

## Sportweddenschappen

### Tennis

De handicaps en het totaal op een wedstrijd worden vermeld tijdens het spel.

Een weddenschap "Score per sets" wordt aangeboden. De overeenkomstige uitkomsten hiervoor zijn 2:0, 2:1, enz.

Als het formaat van de match wordt gewijzigd (aantal sets en score van sets), worden de quoteringen van de weddenschappen aangepast naar "1".

De gegevens over de ondergrond van tennisbanen is informatief. Indien de ondergrond verandert, blijven alle weddenschappen geldig.

**a.** Als één van de aangekondigde deelnemers vervangen wordt door een andere voor het begin van de match, moeten de inzetten voor deze wedstrijd worden teruggegeven (ploegcompetities niet inbegrepen). De inzet blijft geldig als één of meer spelers in ploegcompetities wordt vervangen voor eender welke reden. In dubbelwedstrijden waarbij de samenstelling van de paren bekend is, zal, indien één van de spelers wordt vervangen, de quoteringen worden aangepast naar "1". Als de samenstelling niet wordt aangekondigd, blijven de weddenschappen geldig.

**b.** Als de speler om eender welke reden dan ook moet opgeven of uitgesloten wordt van deelname dan blijven alle voltooide weddenschappen gelden. Alle andere weddenschappen zullen worden terugbetaald, ook als het resultaat vanzelfsprekend is. 1. Resultaten van spellen, sets en tenniswedstrijden

2. Handicaps van spellen, sets en tenniswedstrijden

3. Totalen van spellen, sets en tennismatchen

4. Correcte scores van spellen, sets en tenniswedstrijden

5. En andere evenementen.

**c.** Inzet blijft geldig in de volgende gevallen:

Wijziging van de spelondergrond

Wijziging van plaats

Wijziging van buiten- naar binnentennisbaan

**d.** Weddenschappen worden aanvaard voor de winnaar van het toernooi als de speler in kwestie effectief deelneemt aan het toernooi. Als hij zich voor de start terugtrekt uit het toernooi dan zullen alle weddenschappen worden terugbetaald.

**e.** Als het tennis wordt opgeschort, of niet wordt gespeeld op dezelfde dag, blijven de weddenschappen gelden tot aan het einde van het toernooi waarin de wedstrijd plaatsvindt, totdat de match afgelopen is of één van de deelnemers opgeeft.

### Tafeltennis

**a.** Als de speler om eender welke reden dan ook moet opgeven of uitgesloten wordt van deelname dan blijven alle voltooide weddenschappen gelden. Alle andere weddenschappen zullen worden terugbetaald, ook als het resultaat vanzelfsprekend is.

**b.** Indien één van de aangekondigde spelers werd vervangen door een andere speler voor de start van de wedstrijd, dan zullen de weddenschappen op dit evenement worden terugbetaald.

c. Als de match voor meer dan 48 uur wordt getransfereerd of wordt onderbroken zullen alle weddenschappen worden terugbetaald behalve die waarvan het resultaat reeds bekend is vóór het stopzetten van de wedstrijd (in het geval van onderbroken wedstrijden en als één van de spelers opgeeft). Als de wedstrijd werd onderbroken door een kwetsuur of diskwalificatie, en als dat ertoe leidt dat een speler zich plaats voor de volgende ronde dan zullen de inzetten met betrekking tot het zich plaatsen voor de volgende ronde geldig blijven.

d. De volgende methoden van inzetten op tafeltennis worden aanvaard:

**1. Matchwinnaar**

De winnaar van de match moet worden bepaald.

**2. Setwinnaar**

De winnaar van deze set moet worden bepaald. Indien deze set wordt onderbroken worden alle weddenschappen die hierop betrekking hebben terugbetaald.

**3. Wie wint het volgende punt?**

Als het volgende punt niet meer wordt gespeeld worden alle weddenschappen die hierop betrekking hebben terugbetaald.

**4. Totale punten.**

Er moet worden bepaald of het aantal punten dat werd gespeeld in de match hoger of lager is dan de aangegeven parameter. Als het aantal gespeelde punten gelijk is aan de parameter dan zullen de weddenschappen worden terugbetaald met een quotering van "1".

**5. Handicap (punten).**

In geval van gelijkspel, rekening houdend met de handicap, worden de inzetten terugbetaald met een coëfficiënt van "1". In dit geval wordt de score op punten in rekening genomen en niet de punten apart.

**6. Wie zal de eerste zijn om het opgegeven aantal punten te bereiken in deze wedstrijd?**

Als de gegeven wedstrijd wordt onderbroken, worden alle weddenschappen terugbetaald met een quotering van "1".

**7. In dit gegeven type sport kunnen andere weddenschappen worden aangeboden die hierboven niet worden aangegeven.**

## **IJshockey**

a. De weddenschappen voor Nationale en Internationale IJshockeykampioenschappen worden berekend op basis van de normale speeltijd van de wedstrijden, behoudens andere bepalingen.

b. Als de start van de wedstrijd langer dan 15 uur wordt uitgesteld, dan worden alle aanvaarde weddenschappen voor die gegeven wedstrijd terugbetaald met een quotering van "1".

c. Indien de noteringen die worden voorgesteld met een onjuiste aftraptijd (meer dan 2 min.) werden aangeboden, behouden wij ons het recht voor om alle weddenschappen op die wedstrijd te annuleren.

- d. Als de wedstrijd werd opgeschort en niet binnen 48 uur werd hervat, worden alle aanvaarde weddenschappen voor die wedstrijd, behalve deze waarvan het resultaat reeds bekend was, terugbetaald met een quotering van "1".
- e. Bij weddenschappen van het type "1/2" waarbij er enkel kan ingezet worden op een overwinning van team 1 of team 2 zullen de verlengingen en de penalty shootout meetellen voor het bepalen van het eindresultaat.
- f. Tenzij anders aangegeven, blijven geplaatste weddenschappen geldig indien de wedstrijd binnen 48 uur wordt hervat.
- g. Voor de weddenschappen op winnaar, handicap, totaal in een bepaalde periode, uitsluitingen en andere indicatoren van de periode, worden alleen goals, uitsluitingen en andere indicatoren tijdens de gegeven periode in rekening genomen.
- h. De volgende weddenschappen zijn beschikbaar voor ijshockey:

**1. Winnaar.**

De winnaar van de match moet worden bepaald.

In deze sectie zijn er 2 resultaten beschikbaar (winnaar van de match team 1/winnaar van de match team 2). Bij weddenschappen waarbij er maar twee resultaten mogelijk zijn (team 1 of team 2 wint) worden de verlengingen en penalty shootout meegerekend. Bij weddenschappen met drie mogelijke resultaten (team 1 wint, gelijkspel of team 2 wint) wordt er enkel met de reguliere speeltijd rekening gehouden, zonder de eventuele verlengingen en penalty shootout.

**2. Totaal.**

Tenzij anders aangegeven, wordt bij weddenschappen voor de Amerikaanse Hockey-liga's en andere kampioenschappen rekening gehouden met de reguliere speeltijd.

Bij weddenschappen op meer/minder, inclusief 3 opties (meer/minder/gelijk aantal ... goals), wordt alleen rekening gehouden met de reguliere speeltijd ongeacht het kampioenschap.

Als bij een wedstrijd het totaal aantal gescoorde goals gelijk is aan het verhoudingstotaal en er maar twee opties worden gegeven (meer of minder, zonder de optie "gelijk ... goals") vindt er een terugbetaling plaats.

**3. Individueel Totaal (het aangegeven team).**

Bij weddenschappen voor de Amerikaanse Hockey-liga's en andere kampioenschappen wordt rekening gehouden met de reguliere speeltijd.

Bij weddenschappen op meer/minder, inclusief 3 opties (meer/minder/gelijk aantal ... goals), wordt alleen rekening gehouden met de reguliere speeltijd ongeacht het kampioenschap.

Als bij een wedstrijd het totaal aantal gescoorde goals gelijk is aan het verhoudingstotaal en er maar twee opties worden gegeven (meer of minder, zonder de optie "gelijk ... goals") vindt er een terugbetaling plaats.

Voor weddenschappen 'meer/minder goals van <het opgegeven team>, wordt er alleen rekening gehouden met goals die in het doel van de tegenstander worden gescoord en officieel worden bevestigd door de scheidsrechter.

**4. Meer/minder goals <een gegeven speler>.**

Als een speler niet heeft deelgenomen aan de wedstrijd, zullen de weddenschappen voor Meer/Minder goals van de gegeven speler worden terugbetaald.

Ongeacht het land en het toernooi zijn alle dergelijke weddenschappen berekend op de reguliere speeltijd, exclusief de verlengingen en penalty shootouts.

Indien de wedstrijd eindigt met een score van 0-0, zullen alle weddenschappen op de markt 'score in de wedstrijd', 'assists in de wedstrijd' als 'Verloren' worden beschouwd.

#### **5. Handicap.**

Weddenschappen voor de Amerikaanse Hockey-liga's en andere kampioenschappen worden berekend op basis van de reguliere speeltijd.

Als de handicap maar 2 opties heeft (Team 1 of team 2 wint, zonder de optie gelijkspel) zal in geval van gelijkspel een terugbetaling plaatsvinden van de inzetten (met een quotering van 1), ongeacht de periode waarin de weddenschap werd voorgesteld.

#### **6. De winnaar van de eerste <gegeven aantal> minuten**

Hierbij wordt een weddenschap voorgesteld om het resultaat van de wedstrijd vast te leggen voor de aangegeven speelduur van die wedstrijd. Als een wedstrijd werd onderbroken en na 48 uur nog niet werd uitgespeeld, worden de inzetten terugbetaald.

Ter verduidelijking: in de bepaling van de resultaten van de gegeven wedstrijdperiode wordt een score gebruikt op nul seconden in de gegeven minuut als parameter.

Voorbeeld: De winnaar van de eerste 5 minuten van de wedstrijd. De score na 5 minuten en 0 seconden in de wedstrijd zal tellen voor deze weddenschap.

#### **7. Een groepswinnaar (conferentie/afdeling)**

Als het seizoen wordt ingekort, wordt de uitslag bepaald door de desbetreffende hockeyfederatie als officieel verdict genomen..

#### **8. Toernooiwinnaar.**

Het resultaat wordt pas berekend nadat de laatste match van het toernooi gespeeld is volgens het werkelijk vastgelegde resultaat op het einde van het toernooi.

Gerechtigde of andere beslissingen om de resultaten van het toernooi te verwerpen/wijzigen die na het einde van deze ronde van de competities worden genomen, zullen buiten beschouwing worden gelaten.

Als het team waarop de weddenschap werd gemaakt zich niet heeft kunnen kwalificeren voor dit toernooi, gediskwalificeerd werd of weigerde deel te nemen, worden alle weddenschappen als verloren beschouwd.

Als er meer dan een team wordt gezien als winnaar van het toernooi, wordt de quotering van de inzet op dit team gedeeld door het aantal winnaars (met een coëfficiënt van ten minste 1).

#### **9. Doorgaan naar de volgende ronde.**

Het resultaat wordt berekend onmiddellijk na de laatste wedstrijd van de playoff-reeks van de gegeven ronde, ongeacht scheidsrechterlijke/disciplinaire beslissingen die daarna nog worden genomen.

Als een van deze teams niet kon deelnemen in deze ronde om eender welke reden (inclusief schorsing, weigering om deel te nemen enz.) krijgt de tegenstander van het team de overwinning en de score van vordering naar de volgende ronde, alle weddenschappen blijven geldig.

**10. De winnaar van de play-offreeksen (beste-van-3/5/7).**

Tenzij het aantal wedstrijden wordt gespeeld dat nodig is om de winnaar van de serie te bepalen zullen de weddenschappen worden terugbetaald.

**11. Wie scoort de eerste goal van de wedstrijd?**

De weddenschappen voor de speler die de eerste officiële goal in de wedstrijd heeft gescoord zijn winnend.

Als de eerste goal wordt gescoord door een speler die niet kon worden gekozen bij het maken van deze weddenschap dan zullen alle inzetten als verloren worden aanzien.

Als de geselecteerde speler niet deelneemt aan de wedstrijd worden alle aanvaarde weddenschappen voor deze speler terugbetaald met een coëfficiënt 1.

Als de eerste goal een eigengoal is (zelfs als er kon ingezet worden op de speler die de goal maakte), dan worden alle weddenschappen als verloren beschouwd.

Ongeacht het land en kampioenschap worden alle uitslagen op een dergelijke weddenschap berekend op basis van de resultaten van de reguliere speeltijd, exclusief verlengingen en penalty shootouts.

**12. Welke ploeg schiet het meeste op doel?**

Het is nodig om te bepalen welk team meer zal schieten op het doel van de tegenstander.

Bij weddenschappen voor Amerikaanse Hockey-liga's en andere kampioenschappen wordt enkel de reguliere speeltijd in rekening gebracht.

De uitslag van deze weddenschappen is gebaseerd op de statistieken die worden gepubliceerd op de officiële website van de federatie van het respectievelijke kampioenschap. Alle andere bronnen zullen niet worden in rekening gebracht voor het bepalen van de uitslag.

**13. Meer/minder schoten op doel.**

De uitslag van deze weddenschappen is gebaseerd op de statistieken die worden gepubliceerd op de officiële website van de federatie van het respectievelijke kampioenschap. Alle andere bronnen zullen niet worden in rekening gebracht voor het bepalen van de uitslag.

Bij weddenschappen voor Amerikaanse Hockey-liga's en andere kampioenschappen wordt enkel de reguliere speeltijd in rekening gebracht.

