de resultaten van worstelwedstrijden worden de officiële websites van de wedstrijden, zoals weergegeven in de tabel, als basis gebruikt.

Een worstelwedstrijd die om welke reden dan ook is onderbroken en niet binnen 24 uur is voortgezet of beëindigd, wordt als mislukt beschouwd. De uitslagen van onderbroken en mislukte wedstrijden, die op het moment van de onderbreking van de wedstrijd al duidelijk bekend zijn en niet afhankelijk zijn van het

eindresultaat van de wedstrijd, worden meegenomen in de berekening, en de resterende weddenschappen worden berekend met een quotering van "1" (één).

Weddenschappen op andere mogelijke uitkomsten in worstelwedstrijden worden ook geaccepteerd en worden door de organisator aangeboden in de Line.