Als het totale aantal gelijk is aan het verhoudingstotaal dan zullen de inzetten worden terugbetaald.

**14. Handicap op schoten op doel.**

De uitslag van deze weddenschappen is gebaseerd op de statistieken die worden gepubliceerd op de officiële website van de federatie van het respectievelijke kampioenschap. Alle andere bronnen zullen niet worden in rekening gebracht voor het bepalen van de uitslag.

In geval van een gelijkspel bij het aantal schoten op doel, rekening houdend met een handicap zullen alle inzetten worden terugbetaald.

Inzetten voor Amerikaanse Hockey-liga's en andere kampioenschappen worden aanvaard rekening houdende met de reguliere speeltijd.

**15. Dubbele resultaten (match/speelduur)**

De volgende resultaten zijn mogelijk:

1X – is een winnende weddenschap als team 1 wint of als de wedstrijd op een gelijkspel eindigt.

X2 – is een winnende weddenschap als team 2 wint of als de wedstrijd op een gelijkspel eindigt.

12 - is een winnende weddenschap als team 1 of team 2 wint.

Bij uitslagen van deze weddenschappen wordt enkel de reguliere speeltijd in rekening gebracht, zonder verleningen en penaltyshoot-outs mee te rekenen

**16. Dubbele resultaten van de eerste <gegeven aantal> minuten.**

Het is de bedoeling om het resultaat (zoals in paragraaf 15) te voorspellen na een bepaalde tijd in de wedstrijd.

Als een wedstrijd wordt onderbroken en na 48 uur niet wordt afgewerkt dan zal er een terugbetaling plaatsvinden voor alle weddenschappen van dit type.

Ter verduidelijking: in de bepaling van de resultaten van de gegeven wedstrijdperiode wordt een score gebruikt op nul seconden in de gegeven minuut als parameter.

Voorbeeld: De winnaar van de eerste 5 minuten van de wedstrijd. De score na 5 minuten en 0 seconden in de wedstrijd zal tellen voor deze weddenschap.

**17. Zullen beide teams scoren?**

Alle goals gescoord door teams in hun eigen doel worden beschouwd als doelpunten gescoord door de tegenstander.

**18. Wat zal het verschil in doelpunten zijn om tot een overwinning te komen in de match?**

Ongeacht het land en kampioenschap worden alle uitslagen op een dergelijke weddenschap berekend op basis van de resultaten van de reguliere speeltijd, exclusief verleningen en penaltyshoot-outs.

**19. Wanneer wordt het eerste doelpunt gescoord?**

U moet bepalen in welk tijdsinterval de eerste goal zal worden gescoord of als er geen goal zal zijn.

**20. Een "exacte score" van een match**

Inzetten kan alleen voor de reguliere speelduur, verlengingen en penalty's niet inbegrepen. Als het eindresultaat niet overeenkomt met de resultaten in de prognoses, worden alle weddenschappen beschouwd als gewonnen indien er door de klant werd ingezet op het resultaat 'alle andere'.

**21. Hoeveel schorsingen van 2 minuten zullen er zijn in de gegeven periode of wedstrijd?**

Voor de berekening van deze verhouding telt iedere schorsing van 2 minuten als 1.

Alle penalty's die voor de start van de periode zijn uitgedeeld, gelden voor de vorige periode. Penalty's die werden toegekend aan het einde van de wedstrijd, behoren ook tot de vorige periode (de 3<sup>de</sup> periode of verlengingen).

Uitgestelde schorsingen die niet van kracht gaan omwille van het feit dat de goal werd gescoord, worden niet meegerekend, ongeacht of ze in de officiële gegevens van de match staan of niet.

**22. De periode waarin de meeste doelpunten worden gescoord.**

Inzetten kan alleen voor de reguliere speelduur, verlengingen en penalty's niet inbegrepen.

Als 2 of meer periodes afliepen met dezelfde effectiviteit, wordt de weddenschap beschouwd als verloren.

**23. Wie zal 3 doelpunten scoren?**

Er wordt alleen rekening gehouden met de doelpunten die worden gescoord in het doel van de tegenstander.

Inzetten kan alleen voor de reguliere speelduur, verlengingen en penalty's niet inbegrepen.

**24. Het totaal van de match even/oneven.**

Als het resultaat 0 is, worden de weddenschappen berekend als 'even'

Inzet voor Amerikaanse Hockey-liga's en andere kampioenschappen worden aanvaard rekening houdende met de reguliere speeltijd.

**25. Het totaal van het team even/oneven.**

Als het resultaat 0 is, worden de weddenschappen berekend als 'even'

**26. Welk team scoort de eerste goal van de wedstrijd?**

Als de eerste goal van de match een owngoal is, wordt de overwinning in de weddenschap toegekend aan het team in wiens voordeel deze goal werd gescoord (dat betekent aan het team van de tegenstander dat de owngoal heeft gescoord).

Ongeacht het land en kampioenschap worden alle uitslagen op een dergelijke weddenschap berekend op basis van de resultaten van de reguliere speeltijd, exclusief verlengingen en penalty shootouts.

**27. Welk team scoort de volgende goal van de wedstrijd?**

Als de volgende goal van de match een owngoal is, wordt de overwinning in de weddenschap toegekend aan het team in wiens voordeel deze goal werd gescoord (dat betekent aan het team van de tegenstander dat de owngoal heeft gescoord).

Ongeacht het land en kampioenschap worden alle uitslagen op een dergelijke weddenschap berekend op basis van de resultaten van de reguliere speeltijd, exclusief verlengingen en penalty shootouts.

### **28. Welk team scoort de laatste goal van de wedstrijd?**

Als de laatste goal van de match een owngoal is, wordt de overwinning in de weddenschap toegekend aan het team in wiens voordeel deze goal werd gescoord (dat betekent aan het team van de tegenstander dat de owngoal heeft gescoord).

Ongeacht het land en kampioenschap worden alle uitslagen op een dergelijke weddenschap berekend op basis van de resultaten van de reguliere speeltijd, exclusief verlengingen en penalty shootouts.

### **29. Het team dat de eerste goal scoort, zal de wedstrijd winnen.**

De volgende resultaten zijn mogelijk:

“Ja” – het team dat de eerste goal scoort, wint de wedstrijd.

“Nee” – het team dat de eerste goal scoort, verliest de wedstrijd.

Weddenschappen worden aanvaard rekening houdende met de verlengingen en penaltyreeksen.

Als er tijdens de reguliere speelduur en verlengingen geen enkele goal werd gescoord zullen de inzetten worden terugbetaald.

### **30. De periode waarin de meeste goals zullen worden gescoord**

Inzetten kan alleen voor de reguliere speelduur, verlengingen en penalty's niet inbegrepen.

Als 2 of meer periodes afliepen met dezelfde effectiviteit, wordt de verhouding op de meest effectieve periode beschouwd als verloren.

### **31. Zullen er verlengingen zijn in de wedstrijd?**

Als er verlengingen werden aangekondigd maar niet werden gespeeld omwille van technische redenen, worden alle weddenschappen waarbij “Ja” (er worden verlengingen gespeeld) werd gekozen als winnend beschouwd.

### **32. Vergelijking van de doeltreffendheid van de periodes.**

Er wordt alleen rekening gehouden met de goals die in deze periodes worden gescoord. Het resultaat na verlengingen heeft geen invloed op de effectiviteit van de 3<sup>de</sup> periode en wordt niet in rekening genomen tijdens de berekening.

Ongeacht het land en kampioenschap worden alle uitslagen op een dergelijke weddenschap berekend op basis van de resultaten van de reguliere speeltijd, exclusief verlengingen en penalty shootouts.

### **33. Doorgaan naar de volgende ronde.**



Het resultaat wordt enkel berekend na afloop van alle wedstrijden van de specifieke teams binnen het kader van deze toernooironde.

Scheidsrechterlijke of andere beslissingen om de resultaten van het toernooi te verwerpen / wijzigen die na het einde van deze ronde van de competitie worden genomen, worden buiten beschouwing gelaten.

Als het team waarop de weddenschap werd gemaakt werd gediskwalificeerd of weigerde om deel te nemen, worden alle weddenschappen als verloren beschouwd.

#### **34. Totale tijdsraf.**

Het is de bedoeling om te bepalen als de totale penaltytijd meer of minder is dan de voorgestelde parameter in de wedstrijd (d.w.z. de totale tijd dat spelers van de piste werden verwijderd). Inzet voor Amerikaanse Hockey-liga's en andere kampioenschappen worden aanvaard rekening houdende met reguliere speeltijd.

Als de totale penaltytijd gelijk is aan het totaal van de weddenschappen, zal er een terugbetaling plaatsvinden.

#### **35. Handicap van tijdsraf.**

Inzet voor Amerikaanse Hockey-liga's en andere kampioenschappen worden aanvaard rekening houdende met de reguliere speeltijd.

In geval van gelijkspel, rekening houdend met de handicap, zal er een terugbetaling plaatsvinden.

#### **36. Totaal 'goal + pass' van <gegeven speler>.**

Er moet worden bepaald of het aantal goals + assists door die speler in de wedstrijd hoger of lager is dan de aangegeven parameter en dat in de reguliere tijd (indien anders vermeld).

Als het aantal gescoorde goals en gegeven assists van die speler gelijk is aan het totaal van de weddenschappen, zal er een terugbetaling plaatsvinden.

#### **37. Meer / minder goals in wedstrijden van de speeldag.**

Alleen de wedstrijden die worden getoond voor die dag voor die weddenschap worden in beschouwing genomen. Als er in het toernooi een of meer wedstrijden wordt verschoven of geannuleerd vindt er een terugbetaling plaats voor deze weddenschappen.

#### **38. In dit gegeven type sport kunnen andere resultaten worden aangeboden, los van het bovenstaande.**

## **Rugby League,**

## **Rugby Union**

**a.** De weddenschappen hebben geen betrekking op de verlengingen tenzij anders wordt aangegeven. (80 minuten + blessuretijd)

**b.** Als de match langer dan 48 uur werd onderbroken, zullen alle weddenschappen worden terugbetaald, behalve die waarvan het resultaat duidelijk was op het tijdstip waarop de match werd stilgelegd.

c. Als de start van de wedstrijd langer dan 48 uur uitgesteld wordt, zullen alle weddenschappen worden terugbetaald.

d. Indien de noteringen met een onjuiste aftraptijd (meer dan 2 min.) werden aangeboden, behouden wij ons het recht voor om alle weddenschappen op die wedstrijd te annuleren.

e. Voor weddenschappen op de Rugby League/Rugby Union worden de volgende items aangeboden:

**1. Een winnaar.**

Er moet worden bepaald wie de wedstrijd zal winnen. Weddenschappen tellen enkel voor de reguliere speeltijd.

**2. Totaal.**

Als het aantal gescoorde punten gelijk is aan het totaal van de parameter zal er een terugbetaling plaatsvinden. Hetzelfde geldt voor het totaal aantal punten van een afzonderlijke speler of team.

**3. Handicap.**

Als een handicap maar 2 opties heeft (Handicap 1 of Handicap 2, zonder de optie van een gelijkspel), zal in geval van een gelijkspel, rekening houdende met de handicap, een terugbetaling plaatsvinden (ongeacht de periode waarvoor de weddenschappen zijn aangeboden).

**4. Dubbele resultaten.**

De volgende resultaten zijn mogelijk:

1X – is een winnende weddenschap als team 1 wint of als de wedstrijd op een gelijkspel eindigt.

X2 – is een winnende weddenschap als team 2 wint of als de wedstrijd op een gelijkspel eindigt.

12 - is een winnende weddenschap als team 1 of team 2 wint.

**5. Wie gaat door naar de volgende ronde?**

Het resultaat wordt pas berekend na de laatste wedstrijd in de huidige ronde met de deelname van de opgegeven teams.

De weddenschap wint enkel als het opgegeven team doorgaat naar de volgende ronde van de competitie, ongeacht met welk resultaat de wedstrijd/tussentijdse periode van deze ronde van de competitie werd afgesloten.

Scheidsrechterlijke of andere beslissingen om de resultaten van het toernooi te verwerpen/wijzigen die na het einde van deze ronde van de competitie worden genomen, zullen buiten beschouwing worden gelaten.

**6. Individueel totaal <aangegeven team>.**

Men moet bepalen of het aantal punten van dit Team hoger of lager is dan de aangegeven parameter.

Als het aantal gescoorde punten gelijk is aan het totaal van de parameter, zal er een terugbetaling plaatsvinden.

Er wordt enkel rekening gehouden met de punten die in het doel van de tegenstander worden gemaakt en die officieel door de scheidsrechter worden toegekend.

Alle doelpunten die door teams in hun eigen doel worden gemaakt, worden als doelpunten van de tegenstander beschouwd.

**7. Toernooiwinnaar.**

Een resultaat wordt pas berekend nadat de laatste match van het toernooi gespeeld is volgens het werkelijk vastgelegde resultaat op het einde van het toernooi.

Scheidsrechterlijke of andere beslissingen om de resultaten van het toernooi te verwerpen/wijzigen die na het einde van deze ronde van de competitie worden genomen, zullen niet in aanmerking worden genomen.

Als het team waarop de weddenschap werd geplaatst, zich niet kwalificeert voor dit toernooi, werd gediskwalificeerd of weigerde om deel te nemen, worden alle weddenschappen op dit team als verloren beschouwd.

**8. Wordt er een rode kaart getoond tijdens de wedstrijd?**

**9. Wordt er een gele kaart getoond tijdens de wedstrijd?**

**10. Totaal even/oneven.**

Als het resultaat van de wedstrijd "0:0" is, zullen de "even" weddenschappen als winnend worden beschouwd.

**11. 1 helft/wedstrijd**

Het is de bedoeling om het resultaat van de eerste helft EN de volledige wedstrijd te voorspellen.

Het resultaat van de 1<sup>ste</sup> helft wordt als eerste genoteerd, het resultaat van de volledige wedstrijd als tweede.

**12. Wie zal het eerste doelpunt van de wedstrijd maken?**

De weddenschappen voor de speler die de eerste officiële goal in de wedstrijd heeft gescoord, winnen.

Als een speler tijdens de wedstrijd niet op het veld verscheen, vindt er een terugbetaling plaats voor alle weddenschappen die op deze speler zijn gebeurt.

Als het eerste doelpunt werd gemaakt door een speler die niet in de opties van de gegeven spelers was vertegenwoordigd, worden alle weddenschappen van dit type als verloren beschouwd. De uitzonderingen zijn de weddenschappen op spelers die niet op het veld stonden op het moment dat het eerste doelpunt werd gemaakt. Voor dergelijke weddenschappen vindt er een terugbetaling plaats.

Als het eerste doelpunt een eigen doelpunt is (zelfs als het werd gemaakt door de speler waarop weddenschappen werden geaccepteerd), worden alle weddenschappen van dit type als verloren beschouwd. Uitzonderingen zijn weddenschappen op spelers die niet op het veld stonden op het moment dat het eerste doelpunt werd gemaakt. Voor dergelijke weddenschappen vindt er een terugbetaling plaats.

**13. Wie zal het laatste doelpunt van de wedstrijd maken?**

De weddenschappen voor de speler die de laatste officiële goal in de wedstrijd heeft gescoord, winnen.

Als de speler tijdens de wedstrijd niet op het veld stond, vindt er een terugbetaling plaats voor alle weddenschappen van dit type.

Als het laatste doelpunt werd gemaakt door een speler die niet in de opties van de gegeven spelers was vertegenwoordigd, worden alle weddenschappen van dit type als verloren beschouwd. Uitzonderingen zijn weddenschappen op spelers die niet deelnamen aan de gegeven wedstrijd. Voor dergelijke weddenschappen vindt er een terugbetaling plaats.

Als het laatste doelpunt een eigen doelpunt is (zelfs als het werd gemaakt door de speler waarop weddenschappen werden geaccepteerd), worden alle weddenschappen van dit type als verloren beschouwd. Uitzonderingen zijn weddenschappen op spelers die niet op het veld stonden op het moment dat het laatste doelpunt werd gemaakt. Op dergelijke weddenschappen vindt er een terugbetaling plaats.

**14. De exacte score van de wedstrijd**

Het wordt voorgesteld om de exacte score van de wedstrijd te bepalen.

Als de exacte score van de resultaten van de wedstrijd niet in de opties werd vertegenwoordigd, worden alle weddenschappen van dit type als verloren beschouwd.

**15. Met welk doelpuntenverschil wordt de match gewonnen?**

Hier moet u bepalen welk team de wedstrijd zal winnen en met hoeveel doelpunten verschil, of aangeven dat de wedstrijd op een gelijkspel zal eindigen.

**16. In dit gegeven type sport kunnen andere weddenschappen worden aangeboden, los van het bovenstaande.**

## Schaken

a. In geval van uitstel van de wedstrijd zullen alle weddenschappen worden terugbetaald indien de wedstrijd niet binnen 48 uur wordt uitgesteld, met uitzondering van de weddenschappen waarvan het resultaat uitzonderlijk bekend is op het moment van het uitstel. Als een wedstrijd wordt onderbroken en niet binnen 48 uur wordt hervat worden alle weddenschappen terugbetaald, behalve de weddenschappen waarvan het resultaat reeds bekend was op het tijdstip waarop de wedstrijd werd uitgesteld. b. De resultaten worden berekend op basis van de officiële resultaten van het toernooi. Als een speler wordt vervangen, zullen alle weddenschappen ongeldig zijn en terugbetaald worden.

c. Voor schaken zijn de volgende weddenschappen beschikbaar:

### 1. Matchwinnaar

Het is nodig om het resultaat van de wedstrijd te bepalen. Als een speler weigert deel te nemen aan een wedstrijd of als een speler wordt gediskwalificeerd op het moment dat de eerste zet van de wedstrijd wordt gemaakt, worden alle weddenschappen op deze wedstrijd terugbetaald.

### 2. Toernooiwinnaar.

Als meer dan één deelnemer wordt erkend als winnaar van het toernooi, wordt de quotering van deze speler gedeeld door het aantal winnaars.

Als twee of meer spelers het toernooi afsluiten met hetzelfde aantal punten, worden de resultaten berekend op basis van de speler die zal worden aangekondigd als winnaar van het toernooi door het bestuur van het toernooi.

### 3. *In dit gegeven type sport kunnen andere weddenschappen worden aangeboden, los van het bovenstaande.*

## Beachvolleybal

a. Als de wedstrijd werd gestart maar na 48 uur nog niet afgelopen is, zullen alle weddenschappen worden terugbetaald, behalve die waarvan het resultaat gekend was op het tijdstip waarop de match werd gestopt.

b. Als de starttijd van de wedstrijd werd uitgesteld tot minder dan 48 uur, blijven alle weddenschappen voor deze wedstrijd geldig. Anders zullen alle weddenschappen worden terugbetaald.

c. Als de locatie van de wedstrijd (of het sportveld) verandert, worden alle weddenschappen als geldig beschouwd.

d. Als één van de aangekondigde deelnemers in het paar wordt vervangen voor de start van de wedstrijd, worden alle weddenschappen voor deze wedstrijd terugbetaald.

e. Als, volgens de beslissing van de scheidsrechters, er punten worden afgetrokken voor een van de teams, worden de weddenschappen geteld volgens de beslissing van de scheidsrechters. Uitzonderingen zijn weddenschappen in live-modus over welk team als eerste 5/10/15/20 punten zal scoren en weddenschappen in live-modus over welk team de volgende assist zal winnen. Dergelijke weddenschappen worden berekend op basis van welk team als eerste het aangegeven aantal punten zal scoren, en als het vereiste aantal punten werd bereikt, heeft een verdere aftrek

van punten door de scheidsrechters geen invloed op de oorspronkelijke bepaling van de winnaar voor de gegeven weddenschap. Weddenschappen over welk team de volgende assist zal winnen, worden op dezelfde manier berekend.

**f.** Voor beachvolleybal zijn weddenschappen beschikbaar:

**1. Winnaar**

Het is de bedoeling om het resultaat van de wedstrijd te bepalen.

**2. Totaal**

Als het aantal gescoorde goals gelijk is aan het totaal van de parameter, zal er een terugbetaling plaatsvinden.

**3. Een individueel totaal <aangegeven team>.**

Als het aantal door dit team gescoorde punten gelijk is aan het totaal van de parameter, zal er een terugbetaling plaatsvinden.

**4. Het totaal aantal sets in de wedstrijd.**

Er moet worden bepaald of de teams meer of minder sets in de wedstrijd zullen spelen dan aangegeven. Als de wedstrijd werd onderbroken en niet binnen 38 uur werd hervat, vindt er een terugbetaling plaats voor de weddenschappen van dit type.

**5. Wie zal als eerste 5 (10/15) punten scoren in de wedstrijd?**

Als door een beslissing van de scheidsrechter voor één van de teams punten werden afgetrokken nadat het team als eerste het vereiste aantal punten bereikte, blijft de oorspronkelijke berekening gelden en wordt er geen rekening gehouden met de beslissing van de scheidsrechters in de berekening van de gegeven weddenschap.

**6. Hoeveel sets zullen er in de wedstrijd worden gespeeld?**

De sets die daadwerkelijk worden gespeeld, zullen in beschouwing worden genomen. Als een wedstrijd werd onderbroken en niet binnen 38 uur werd hervat, vindt er een terugbetaling plaats voor de weddenschappen van dit type.

**7. Een handicap bij sets.**

**8. Exacte score bij sets.**

De score in sets dient te worden vastgesteld

**9. Toernooiwinnaar.**

Als meer dan één team wordt erkend als winnaar van het toernooi, wordt de coëfficiënt van de weddenschappen voor dit team gedeeld door het aantal winnaars.

**10. Totaal van de match even/oneven.**

Er dient te worden vastgesteld of de punten die in de match worden gespeeld even of oneven zullen zijn

**11. Totaal van de set even/oneven.**

**12.** Er dient te worden vastgesteld of de punten die in de match worden gespeeld even of oneven zullen zijn **In dit gegeven type sport kunnen andere weddenschappen worden aangeboden, los van het bovenstaande.**

## **American football**

- a.** De verlengingen worden in rekening gebracht voor alle weddenschappen, behalve voor de markt “de eerste helft / match”, “het puntenverschil” en “het resultaat van het vierde quarter”.
- b.** Als een match langer dan 48 uur werd onderbroken, worden alle weddenschappen terugbetaald, behalve die waarvan het resultaat duidelijk was op het tijdstip waarop de match werd gestopt.
- c.** In geval van afgelaste of uitgestelde wedstrijden worden alle contracten als nietig beschouwd, tenzij de wedstrijd wordt voortgezet volgens hetzelfde NFL-weekprogramma (donderdag tot en met woensdag, plaatselijke stadiontijd).
- d.** Voor weddenschappen op American Football worden de volgende items aangeboden:

**1. Winnaar.**

Het is de bedoeling om het resultaat van de wedstrijd te bepalen. Tenzij anders vermeld, wordt er rekening gehouden met dereguliere tijd.

**2. Totaal**

Als het aantal gescoorde goals gelijk is aan het totaal van de parameter, worden de weddenschappen terugbetaald. Hetzelfde geldt voor het afzonderlijke totaal van een team of speler.

Tenzij anders vermeld, wordt er voor het resultaat rekening gehouden met dereguliere tijd.

**3. Handicap.**

Als de handicap maar 2 opties heeft (Team 1 of Team 2 wint, zonder de optie van een gelijkspel), zal in geval van een gelijkspel, rekening houdende met de handicap, een terugbetaling plaatsvinden (ongeacht de periode waarvoor de weddenschap werd voorgesteld om in te zetten).

**4. De eerste helft / match.**

Om de weddenschap te winnen moet u het resultaat van de eerste helft EN van de wedstrijd raden. Verlengingen worden niet in aanmerking genomen.

**5. Weddenschappen op een quarter.**

Weddenschappen worden aangeboden op de winnaar, de winnaar met een handicap of het totaal aantal punten dat overeenkomt met het quarter van de wedstrijd. Welk team aan de leiding staat in

de match na het betreffende quarter, wordt niet in aanmerking genomen. Verlengingen worden niet in aanmerking genomen.

**6. De eerste / laatste maker van de touchdown.**

Om de weddenschap te winnen moet u raden welke speler respectievelijk de eerste of de laatste touchdown in de match scoort. Alle weddenschappen op een speler die niet aan het spel heeft deelgenomen, zullen worden terugbetaald.

**7. Wedden op een specifieke helft.**

Om een weddenschap te winnen moet u het resultaat van een specifieke helft van de wedstrijd raden. Weddenschappen zijn ongeldig als de wedstrijd wordt onderbroken voor het einde van het tweede quarter.

**8. Eerste / volgende efficiënte spel.**

Om een weddenschap te winnen, moet u raden wat de eerste/volgende efficiënte actie/scorende spel zal zijn: touchdown, fieldgoal of safety. Als een wedstrijd werd onderbroken of beëindigd voor het einde van de touchdown, fieldgoal of safety, zullen alle weddenschappen ongeldig zijn.

**9. In dit gegeven type sport kunnen andere weddenschappen worden aangeboden, los van het bovenstaande.**

## **Motorsport**

- a.** Deze regels hebben betrekking op Formule 1, Moto GP, DTM, WTTC, Superbike, Super Sport, Trial en andere.
- b.** De plaatsen van racers en de puntenverdeling van een team worden bepaald door het officiële eindverslag/rapport, dat onmiddellijk na de race wordt gepubliceerd. De daaruit voortvloeiende diskwalificaties van deelnemers na de race en protocolwijzigingen door het bookmakerbedrijf worden niet in aanmerking genomen.
- c.** De winnaar voor alle weddenschappen op de kwalificatie wordt bepaald door de officiële kwalificatietijd, die wordt aangekondigd door de relevante besturende federatie van het betreffende toernooi.
- d.** Racers die tijdens de opwarmronde zijn uitgevallen, worden automatisch ingedeeld als de race te hebben gestart.
- e.** Indien een wedstrijd wordt uitgesteld naar een andere dag (te bepalen in de UTC-tijdzone), worden alle markten als ongeldig beschouwd.
- f.** Voor weddenschappen op motorsport worden volgende types aangeboden:

**1. Racewinnaar.**

De racer die de eerste plaats in heeft bereikt volgens het afsluitend protocol zal worden beschouwd als de winnaar. Als de opgegeven racer niet deelnam aan de race, vindt er een terugbetaling plaats voor weddenschappen die werden geplaatst op de gegeven racer voor dit type weddenschap.



**2. Podiumfinish.**

U moet bepalen welke racer in de top 3 zal staan op basis van de resultaten van de race. Als de opgegeven racer niet deelnam aan de race, vindt er een terugbetaling plaats voor weddenschappen die werden geplaatst op de gegeven racer voor dit type weddenschap.

**3. Winnaar van het kampioenschap.**

Als een opgegeven racer niet deelnam aan eender welke race van het kampioenschap, worden weddenschappen die werden geplaatst op de gegeven racer voor dit type weddenschap terugbetaald.

**4. Top 3 van het kampioenschap.**

U moet bepalen welke racer in de top 3 zal staan op basis van de resultaten van dit kampioenschap. Als de opgegeven racer niet deelnam aan eender welke race van het kampioenschap, worden weddenschappen die werden geplaatst op de gegeven racer voor dit type weddenschap terugbetaald.

**5. De winnaar van de constructeurstrofee / -beker.**

U moet bepalen welk team in het aangegeven seizoen van het kampioenschap de constructeurstrofee/-beker zal winnen. Als één van deze teams wordt gediskwalificeerd of om eender welke reden uit het kampioenschap wordt verwijderd, blijven alle weddenschappen op het team gelden; maar als de weigering tot deelname/diskwalificatie gebeurde voor de start van het seizoen, worden alle weddenschappen op dit team voor dit type weddenschap terugbetaald.

**6. Wie tegen wie?**

Het is nodig om de piloot te noemen die beter zal presteren in vergelijking met een andere rijder. In dit geval wordt de racer die een hogere plaats in het eindverslag behaalde als winnaar beschouwd. Als beide racers uitvallen wordt degene die de meeste ronden heeft gereden beschouwd als winnaar. Als beide racers uitvallen binnen dezelfde ronde, wordt de inzet terugbetaald. Als één van de racers uitvalt, wordt degene die de race uitrijdt beschouwd als de beste. Als een racer meer rondes zou rijden maar tijdens de wedstrijd werd gediskwalificeerd, is de beste racer diegene die niet werd gediskwalificeerd tijdens de race (zelfs als deze rijder werd gedubbeld werd in de race). Als beide racers werden gediskwalificeerd tijdens de race, zal de inzet worden terugbetaald.

**7. Welk team scoort de meeste punten?**

Het is nodig om te bepalen welk team meer geldige punten zal scoren. Als beide teams geen geldige punten hebben vergaard, wordt het team dat het minste aantal rijders had tijdens de race beschouwd als beste team. Als ten minste één van de racers van het gegeven team deel zou nemen aan de race, blijven alle weddenschappen voor dit type weddenschap. Anders worden de weddenschappen voor dit type weddenschap terugbetaald.

**8. Zal uitvallen – zal niet uitvallen.**

Het is de bedoeling om te bepalen als een bepaalde deelnemer al dan niet zal uitvallen tijdens de race. Tegelijkertijd wordt de racer die is uitgevallen van de race op enkele ronden voor de eindstreep, maar werd geclassificeerd op de basis van de race met een achterstand van 'n' rondes van de leider volgens het officiële verslag, beschouwd als de hele race te hebben uitgereden.

Als de opgegeven racer niet deelnam aan de race, vindt er een terugbetaling plaats voor weddenschappen die werden geplaatst op de gegeven racer voor dit type weddenschap.

De plaatsen van racers worden bepaald volgens het eindverslag, dat onmiddellijk na de race wordt opgesteld. Diskwalificaties van racers en wijzigingen aan het verslag/protocol na de race worden niet in aanmerking genomen door de bookmaker.

**9. Een weddenschap op de racer die de snelste ronde van de race reed.**

Als de opgegeven racer niet deelnam aan de race, vindt er een terugbetaling plaats voor weddenschappen die werden geplaatst op de gegeven racer voor dit type weddenschap.

**10. Welke racer zal meer punten scoren tijdens de resterende races van het seizoen?**

Als ten minste één van de racers niet deelnam aan eender welke van de resterende races van het seizoen, vindt er een terugbetaling plaats voor de weddenschappen op dit type weddenschap.

**11. In dit gegeven type sport kunnen andere weddenschappen worden aangeboden, los van het bovenstaande.**

## **Australian football**

**a.** Tenzij anders vermeld, zijn alle weddenschappen op de reguliere tijd.

**b.** Als een match langer dan 48 uur werd onderbroken, zullen alle weddenschappen worden terugbetaald, behalve die waarvan het resultaat duidelijk was op het tijdstip waarop de match werd gestopt.

**c.** Als de start van de wedstrijd langer dan 48 uur uitgesteld wordt, zullen alle weddenschappen worden terugbetaald.

**d.** Voor weddenschappen op Australian Football worden de volgende items aangeboden:

**1. Winnaar.**

Het is de bedoeling om de winnaar van de wedstrijd te bepalen. Tenzij anders vermeld, zijn alle weddenschappen op de reguliere tijd.

**2. Totaal.**

Als het aantal gescoorde goals gelijk is aan het totaal van de parameter, zal er een terugbetaling plaatsvinden. Hetzelfde geldt voor het afzonderlijke totaal van een team of speler.

Tenzij anders vermeld, zijn alle weddenschappen op de reguliere tijd.

**3. Handicap.**

Als de handicap maar 2 opties heeft (Winst voor Team 1 of Team 2, zonder de optie van een gelijkspel), zal in geval van een gelijkspel, rekening houdende met de handicap, een terugbetaling plaatsvinden (ongeacht de periode waarvoor de weddenschap wordt voorgesteld om in te zetten).

**4. De eerste helft/match.**

Om de weddenschap te winnen moet u het resultaat van de eerste helft EN van de wedstrijd bepalen. Tenzij anders vermeld, zijn alle weddenschappen op de reguliere tijd.

**5. Weddenschappen op een quarter.**

Weddenschappen worden aangeboden op de winnaar, de winnaar met een handicap of met het totaal aantal punten dat overeenkomt met het quarter van de wedstrijd. ongeacht het team dat aan de leiding staat in de match na het betreffende quarter. Verlengingen worden niet in aanmerking genomen.

**6. Wedden op een specifieke helft.**

Om een weddenschap te winnen moet u het resultaat van een specifieke helft raden. Weddenschappen zijn ongeldig als de wedstrijd werd onderbroken voor het einde van het tweede quarter.

**7. In dit gegeven type sport kunnen andere weddenschappen worden aangeboden, los van het bovenstaande.**

## **Boksen**

- a. Als het duel om eender welke reden niet plaatsvond en niet later dan 28 dagen na de oorspronkelijke datum wordt gehouden, blijven alle geplaatste weddenschappen geldig. Als het duel 28 dagen na de geplande datum niet heeft plaatsgevonden, worden alle weddenschappen ongeldig en terugbetaald.
- b. Als het duel in een andere arena wordt gehouden, blijven alle weddenschappen op het duel gelden.
- c. Het duel gaat officieel van start na de eerste gong. Indien men speelt voor de overwinning van één van de deelnemers, is het concept "overwinning" een overwinning op punten, KO, TKO, een diskwalificatie van de tegenstander of als deze weigert om te boksen.
- d. Het concept van "een voorgeprogrammeerde overwinning" betekent een knock-out, technische knock-out, diskwalificatie of weigering van een tegenstander.
- e. Het concept van een "overwinning op punten" betekent een overwinning door de beslissing van de scheidsrechters na alle rondes van de wedstrijd.
- f. Als een bokser niet in de ring verscheen na het begin van de volgende ronde nadat de gong werd geluid, wordt het duel beschouwd als afgelopen in de vorige ronde en gaat de overwinning naar de tegenstander van de bokser.
- g. Als het geprogrammeerde aantal rondes gewijzigd werd, blijven alle weddenschappen op het resultaat van de wedstrijd gelden, en de weddenschappen op het aantal rondes zullen worden terugbetaald.

h. Als één van de deelnemers in de bokswedstrijd werd vervangen door een andere bokser, worden alle weddenschappen op dit gevecht terugbetaald.

i. Voor weddenschappen op boksen worden volgende types aangeboden:

**1. Winnaar van het duel.**

Het resultaat van dit duel moet worden bepaald: overwinning van één van de deelnemers of een gelijkspel in een duel (de manier waarop de overwinning werd bereikt is niet essentieel voor het resultaat 'overwinning': volgens punten, KO, TKO, een diskwalificatie of weigering van de tegenstander). Weddenschappen worden geteld volgens de officiële resultaten aangekondigd in de ring (inclusief de mogelijke omzetting van punten die door de scheidsrechter werden opgenomen in de rapporten). De scheidsrechterlijke en disciplinaire beslissingen die later bij de berekening van de weddenschappen van dit type werden genomen door de bestuursorganen worden niet beïnvloed. Als de wedstrijd resulteerde in een gelijkspel en er geen weddenschappen werden aangeboden voor een gelijkaardig resultaat, zijn alle weddenschappen van dit type ongeldig en zullen ze worden terugbetaald.

**2. Het totaal aantal rondes in een wedstrijd.**

Als de bokser niet in de ring verscheen na het begin van de volgende ronde nadat de gong werd geluid, wordt het gevecht beschouwd als afgelopen in de vorige ronde en gaat de overwinning naar de tegenstander van de bokser. Als het aantal rondes dat door het bestuur werd vastgelegd, werd gewijzigd, zullen de weddenschappen voor dit type weddenschap worden terugbetaald. Het aantal volledige rondes in het duel wordt in aanmerking genomen.

**3. Wedden op rondes.**

Er moet worden bepaald in welke ronde en door welke bokser de overwinning zal worden behaald. In dit geval betekent het een overwinning in het duel maar niet een overwinning in de ronde. Als de overwinning wordt toegekend door de scheidsrechters na de laatste ronde van de wedstrijd, zullen alle weddenschappen op winst van de partijen in de laatste ronde van het duel van kracht blijven en worden ze beschouwd als verloren.

**4. Zal er een knockdown zijn in de aangegeven ronde?**

Alleen knockdowns die leiden tot aftellen door de scheidsrechter, of als de scheidsrechter zelf begint af te tellen, worden geteld.

Vallen door uit te glijden op een gladde ondergrond of andere gelijkaardige incidenten worden niet in aanmerking genomen.

**5. Wedstrijdsresultaat.**

Er moet worden bepaald op welke manier het resultaat van de wedstrijd wordt bepaald en wie de wedstrijd zal winnen. Beschikbare opties zijn:

- Winst van speler 1/speler 2 door knock-out (als een bokser 10 seconden lang gedurende de aftelling van de scheidsrechter op de grond blijft liggen), een technische knock-out (na 3 knockdowns op beslissing van de scheidsrechter alsook een weigering van de bokser om door te gaan met het gevecht) of diskwalificatie;

- Overwinning speler 1/speler 2 door een beslissing van de scheidsrechter (nadat alle gereguleerde rondes van de wedstrijd werden voltooid) of technische beslissing van de scheidsrechters (vroege beslissing op punten) tot gelijkspel.
- Nulwedstrijd

#### **6. De winnaar van de wedstrijd/aantal rondes.**

Er moet worden bepaald wie het duel zal winnen en of tijdens het gevecht het aantal rondes hoger of lager zal zijn dan het aangegeven aantal. Als de wedstrijd eindigde op een gelijkspel, worden alle weddenschappen van dit type als ongeldig beschouwd en wordt de inzet terugbetaald. Als de bokser niet in de ring verscheen na het begin van de volgende ronde nadat de gong werd geluid, wordt het duel beschouwd als afgelopen in de vorige ronde en gaat de overwinning naar de tegenstander van de bokser. Als het aantal rondes dat door het bestuur werd vastgelegd, werd gewijzigd, zullen de weddenschappen voor dit type weddenschap worden terugbetaald. Het aantal volledige rondes in het duel wordt in aanmerking genomen.

#### **7. Wanneer zal de bokswedstrijd aflopen en wie zal winnen?**

De winnaar van de wedstrijd en de tijdsperiode waarin de wedstrijd werd gewonnen moet worden bepaald.

Als de wedstrijd eindigde op een gelijkspel, worden alle weddenschappen van dit type als ongeldig beschouwd en wordt de inzet terugbetaald.

Als de bokser niet in de ring verscheen na het begin van de volgende ronde nadat de gong werd geluid, wordt het gevecht beschouwd als afgelopen in de vorige ronde en gaat de overwinning naar de tegenstander van de bokser.

Als het aantal rondes dat door het bestuur werd vastgelegd, werd gewijzigd, zullen de weddenschappen van dit type worden terugbetaald. Het aantal volledige rondes in het duel wordt in aanmerking genomen.

#### **8. Zal de wedstrijd het gereguleerde aantal rondes bereiken?**

Er moet worden bepaald of alle gereguleerde aantal rondes volledig zullen worden afgewerkt in een bokswedstrijd, of als één van de boksers als winnaar zal worden uitgeroepen voor het einde van de wedstrijd.

Als het aantal rondes dat door het bestuur werd vastgelegd, werd gewijzigd voor het begin van de wedstrijd, zullen de weddenschappen van dit type worden terugbetaald.

Als een wedstrijd wordt onderbroken en niet binnen 48 werd hervat of wordt geannuleerd om technische redenen, zal er een terugbetaling plaatsvinden voor alle weddenschappen van dit type.

#### **9. Tijdens welke ronde zal de winnaar worden afgekondigd?**

Er moet worden bepaald of de winnaar van de wedstrijd in één van de voorgestelde rondes zal worden afgekondigd of als de winnaar van de wedstrijd zal worden bepaald door een beslissing van de scheidsrechters nadat alle gereguleerde rondes van de wedstrijd werden gespeeld. Als één van de boksers niet in de ring verscheen na het begin van de volgende ronde nadat de gong werd geluid, wordt het duel beschouwd als afgelopen in de vorige ronde.

#### **10. Zal een <bepaalde bokser> een knockdown bereiken tijdens de wedstrijd?**

Alleen de knockdowns die leiden tot een aftelling van de scheidsrechter, of als de scheidsrechter zelf begint af te tellen, worden geteld.

Vallen door uit te glijden of andere incidenten worden niet in aanmerking genomen.

**11. Zal <de betreffende bokser> het gevecht tijdens de 1ste minuut van de wedstrijd winnen?**

De tijd van de gong die de start van de wedstrijd aankondigt wordt in aanmerking genomen, inclusief de 59<sup>ste</sup> seconde van de bokswedstrijd.

**12. Zal de <aangegeven bokser> een knockdown bereiken en de wedstrijd winnen?**

Beschikbare opties zijn:

“Ja” – de aangegeven speler zal ten minste één knockdown bereiken en zal als winnaar van het duel afgekondigd worden.

“Nee” – in ieder ander geval.

Alleen de knockdowns die leiden tot aftellen door de scheidsrechter, of als de scheidsrechter zelf begint af te tellen, worden geteld.

Vallen door uit te glijden of andere incidenten worden niet in aanmerking genomen.

Als een wedstrijd wordt onderbroken en niet binnen 48 uur wordt hervat of geannuleerd om technische redenen, zal er een terugbetaling plaatsvinden voor alle weddenschappen van dit type.

**13. Wie bereikt een knockdown / knock-out / technical knock-out?**

De volgende resultaten zijn mogelijk:

“Geen” – geen van de spelers in de wedstrijd bereikt een knockdown / knock-out of technische knockout;

“Speler 1” – Speler 1 bereikt een knockdown / knock-out of technische knock-out (of een knockdown en een knock-out / knock-down en technische knock-out);

“Speler 2” – Speler 2 bereikt een knockdown / knock-out of technische knock-out (of een knockdown en een knock-out / knock-down en technische knock-out);

**14. In dit gegeven type sport kunnen andere weddenschappen worden aangeboden, los van het bovenstaande.**

## **Badminton**

**a.** Indien één van de aangemelde spelers werd vervangen door een andere speler voor de start van de wedstrijd, zullen weddenschappen op een dergelijk evenement worden terugbetaald.

**b.** Als de wedstrijd wordt uitgesteld of als de match wordt onderbroken en niet binnen de volgende 48 uur werd hervat, zullen alle weddenschappen worden terugbetaald, met uitzondering van de weddenschappen waarvan het resultaat duidelijk is bepaald op het moment dat de wedstrijd is stopgezet (in geval van onderbroken wedstrijden). Als de wedstrijd werd onderbroken door een kwetsuur of diskwalificatie, en als dat ertoe leidt dat het bekend wordt die er naar de volgende ronde gaat bekend wordt, blijven de weddenschappen geldig.

**c.** Voor de weddenschappen op badminton worden volgende types aangeboden:

**1. Matchwinnaar**

De winnaar van de match moet worden bepaald.

**2. Setwinnaar**

De winnaar van de set moet worden bepaald.

**3. Toernooiwinnaar.**

Als de aangegeven speler niet deelnam aan het toernooi, worden alle weddenschappen op deze speler terugbetaald.

**4. Wie wint het volgende punt?**

Als het volgende punt niet werd gespeeld in de match, worden alle weddenschappen van dit type terugbetaald.

**5. De exacte score.**

Als de match werd onderbroken of niet gespeeld over het gereguleerde aantal sets, worden alle weddenschappen van dit type terugbetaald.

**6. In dit gegeven type sport kunnen andere weddenschappen worden aangeboden, los van het bovenstaande.**

## **Baseball**

- a. Als er twee wedstrijden worden gespeeld in één dag met dezelfde teams, en de bookmaker maar één aanbieding heeft voor het spel, zal het resultaat berekend op basis van de eerste (starttijd) wedstrijd.
- b. In geval van uitstel of annulering van de wedstrijd, worden weddenschappen op het evenement terugbetaald met coëfficiënt (1) als de wedstrijd niet dezelfde dag werd hervat.
- c. Als de wedstrijd langer dan een dag werd opgeschort, worden weddenschappen op het evenement terugbetaald met coëfficiënt (1). Indien de wedstrijd eindigt binnen dezelfde dag, blijven alle weddenschappen van kracht.
- d. Behoudens andere bepalingen worden alle aanvaarde weddenschappen berekend in overeenstemming met de officiële websites en na 9 innings (of 8.5 innings die het team ontvang zonder extra games).. Als het mogelijk is dat de wedstrijd op een gelijkspel eindigt, worden alle weddenschappen terugbetaald als de optie “gelijkspel” op deze markt niet werd aangeboden.
- e. Als de wedstrijd werd afgelast voor het einde van de reglementaire speelduur, wordt het resultaat na vijf (5) gespeelde innings (4 ½ innings als het ontvangende team aan de leiding staat) beschouwd als officieel resultaat. Het team dat meer runs heeft na de laatste volledige inning wordt als winnaar beschouwd (tenzij de wedstrijd wordt afgelast in de eerste helft van de inning en als de thuisploeg aan de leiding staat, in dergelijke gevallen is de thuisploeg de winnaar). Als een wedstrijd eerder dan in deze paragraaf aangegeven werd onderbroken, vindt er voor alle weddenschappen, behalve voor die waarvoor het resultaat reeds bepaald is op de tijd waarop de wedstrijd werd stilgelegd, een terugbetaling plaats.

Behoudens andere bepalingen zijn deze regels van toepassing op alle weddenschappen. De uitzonderingen zijn:

### **“Betting Live”.**

Een wedstrijd moet volledig gespeeld zijn om de weddenschappen geldig te maken. Als een wedstrijd wordt onderbroken, zijn alle weddenschappen op deze wedstrijd ongeldig behalve de weddenschappen waarvan het resultaat op het moment dat de wedstrijd werd stopgezet reeds bepaald zijn.

### **Meer / minder, Meer / minder Runs + strikes + fouten, handicap.**

Weddenschappen worden geteld op basis van de officiële score na 9 innings (8 ½ innings als de thuisploeg aan de leiding staat). Als er extra innings nodig zijn om de wedstrijd uit te spelen, worden de weddenschappen berekend op basis van het eindresultaat van de officiële score. Als de wedstrijd eerder wordt uitgespeeld, zijn alle weddenschappen ongeldig.

### **Wedstrijd “thuisploeg– uitploeg.” (Thuis-Uit)**

Wedstrijden van een speeldag en alleen wedstrijden die zijn aangegeven op de inzetregel maken deel uit van dit spel. Als in ten minste één van de wedstrijden 8,5-9 innings niet wordt gespeeld, zullen de weddenschappen van dit type worden terugbetaald. De berekening van de weddenschap wordt bepaald als de som van de punten gescoord door de thuisploeg tegenover het aantal punten dat de uitploeg heeft gescoord (een terugbetaling vindt plaats in geval van gelijkspel).

- f. Voor weddenschappen op baseball worden volgende types aangeboden:



**1. Winnaar.**

Het is de bedoeling de winnaar van de wedstrijd te bepalen. Daarbij wordt rekening gehouden met de extra innings om het resultaat te bepalen.

**2. Meer/minder**

Als het totaal aantal gemaakte punten aan het einde van de wedstrijd gelijk is aan het totaal van de parameter, wordt de weddenschap terugbetaald. Hetzelfde geldt voor het afzonderlijke totaal van een team of speler. Er wordt rekening gehouden met de extra innings om het resultaat te bepalen.

**3. Handicap.**

Als de handicap maar 2 opties heeft (Winst team 1 of winst team 2, zonder de optie van een gelijkspel), zal in geval van een gelijkspel, rekening houdende met de handicap, een terugbetaling plaatsvinden.

De weddenschappen worden berekend op basis van de officiële score na 9 innings (8 ½ innings als de thuisploeg aan de leiding staat). Als er extra innings nodig zijn om de wedstrijd uit te spelen, worden de weddenschappen geteld op basis van de officiële eindstand. Als de wedstrijd eerder wordt uitgespeeld, zijn alle weddenschappen ongeldig.

Een uitzondering: Als de wedstrijd eindigt door een ruime voorsprong van één van de teams, zullen alle weddenschappen van dit type van kracht blijven. (Mercy Rule)

In geval van een gelijkspel, vindt er een terugbetaling plaats, rekening houdend met de handicap (ongeacht de periode waarvoor de weddenschap werd voorgesteld).

**4. Meer/minder punten <een gegeven team>.**

Het is de bedoeling om te bepalen of het aantal punten van dit Team hoger of lager is dan de aangegeven parameter. Als het totaal aantal gemaakte punten aan het einde van de wedstrijd gelijk is aan het totaal van de parameter, wordt de weddenschap terugbetaald.

Weddenschappen worden geteld op basis van de officiële score na 9 innings (8 ½ innings als de thuisploeg aan de leiding staat). Als er extra innings nodig zijn om de wedstrijd uit te spelen, worden de weddenschappen geteld op basis van de officiële eindstand. Als de wedstrijd eerder wordt uitgespeeld, zijn alle weddenschappen ongeldig.

**5. Meer/minder runs + strikes / bumps / + fouten.**

Het is de bedoeling om te bepalen of er meer runs, bumps en fouten worden gemaakt door leden van beide teams dan de aangegeven parameter. Als het aantal gescoorde runs + strikes + fouten gelijk is aan de parameter zal er een terugbetaling plaatsvinden.

De berekening is gebaseerd op de officiële data van regelgevende instanties en federaties van de respectieve toernooien.

Weddenschappen worden geteld op basis van de officiële score na 9 innings (8 ½ innings als de thuisploeg aan de leiding staat). Als er extra innings nodig zijn om de wedstrijd uit te spelen, worden de weddenschappen geteld op basis van de officiële eindstand. Als de wedstrijd eerder wordt uitgespeeld, zijn alle weddenschappen ongeldig.

**6. Zal de som van runs + strikes / bumps / + fouten even of oneven zijn?**

Het is de bedoeling om te bepalen of de som van de runs, bumps en fouten gemaakt door leden van beide teams in de wedstrijd even of oneven zal zijn.

De berekening is gebaseerd op de officiële data van regelgevende instanties en federaties van de respectieve toernooien.

Weddenschappen worden geteld op basis van de officiële score na 9 innings (8 ½ innings als de thuisploeg aan de leiding staat). Als er extra innings nodig zijn om de wedstrijd uit te spelen, worden de weddenschappen geteld op basis van de officiële eindstand. Als de wedstrijd eerder wordt uitgespeeld, zijn alle weddenschappen ongeldig.

Als het resultaat 0 is, worden de weddenschappen berekend als 'even'

#### **7. Totaal even/oneven**

Weddenschappen worden geteld op basis van de officiële score na 9 innings (8 ½ innings als de thuisploeg aan de leiding staat). Als er extra innings nodig zijn om de wedstrijd uit te spelen, worden de weddenschappen geteld op basis van de officiële eindstand. Als de wedstrijd eerder wordt uitgespeeld, zijn alle weddenschappen ongeldig.

Als het resultaat "0-0" is, worden alle weddenschappen van dit type als 'even' geteld.

#### **8. Welk team zal als eerste een run maken?**

Als het resultaat "0-0" is, worden alle weddenschappen van dit type terugbetaald.

#### **9. Welk team zal als laatste een run maken?**

Als het resultaat "0-0" is, worden alle weddenschappen van dit type terugbetaald.

#### **10. Welk team zal als volgende een run maken?**

Als er geen volgende run plaatsvond tijdens de wedstrijd (ook als een wedstrijd werd onderbroken), worden de weddenschappen van dit type terugbetaald. Als de match werd onderbroken nadat de eerste run plaatsvond, blijven alle weddenschappen van dit type geldig.

#### **11. Inning 1: Meer/minder dan 0,5.**

De volledige eerste inning moet uitgespeeld zijn om de weddenschap geldig te maken.

#### **12. Het resultaat van 1 inning.**

Om geldig te zijn moeten de eerste innings van de wedstrijd volledig uitgespeeld zijn.

#### **13. Het type van de eerste homerun van de wedstrijd.**

Het wordt voorgesteld om het type van de eerste homerun in de wedstrijd te bepalen, dus of het gaat om een solo (1 punt), 2 punten, 3 punten of Grand Slam (4 punten), of als er helemaal geen homerun zal zijn in de wedstrijd.

Weddenschappen worden geteld op basis van de officiële score na 9 innings (8 ½ innings als de thuisploeg aan de leiding staat). Als er extra innings nodig zijn om de wedstrijd uit te spelen, worden de weddenschappen geteld op basis van het eindresultaat van de officiële score. Als de wedstrijd eerder wordt uitgespeeld, zijn alle weddenschappen ongeldig.

#### **14. Wanneer meer runs worden gemaakt?**

Er moet worden bepaald in welke periode van de wedstrijd er meer runs worden gemaakt. In de eerste 4,5 innings (inclusief de eerste helft van de 5<sup>de</sup> inning), in de tweede 5 innings (na de helft van de 5<sup>de</sup> inning (vanaf de bottom 5 inning inclusief het einde van de wedstrijd)) of zal het een gelijkspel zijn. In geval van extra innings wordt het resultaat van de extra innings bij het resultaat van de top 5 innings genomen.

**15. Zal het team dat de eerste run uitvoert de wedstrijd winnen?**

De volgende resultaten zijn mogelijk:

“Ja” – een inzet op deze uitkomst wint als het team dat de eerste run doet de wedstrijd wint.

“Nee” – een inzet op deze uitkomst wint als het team dat de eerste run doet de wedstrijd verliest.

Als de wedstrijd op een gelijkspel eindigt, worden alle weddenschappen van dit type terugbetaald.

Als de wedstrijd eindigt voor het einde van de officiële speelduur, wordt het resultaat na vijf (5) gespeelde innings (4 ½ innings als de thuisploeg aan de leiding staat) beschouwd als officieel resultaat. Het team dat meer runs heeft na de laatste volledige inning is de winnaar (tenzij de wedstrijd wordt onderbroken in de eerste helft van de inning en als de thuisploeg aan de leiding staat, in dergelijke gevallen is de thuisploeg de winnaar).

**16. Het resultaat van de eerste top pass van de volgende inning: een ball of een ander resultaat?**

Er moet worden bepaald of het resultaat van de eerste pass een ball of een strike, run, homerun, fout enz. zal zijn (met andere woorden: 'een andere uitkomst').

**17. Welk team zal als eerste 3 runs maken?**

Weddenschappen worden geteld op basis van de officiële score na 9 innings (8 ½ innings als de thuisploeg aan de leiding staat). Als er extra innings nodig zijn om de wedstrijd uit te spelen, worden de weddenschappen berekend op basis van de officiële eindscore. Als de wedstrijd eerder wordt uitgespeeld, zijn alle weddenschappen ongeldig. Een uitzondering: Als één van de teams voor het einde van de wedstrijd drie runs heeft gemaakt.

**18. Game 'thuis-uit'**

Wedstrijden op eenzelfde dag maken deel uit van het spel. Als er in ten minste één van de wedstrijden de 8,5 of 9 innings niet worden gespeeld, wordt de inzet terugbetaald. De berekening van de weddenschap wordt bepaald als de som van de punten gescoord door de thuisploeg tegenover het aantal punten dat de uitploeg heeft gescoord: in geval van gelijkspel vindt er een terugbetaling plaats voor de weddenschappen op de winnaar.

**19. Afdelingskampioenen.**

Als het seizoen om eender welke reden wordt ingekort, worden alle weddenschappen geteld op basis van welk team de afdelingskampioen is volgens de respectievelijke beheersinstanties.

**20. In dit gegeven type sport kunnen andere weddenschappen worden aangeboden, los van het bovenstaande.**

## **Basketbal**

- a. De resultaten voor alle weddenschappen op het spel worden opgesteld met inachtneming van verlengingen, behoudens andere bepalingen. Een uitzondering: weddenschappen op winnaar van de wedstrijd waarin er een optie “gelijkspel” is, worden alleen aangeboden voor de reguliere speelduur, zonder de verlengingen in aanmerking te nemen.
- b. Behalve voor de gevallen zoals gedefinieerd in punt 16.1.1, zal er een terugbetaling plaatsvinden voor alle weddenschappen als de match wordt onderbroken voor het einde van de reguliere speelduur en als deze binnen 48 uur niet wordt hervat. Behalve voor de weddenschappen waarvan het resultaat was bekend op het moment waarop de wedstrijd wordt gestopt.
- c. Als een wedstrijd minder dan 5 minuten voor het einde wordt onderbroken, blijven alle weddenschappen op deze wedstrijd geldig. Er zal een terugbetaling plaatsvinden als de match langer dan 5 minuten wordt onderbroken voor het einde van de reguliere speelduur en als deze binnen 48 uur niet wordt hervat, voor alle weddenschappen op deze wedstrijd waarvan de uitkomst niet bepaald is door het tijdstip waarop de wedstrijd wordt gestopt. Alle weddenschappen waarvan de uitkomst bekend is op het moment dat de wedstrijd wordt gestopt, blijven gelden. In het geval van live-weddenschappen, en als de wedstrijd wordt onderbroken, gelden enkel de weddenschappen waarvan het resultaat reeds bekend was op het moment dat de wedstrijd werd onderbroken, alle andere weddenschappen worden terugbetaald.
- d. Als de starttijd van de wedstrijd langer dan 48 uur wordt uitgesteld, worden alle weddenschappen op deze wedstrijd terugbetaald, anders blijven de weddenschappen gelden.
- e. De resultaten op de weddenschappen voor de tweede helft en voor het 4<sup>de</sup> quarter worden opgesomd, exclusief verlengingen.
- f. Als het totaal aantal gemaakte punten aan het einde van de wedstrijd gelijk is aan het totaal van de parameter, zal de weddenschap worden terugbetaald. Dit geldt eveneens voor totalen van quarters/helften, individuele totalen van teams en spelers (inclusief weddenschappen op meer/minder rebounds, assists, overtredingen, geblokkeerde shots, steals, door het team of een speler) en voor de weddenschappen van de wedstrijd/helften/quarters, de vergelijking van statistieken van spelers en andere weddenschappen waarbij de optie van de exacte waarde van handicaps / totalen niet in aanmerking genomen worden.
- g. In geval van een weddenschap op spelersstatistieken (meer/minder rebounds, assists, overtredingen, geblokkeerde shots, intercepties): als de aangegeven speler niet heeft deelgenomen aan de wedstrijd, vindt er een terugbetaling plaats. In geval van vergelijking van de spelersstatistieken (welke speler scoort de meeste rebounds / assists / overtredingen / block shots / interventies): als één van de deelnemers aangegeven op deze weddenschap niet heeft deelgenomen aan de wedstrijd, vindt er een terugbetaling plaats.
- h. Inzetten op het totaal van spelers / vergelijking van statistieken van spelers worden de verlengingen in aanmerking genomen, tenzij er iets anders werd aangegeven.
- i. Bij “thuis-uit”-spelen worden alleen de wedstrijden die vermeld zijn in de lijst van de dag in aanmerking genomen. Als één of meer wedstrijden uit de lijst worden uitgesteld of opgeschort, worden de weddenschappen op de wedstrijd, “thuis-uit” terugbetaald.
- j. Voor weddenschappen op basketbal worden de volgende types aangeboden:

### **1. Winnaar.**

Er moet worden bepaald welk team er de wedstrijd zal winnen. Als er opties zijn voor "Team 1", "Team 2" en "Een gelijkspel" worden weddenschappen aanvaard op basis van de gewone tijd van de wedstrijd, exclusief verlengingen, in andere gevallen wordt er wel rekening gehouden met de verlengingen.

## **2. Totaal.**

Als het totaal aantal gemaakte punten aan het einde van de wedstrijd gelijk is aan het totaal van de parameter, wordt de weddenschap terugbetaald. Hetzelfde geldt voor het afzonderlijke totaal van een team of speler.

## **3. Handicap.**

In geval van een gelijkspel, rekening houdend met de handicap, zal een terugbetaling plaatsvinden (ongeacht de periode waarvoor de weddenschap wordt voorgesteld). Vergelijkbaar voor de vergelijking van spelersstatistieken (punten / overtredingen / block shots / rebounds / assists en andere parameters).

## **4. Zullen er verlengingen zijn in de wedstrijd?**

Er moet worden vastgesteld of, aan het eind van de reglementaire tijd er extra tijd nodig zal zijn om tussen de twee ploegen te beslissen en de overwinning toe te kennen.

## **5. Een individueel totaal <aangegeven team>**

Er moet worden bepaald als het aantal punten van dit Team hoger of lager is dan de aangegeven parameter. Als het totale aantal gescoorde punten gelijk is aan het totaal van de parameter, vindt er een terugbetaling plaats.

## **6. In welke helft zullen de meeste punten worden gescoord?**

De verlengingen worden niet in aanmerking genomen voor punten gescoord tijdens de 2<sup>de</sup> helft van de wedstrijd. Volgens de regels moet de reguliere tijd van de wedstrijd volledig uitgespeeld zijn.

## **7. In welk quarter zullen de meeste punten worden gescoord?**

Om de weddenschap te berekenen moeten alle vier quarters volledig uitgespeeld zijn. Om de weddenschap te berekenen zullen de verlengingen niet in aanmerking worden genomen.

## **8. Met hoeveel punten verschil zal de overwinning worden bereikt?**

Als een wedstrijd wordt stopgezet en binnen de 48 uur niet wordt afgewerkt, vindt er een terugbetaling plaats voor alle weddenschappen van dit type.

## **9. Totaal even/oneven.**

Er moet worden bepaald of het totaal van de wedstrijd / van de betreffende periode (helft / een quarter van de wedstrijd / volledige wedstrijd) even of oneven zal zijn.

## **10. Meer / minder rebounds (assists / blocks) <opgegeven team>**

Er moet worden bepaald of het aantal rebounds (assists / blocks) door de spelers van de respectieve teams hoger of lager is dan de aangegeven parameter.

Weigering tot deelname aan de wedstrijd / diskwalificatie / kwetsuur van de individuele spelers hebben geen invloed op de berekening van de weddenschappen van dit type.

Tenzij anders vermeld worden de verlengingen in rekening gebracht voor het berekenen van de uitkomst van dit type weddenschap.

**11. Meer / minder rebounds (assists / blocks / interventies / punten / block shots) gemaakt door <de gegeven speler>.**

Er moet worden bepaald hoeveel rebounds (assists / blocks / interventies / punten / block shots) worden gemaakt door de betreffende speler. De afgekorte naam van het team wordt louter informatief naast de speler weergegeven. Onnauwkeurigheden of fouten in de afgekorte naam van de speler hebben geen invloed op de berekening van weddenschappen, de weddenschappen blijven gelden. Als de aangegeven speler niet heeft meegespeeld in de wedstrijd, vindt een terugbetaling plaats.

Tenzij anders vermeld worden de verlengingen in rekening gebracht voor het berekenen van de uitkomst van dit type weddenschap.

**12. Welk team scoort meer rebounds (interventies / blocks)?**

Als de wedstrijd van één van de teams wordt uitgesteld/onderbroken en niet binnen 24 uur werd afgewerkt, zullen dergelijke weddenschappen worden terugbetaald.

Er wordt alleen een vergelijking gemaakt tussen wedstrijden die werden aangegeven in de regel van de weddenschap. Voor dit type weddenschap wordt er rekening gehouden met de verlengingen.

Als spelers hetzelfde aantal rebounds (assists / blocks / interventies / punten / block shots) hebben gescoord, worden alle weddenschappen van dit type terugbetaald.

Weddenschappen van dit type worden aanvaard, rekening houdende met verlengingen, tenzij anders bepaald.

**13. Wie zal als eerste 10 punten in de wedstrijd (in het aangegeven quarter/in de aangegeven helft van deze wedstrijd) maken?**

Het is de bedoeling om te bepalen welk team als eerste 10 (20) punten in de tijdsperiode van de wedstrijd (in de wedstrijd/in het quarter/in de helft) zal maken.

Voor de inzetten op quarters van de wedstrijd zullen de verlengingen niet in aanmerking worden genomen.

Als het aangegeven aantal punten niet binnen de aangegeven tijdsperiode van de wedstrijd werd bereikt, zullen alle weddenschappen van dit type worden terugbetaald.

**14. Groepswinnaar (competitie/divisie)**

Om de uitslagen van deze weddenschappen te berekenen, moeten alle wedstrijden van de groep (competitie/divisie) worden gespeeld. Anders zullen de weddenschappen van dit type worden terugbetaald. Uitzonderingen zijn weddenschappen op een team dat, bij alle mogelijke resultaten van ongespeelde wedstrijden (inclusief de optimale resultaten voor het gegeven team) zelfs geen theoretische kans heeft om de groep te winnen, dergelijke weddenschappen worden als verloren beschouwd.

**15. De winnaar van de play-offreeksen (Beste-van-3/Beste-van-5/Beste-van-7).**

Als niet het aantal wedstrijden wordt gespeeld dat nodig is om de reeks volgens de reglementen te winnen, zullen alle weddenschappen van dit type terugbetaald.

**16. Toernooiwinnaar.**

Als meer dan één team als winnaar van het toernooi wordt erkend, wordt de coëfficiënt op dit team gedeeld door het aantal winnaars.

**17. De eerste uitsluiting van de wedstrijd.**

Enkel uitsluitingen als gevolg van 5 of 6 (afhankelijk van de reglementen van het betreffende kampioenschap) fouten van eenzelfde speler worden in aanmerking genomen.

Uitsluitingen als gevolg van technische en onsportieve fouten worden niet in aanmerking genomen.

**18. Doorgaan naar de volgende ronde.**

De weddenschap wordt berekend op basis van het resultaat dat onmiddellijk na de laatste wedstrijd van de gegeven play-offreeks van de aangegeven ronde wordt bepaald, ongeacht gerechtelijke/disciplinaire beslissingen die daaruit volgen.

Als één van deze aangegeven teams om eender welke reden (inclusief diskwalificatie, weigering om deel te nemen enz.) niet aan deze ronde kon deelnemen, krijgt de tegenstander van dit team de overwinning en de kwalificatie toegewezen. Alle weddenschappen blijven geldig.

**19. Welk team zal de eerste punten van de wedstrijd (quarter/helft) maken?**

Hier moet u bepalen welk team de eerste punten van de aangegeven tijdsperiode van de wedstrijd zal maken.

**20. Welk team zal de laatste punten van de wedstrijd (quarter/helft) maken?**

Hier moet u bepalen welk team de laatste punten van de aangegeven tijdsperiode van de wedstrijd zal maken.

Als de wedstrijd (aangegeven quarter/helft) is onderbroken en niet binnen 24 uur werd afgewerkt, zullen dergelijke weddenschappen worden terugbetaald.

**21. Zullen de eerste punten van de wedstrijd worden gemaakt met een driepunter, een tweepunter of een vrije worp?**

Enkel worpen die officieel door de scheidsrechter worden goedgekeurd, worden in aanmerking genomen.

**22. In dit gegeven type sport kunnen andere weddenschappen worden aangeboden, los van het bovenstaande.**

## **Darts**

- a. Als de wedstrijd meer dan 48 uur wordt uitgesteld, zullen alle weddenschappen op de wedstrijd worden terugbetaald. Als de wedstrijd minder dan 48 uur wordt uitgesteld, zullen de weddenschappen voor deze wedstrijd geldig blijven.
- b. Als de wedstrijd wordt onderbroken of ingekort, wordt de speler die volgens de beslissing van de jury van de regulerende instantie/federatie van het toernooi doorgaat naar de volgende ronde of als winnaar wordt verklaard, als winnaar van de wedstrijd beschouwd. In dit geval zullen de inzetten op de resterende weddenschappen ongeldig worden verklaard, tenzij anders is aangegeven in de regels. Een uitzondering: de weddenschappen waarvan het resultaat duidelijk is bepaald op het moment dat de wedstrijd is stopgezet, worden geldig verklaard en blijven van kracht.
- c. Voor weddenschappen op darts worden volgende types aangeboden:

**1. Winnaar.**

Er moet worden bepaald wie de wedstrijd zal winnen. Als het item de opties Team 1 en Team 2 maar niet de optie 'Gelijkspel' heeft en als de wedstrijd op een gelijkspel eindigt, zullen alle weddenschappen van dit type worden terugbetaald.

**2. Meer/minder beurten van 180 punten in de wedstrijd?**

Hier moet u bepalen of er in deze wedstrijd meer of minder beurten van 180 punten dan de aangegeven parameter worden geworpen.

Als het totaal aantal beurten van 180 punten aan het einde van de wedstrijd gelijk is aan het totaal van de parameter, zal er een terugbetaling plaatsvinden.

Als een wedstrijd wordt onderbroken en niet binnen 48 uur werd hervat of wordt ingekort, worden alle weddenschappen van dit type terugbetaald.

**3. Meer/minder beurten van 180 voor speler 1 Meer/minder beurten van 180 voor speler 2?**

**4. Meer/minder beurten van 180 voor <aangegeven speler>**

Hier moet u bepalen of de betreffende spelers in deze wedstrijd meer of minder beurten van 180 punten dan de aangegeven parameter zullen werpen.

Als het totaal aantal beurten van 180 punten van de aangegeven speler aan het einde van de wedstrijd gelijk is aan het totaal van de parameter, zal er een terugbetaling plaatsvinden.

Als de wedstrijd wordt voor meer dan 48 uur onderbroken of ingekort, zullen alle weddenschappen van dit type worden terugbetaald.

**4. Handicap van de wedstrijd op legs.**

In geval van gelijke punten, rekening houdend met de Handicap, zal er een terugbetaling plaatsvinden. Als de wedstrijd wordt meer dan 48 uur onderbroken of ingekort, zullen alle weddenschappen van dit type worden terugbetaald.

**5. De winnende kleur van het gegeven leg.**

Hier moet u bepalen in welk kleurgebied de laatste succesvolle worp van de winnaar van het leg terecht zal komen. Voor de weddenschappen van dit type moet het leg volledig worden gespeeld.

**6. Dubbeloverwinning van het leg meer/minder dan 40,5.**



Hier moet u bepalen of de laatste succesvolle dubbel van het gegeven leg meer of minder is dan 40,5. Voor de weddenschappen van dit type moet het leg volledig worden gespeeld.

### **7. Toernooiwinnaar.**

Als meer dan één speler als winnaar van het toernooi wordt erkend, wordt de coëfficiënt op deze speler gedeeld door het aantal winnaars. Als de aangegeven speler niet kon deelnemen aan dit toernooi (als hij geen enkele seconde van het toernooi heeft gespeeld), zullen de weddenschappen van dit type worden terugbetaald.

### **8. In dit gegeven type sport kunnen andere weddenschappen worden aangeboden, los van het bovenstaande.**

## **Volleybal**

**a.** Als de wedstrijd is gestart maar niet werd afgewerkt of gedurende meer dan 30 uur werd onderbroken, zullen alle weddenschappen worden terugbetaald, met uitzondering van de weddenschappen waarvan het resultaat duidelijk is bepaald op het moment dat de wedstrijd is stopgezet.

**b.** Als de startdatum van de wedstrijd minder dan 30 uur werd uitgesteld, blijven alle weddenschappen op deze wedstrijd geldig. Anders worden de weddenschappen op deze wedstrijd terugbetaald.

**c.** Als er op beslissing van de jury punten van een bepaald team worden afgetrokken, zullen de weddenschappen worden berekend volgens de gegeven beslissingen van de jury.

**d.** Als er in de wedstrijd een Gouden Set wordt gespeeld (volgens de reglementen van afzonderlijke toernooien), wordt de Gouden Set niet in aanmerking genomen voor de berekening van de weddenschappen op deze wedstrijd. De Gouden Set heeft enkel invloed op de berekening van de weddenschappen op de kwalificatie voor de volgende ronde en de bepaling van de winnaar van een bepaalde ronde/toernooi.

**e.** Voor weddenschappen op volleybal worden volgende types aangeboden:

### **1 Winnaar.**

Het is de bedoeling om te bepalen wie de wedstrijd zal winnen.

### **2. Totaal.**

Als het totaal aantal gemaakte punten aan het einde van de wedstrijd gelijk is aan het totaal van de parameter, zal er een terugbetaling plaatsvinden.

### **3. Individueel totaal <aangegeven team>.**

Als het aantal gemaakte punten van Team 1 (Team 2) gelijk is aan het totaal van de parameter zal er een terugbetaling plaatsvinden.

### **4. Totaal aantal sets in de wedstrijd.**

Hier moet u bepalen of de teams meer of minder dan het aangegeven aantal sets zullen spelen. Als een wedstrijd werd onderbroken en niet binnen 48 uur werd hervat, zullen de weddenschappen van dit type worden terugbetaald.

**5. Zal er in deze wedstrijd een 5de set worden gespeeld?**

Als de wedstrijd bij een 2-2-stand in sets werd onderbroken, blijven de weddenschappen van dit type geldig en worden ze berekend op basis van het feit dat er een 5de set zal worden gespeeld.

**6. Welk team zal als eerste 5 (10/15/20) punten in deze wedstrijd maken?**

Als er op beslissing van de jury punten van een bepaald team worden afgetrokken nadat dit team als eerste het vereiste aantal punten heeft gemaakt, blijft de oorspronkelijke berekening van kracht en zal de beslissing van de jury niet in aanmerking worden genomen in de berekening van de weddenschappen.

**7. Hoeveel sets zullen er in de wedstrijd worden gespeeld?**

Enkel werkelijk gespeelde sets worden in aanmerking genomen. Als een wedstrijd wordt onderbroken en niet binnen 48 uur werd hervat, worden de weddenschappen van dit type terugbetaald.

**8. Handicap op de sets**

De berekening van de weddenschap gebeurt zonder rekening te houden met de eindscore van de set; enkel de eindstand in sets wordt in aanmerking genomen.

**9. De exacte score in sets.**

Als de wedstrijd wordt onderbroken en niet binnen 48 uur werd hervat, zullen alle weddenschappen van dit type worden terugbetaald.

**10. Toernooiwinnaar.**

Als meer dan één team als winnaar van het toernooi wordt erkend, wordt de coëfficiënt op dit team gedeeld door het aantal winnaars.

**11. Groepswinnaar.**

De weddenschappen worden pas berekend na beëindiging van alle wedstrijden van de aangegeven groep als deel van deze ronde van het toernooi. Scheidsrechterlijke of andere beslissingen om de resultaten van het toernooi te verwerpen / wijzigen die na het einde van deze ronde van de competities worden genomen, zullen buiten beschouwing worden gelaten. Als het team waarop de weddenschap werd geplaatst, werd gediskwalificeerd of weigerde om deel te nemen, worden alle weddenschappen op dit team als verloren beschouwd.

**12. Het resultaat na de eerste drie sets.**

Hier moet u het resultaat na de eerste drie sets bepalen.

**13. Totaal van de match even/oneven.**

**14.** Er moet worden bepaald of het aantal gespeelde punten in de wedstrijd even of oneven zal zijn **Totaal van de set even/oneven**

Er moet worden bepaald of het aantal gespeelde punten in de wedstrijd even of oneven zal zijn

**15. In dit gegeven type sport kunnen andere weddenschappen worden aangeboden, los van het bovenstaande.**

## **Waterpolo**

**a.** Alle weddenschappen op waterpolo worden aanvaard voor de reguliere speeltijd van de wedstrijd, tenzij anders is aangegeven in de titel van het evenement. De uitzondering is de weddenschap op de kwalificatie voor de volgende ronde.

**b.** Als de wedstrijd wordt verplaatst of als de match gedurende meer dan 48 uur wordt onderbroken, zullen alle weddenschappen worden terugbetaald, met uitzondering van de weddenschappen waarvan het resultaat duidelijk is bepaald op het moment dat de wedstrijd is stopgezet (in geval van onderbroken wedstrijden).

**c.** Als de starttijd van de wedstrijd minder dan 48 uur wordt uitgesteld, blijven alle weddenschappen geldig, anders worden alle weddenschappen terugbetaald.

**d.** Voor de berekening van de weddenschappen op de winnaar van het quarter, meer/minder en quarter met handicap worden enkel de gemaakte doelpunten in de aangegeven periode in aanmerking genomen. Om het resultaat van de 4de periode te bepalen, worden de doelpunten in de extra tijd niet in aanmerking genomen, tenzij anders is aangegeven.

**e.** Voor de berekening van de weddenschappen op de winnaar van de helft, meer/minder en

helft met handicap worden enkel de gemaakte doelpunten in de aangegeven periode in aanmerking genomen. Om het resultaat van de 2de periode te bepalen, worden de doelpunten in de extra tijd niet in aanmerking genomen, tenzij anders is aangegeven.

**f.** Voor weddenschappen op waterpolo worden volgende items aangeboden:

**1. Winnaar.**

Het is de bedoeling om de winnaar van de wedstrijd te bepalen. Weddenschappen worden aanvaard voor de reguliere speeltijd van de wedstrijd.

**2. Handicap.**

**3.** In geval van gelijkspel, rekening houdend met de handicap, vindt terugbetaling plaats (ongeacht het tijdvak van de weddenschap). **Totaal.**

Als het totaal aantal gemaakte doelpunten aan het einde van de wedstrijd gelijk is aan het totaal van de parameter, zullen de weddenschappen worden terugbetaald. Hetzelfde geldt voor het afzonderlijke totaal van het team of speler.

**4. Individueel totaal <het opgegeven team>.**

Als het aantal gemaakte doelpunten van een opgegeven team aan het einde van de wedstrijd gelijk is aan het totaal van de parameter, zal er een terugbetaling plaatsvinden.

**5. Doorgaan naar de volgende ronde.**

De weddenschappen worden aanvaard, rekening houdend met de extra tijd, verlengingen en shootoutheeks na de wedstrijd.

**6. Totaal even/oneven.**

Als het totaal gelijk is aan nul, wordt het resultaat van dit type weddenschap als 'Even' beschouwd

**7. In dit gegeven type sport kunnen andere weddenschappen worden aangeboden, los van het bovenstaande.**

## **Wintersporten**

**a.** Betreffende sporten:

**Skiën**

**Biatlon**

**Bobsleeën/langlaufen/freestyleskiën/Aerials sleeën**

**Noordse combinatie schaatsen**

**Skeleton schansspringen**

**Snowboarden**

**b.** Bij wijziging van de afstand, het aantal rondes van de competitie of de locatie van de competitie worden alle weddenschappen op het gegeven evenement terugbetaald.

**c.** Als de starttijd van het evenement meer dan 48 uur wordt uitgesteld, worden alle weddenschappen op het evenement terugbetaald.

**d.** Als het evenement werd onderbroken en niet binnen 48 uur na stopzetting van het evenement wordt hervat, worden alle weddenschappen op het evenement terugbetaald, met uitzondering van de weddenschappen waarvan het resultaat is bepaald op het moment dat het evenement is stopgezet.

**e.** Als het evenement na de stopzetting naar een andere baan of piste wordt verplaatst, zullen alle weddenschappen op het gegeven evenement worden terugbetaald, met uitzondering van de weddenschappen waarvan het resultaat is bepaald op het moment dat het evenement is stopgezet.

**f.** De posities van de atleten worden bepaald volgens het officiële eindklassement dat onmiddellijk na de race wordt gepubliceerd. Wijzigingen die na de race aan het klassement worden aangebracht als

gevolg van diskwalificaties van atleten, zullen door de bookmaker niet in aanmerking worden genomen.

**g.** Voor weddenschappen op wintersporten zijn de volgende items beschikbaar:

**1. Een weddenschap op de winnaar van de competitie.**

In dit geval wordt de deelnemer op de eerste plaats in het eindklassement als winnaar beschouwd. Als een deelnemer niet aan de start van de competitie is verschenen, zullen de weddenschappen worden terugbetaald.

**2. Eindigt in Top 3.**

Hier moet u bepalen welke deelnemer in de Top 3 eindigt. Als een deelnemer niet aan de start van de competitie is verschenen, zullen de weddenschappen worden terugbetaald.

**3. 'Wie is beter'**

In de voorgestelde paren moet u de deelnemer aanduiden die het best zal presteren. In dit geval wordt de deelnemer op een hogere plaats in het eindklassement als de beste worden beschouwd. De berekening van de weddenschappen is gebaseerd op het officiële klassement dat onmiddellijk na de competitie door de regulerende instantie/federatie van het betreffende evenement wordt gepubliceerd. Wijzigingen die na de competitie aan het klassement worden aangebracht als gevolg van diskwalificaties van atleten, zullen door de bookmaker niet in aanmerking worden genomen. Als beide deelnemers uit de competitie zijn gestapt, worden alle weddenschappen terugbetaald. Als één van de deelnemers de competitie niet beëindigt, wordt er tijdens de berekening van de weddenschappen behouwd dat zijn tegenstander een hogere plaats heeft behaald.

**4. In dit gegeven type sport kunnen andere weddenschappen worden aangeboden, los van het bovenstaande.**

## **Wielrennen**

**a.** Alle weddenschappen worden berekend volgens het officiële aankomstklassement op het moment van de podiumceremonie. Wijzigingen na de podiumceremonie worden niet in aanmerking genomen voor de berekening van de weddenschappen.

**b.** Als een deelnemer niet over de startlijn is gereden, worden alle weddenschappen op hem terugbetaald.

**c.** Als de aangegeven etappe wordt onderbroken, worden alle weddenschappen terugbetaald, met uitzondering van de weddenschappen waarvan de resultaten duidelijk zijn bepaald op het moment dat de wedstrijd werd onderbroken.

**d.** Als de opgegeven wedstrijd wordt onderbroken (niet het opgegeven aantal etappes volgens de regels afgewerkt), worden alle weddenschappen terugbetaald, met uitzondering van de weddenschappen waarvan de resultaten duidelijk zijn bepaald op het moment dat de wedstrijd werd onderbroken.

**e.** Als de starttijd van een etappe of de race meer dan 48 uur wordt uitgesteld, worden alle weddenschappen op deze etappe of race terugbetaald.

**f.** Voor weddenschappen op wielrennen worden de volgende types aangeboden:

**1. Racewinnaar.**

Het is de bedoeling om te bepalen welke renner de race zal winnen.

Bij een diskwalificatie zullen de weddenschappen worden berekend op basis van de resultaten die openbaar worden gemaakt op het moment van de ceremonie van de renners.

Bij weddenschappen op de winnaar van de race wordt de renner op de eerste plaats op basis van de volledige competitie als winnaar beschouwd.

Als geen enkele renner de race beëindigt, wordt de renner met de meeste afgewerkte etappes als winnaar beschouwd.

Als twee renners een gelijk aantal etappes hebben afgewerkt, wordt de renner met de hoogste klassering na de laatste afgewerkte etappe als winnaar beschouwd.

**2. De winnaar van de etappe.**

Het is de bedoeling om te bepalen welke renner een bepaalde etappe zal winnen.

Alle weddenschappen op renners die niet hebben deelgenomen aan de race, zullen als ongeldig worden beschouwd en worden terugbetaald.

Bij een diskwalificatie van één van de renners zullen de weddenschappen worden berekend op basis van de resultaten die openbaar worden gemaakt op het moment van de podiumceremonie.

**3. Wie eindigt hoger (op basis van de resultaten van een race)?**

Hier moet u bepalen welke renner een hogere algemene klassering op basis van de resultaten van de race zal behalen.

Om de weddenschappen van dit type als geldig te beschouwen, moeten de beide aangegeven renners daadwerkelijk aan de race beginnen.

Minstens één van de aangegeven renners moet de aankomst van de race bereiken. Anders zullen alle weddenschappen van dit type worden terugbetaald.

Als slechts één van de aangegeven renners de aankomst van de race heeft bereikt, wordt er bij de berekening van deze weddenschap beschouwd dat deze renner een hogere klassering heeft behaald.

**4. Wie eindigt hoger (op basis van de resultaten van een etappe)?**

Hier u moet u bepalen welke renner op basis van de resultaten van de gegeven etappe een hogere klassering zal behalen.

Als één van de aangegeven renners niet deelneemt aan de etappe, zullen de weddenschappen van dit type worden terugbetaald.

Om de weddenschap als geldig te beschouwen, moet minstens één van de aangegeven renners de aankomst van de etappe bereiken. Anders zullen alle weddenschappen van dit type worden terugbetaald.

Om de weddenschappen van dit type als geldig te beschouwen, moet minstens een van de aangegeven renners daadwerkelijk aan de race beginnen.

Als slechts één van de aangegeven renners de aankomst van de etappe heeft bereikt, wordt er bij de berekening van deze weddenschap beschouwd dat deze renner een hogere klassering heeft behaald.

**5. Welk team eindigt hoger (op basis van de resultaten van de race)?**

Hier moet u bepalen welk van de aangegeven teams op basis van de resultaten van de race een hogere algemene klassering zal behalen.

Om de weddenschappen van dit type als geldig te beschouwen, moet minstens één van de aangegeven teams daadwerkelijk aan de race beginnen.

Om de weddenschap als geldig te beschouwen, moet minstens één van de aangegeven teams de aankomst van de race bereiken. Anders zullen alle weddenschappen van dit type worden terugbetaald.

Als slechts één van de aangegeven teams de aankomst van de race heeft bereikt, wordt er bij de berekening van deze weddenschap beschouwd dat dit team een hogere klassering heeft behaald.

**6. Welk team eindigt hoger (op basis van de resultaten van de etappe)?**

Hier moet u bepalen welk van de aangegeven teams op basis van de resultaten van de gegeven etappes een hogere klassering zal behalen.

Als één van de aangegeven teams niet deelneemt aan de etappe, zullen de weddenschappen van dit type worden terugbetaald.

Om de weddenschap als geldig te beschouwen, moet minstens één van de aangegeven teams de aankomst van de etappe bereiken. Anders zullen alle weddenschappen van dit type worden terugbetaald.

Om de weddenschappen van dit type als geldig te beschouwen, moet minstens één van de aangegeven teams daadwerkelijk aan de race beginnen.

Als slechts één van de aangegeven teams de aankomst van de etappe heeft bereikt, wordt er bij de berekening van deze weddenschap beschouwd dat dit team een hogere klassering heeft behaald.

**7. Bergkoning.**

De berekening van de weddenschappen gebeurt volgens het officiële verslag van de regulerende instantie/federatie van deze competities. Wijzigingen in de berekening en diskwalificaties na de opstelling van het oorspronkelijke klassement van de race/etappe worden niet in aanmerking genomen voor de berekening van de weddenschappen.

**8. Puntenklassement.**

Hier moet u bepalen welke renner de meeste punten in het puntenklassement zal behalen.

De berekening van de weddenschappen gebeurt volgens het officiële verslag van de regulerende instantie/federatie van deze competities. De berekening van de weddenschappen wordt niet beïnvloed door wijzigingen in de berekeningen en diskwalificaties na de opstelling van het oorspronkelijke klassement van de race.

### **9. Podiumfinish.**

Hier moet u bepalen welke renner in de top 3 van de race zal eindigen.

De berekening van de weddenschappen gebeurt volgens het officiële verslag van de regulerende instantie/federatie van deze competities. De berekening van de weddenschappen wordt niet beïnvloed door wijzigingen in de berekeningen en diskwalificaties na de opstelling van het oorspronkelijke klassement van de race.

### **10. In dit gegeven type sport kunnen andere weddenschappen worden aangeboden, los van het bovenstaande.**

## **Handbal**

**a.** Weddenschappen op de wedstrijd zullen enkel voor de reguliere speeltijd worden aanvaard, exclusief verlengingen, tenzij anders is aangegeven. Het resultaat van de verlenging heeft geen invloed op het resultaat van de 2<sup>de</sup> helft en wordt niet in aanmerking genomen voor de berekening van de weddenschappen van de 2<sup>de</sup> helft.

**b.** Alle weddenschappen worden berekend volgens de officiële statistieken van de officiële websites van elke competitie of toernooi en worden ook gecontroleerd met verslagen van live wedstrijden. Als de statistieken van het bedrijf op basis van de tv-verslaggeving niet overeenstemt met de officiële statistieken van de competitie of het toernooi, zullen de weddenschappen worden berekend volgens de statistieken van het bedrijf.

**c.** Als de wedstrijd werd uitgesteld/onderbroken en niet binnen 48 uur wordt afgewerkt, worden alle weddenschappen op de gegeven wedstrijd terugbetaald, met uitzondering van de weddenschappen waarvan het resultaat is bepaald op het moment dat de wedstrijd is stopgezet.

**d.** Voor weddenschappen op handbal worden de volgende types aangeboden:

#### **1. Winnaar.**

Er moet worden bepaald wie de wedstrijd zal winnen. De weddenschappen worden enkel aanvaard voor de reguliere speeltijd, exclusief de verlengingen.

#### **2. Totaal.**

Als het totaal aantal gemaakte doelpunten aan het einde van de wedstrijd gelijk is aan het totaal van de parameter, worden de weddenschappen terugbetaald. Hetzelfde geldt voor het afzonderlijke totaal van een team of speler.

#### **3. Handicap.**

In geval van een gelijkspel, rekening houdend met de handicap, zal een terugbetaling plaatsvinden (ongeacht de periode waarvoor de weddenschap wordt voorgesteld).

#### **4. Zal de eerste (volgende/laatste) 7-meterworp worden omgezet?**



Om het resultaat van de gegeven weddenschap als positief te beschouwen, moet de 7-meterworp bij de eerste poging worden omgezet.

Als de bal bij de eerste poging op de keeper of op het doelhout wordt geworpen en de speler vervolgens een rebound neemt, zal het winnende resultaat van deze weddenschap 'Nee' zijn.

**5. Welk team zal het eerste doelpunt van de wedstrijd maken?**

**6. Welk team zal het volgende doelpunt in de wedstrijd maken?**

Als er weddenschappen op het volgende doelpunt werden aanvaard en er in de wedstrijd geen doelpunten meer worden gemaakt, worden alle weddenschappen van dit type terugbetaald.

**7. Welk team zal het laatste doelpunt van de wedstrijd maken?**

De weddenschappen worden enkel aanvaard voor de reguliere speeltijd, exclusief de verlengingen.

**8. Welk team zal als eerste 5 (10/15/20) doelpunten in deze wedstrijd maken?**

Hier moet u bepalen welk team als eerste het opgegeven aantal doelpunten in de wedstrijd zal maken. Als het opgegeven aantal doelpunten aan het einde van de wedstrijd niet werd bereikt, worden alle weddenschappen van dit type terugbetaald.

**9. Welk team zal als eerste 5 (10/15/20) doelpunten in een helft maken?**

Hier moet u bepalen welk team als eerste het opgegeven aantal doelpunten in deze helft zal maken. Als het opgegeven aantal doelpunten aan het einde van de helft niet werd bereikt, worden alle weddenschappen van dit type terugbetaald.

**10. Dubbel resultaat**

De volgende resultaten zijn mogelijk:

1X – De weddenschappen van dit type winnen als de thuisploeg de wedstrijd wint of als de wedstrijd op een gelijkspel eindigt.

X2 – De weddenschappen van dit type winnen als de bezoekende ploeg de wedstrijd wint of als de wedstrijd op een gelijkspel eindigt.

12 – De weddenschappen van dit type winnen als de thuisploeg of de bezoekende ploeg de wedstrijd wint.

**11. 1 helft/wedstrijd.**

Er moet worden bepaald om het resultaat van de eerste helft en de volledige wedstrijd te voorspellen. De eerste parameter bepaald wat het resultaat van de eerste helft zal zijn. De tweede parameter bepaald wat het eindresultaat van de wedstrijd zal zijn.

**12. In welke helft zullen de meeste doelpunten worden gemaakt?**

Als er in beide helften evenveel doelpunten worden gemaakt, wordt de weddenschap terugbetaald.

**13. Totaal even/oneven. Totaal van Team 1 (Team 2) even/oneven.**

Als het resultaat 0-0 is, worden de weddenschappen berekend als 'Even'

**14. Doorgaan naar de volgende ronde.**

De weddenschap wordt berekend volgens de resultaten die onmiddellijk na de laatste wedstrijd van de play-offreeks (of in overeenstemming met de regelingen van een wedstrijd die de kwalificatie van het team bepaalt) van de aangegeven ronde worden bepaald, ongeacht de volgende gerechtelijke/disciplinaire beslissingen.

Als één van deze teams om eender welk reden (inclusief diskwalificatie, weigering om deel te nemen enz.) niet kon deelnemen aan deze ronde, krijgt de tegenstander van dit team de overwinning en de kwalificatie en blijven alle weddenschappen gelden.

**15. Toernooiwinnaar.**

Als meer dan één team als winnaar van het toernooi wordt erkend, wordt de coëfficiënt op dit team gedeeld door het aantal winnaars.

**16. Groepswinnaar.**

De weddenschap wordt pas berekend na beëindiging van alle wedstrijden van deze groep als deel van deze ronde van het toernooi.

Scheidsrechterlijke of andere beslissingen om de resultaten van het toernooi te verwerpen/wijzigen die na het einde van deze ronde van de competitie worden genomen, zullen niet in aanmerking worden genomen.

Als het team waarop de weddenschap werd geplaatst, werd gediskwalificeerd of weigerde om deel te nemen, worden alle weddenschappen op dit team als verloren beschouwd.

**17. In dit gegeven type sport kunnen andere weddenschappen worden aangeboden, los van het bovenstaande.**

## **Voetbal**

**a.** Voetbalweddenschappen worden aanvaard op de reguliere speeltijd, exclusief verlengingen en strafschopreeksen, met uitzondering van speciaal bepaalde gevallen die worden aangegeven op Circus.be. Deze regels bepalen dat de reguliere speeltijd moet worden geteld door rekening te houden met de blessuretijd in de wedstrijd, de weddenschappen op de gebeurtenissen in elke helft houden rekening met de blessuretijd van elke helft die door een scheidsrechter wordt bepaald.

**b.** Elke wedstrijd die voor het einde van de officiële reguliere speeltijd wordt onderbroken en niet binnen 48 uur wordt hervat, wordt als afgebroken beschouwd, ongeacht de gerechtelijke beslissingen met betrekking tot deze wedstrijd (met uitzondering van alle vermeldingen in 16.1.1). De weddenschappen waarvan het resultaat duidelijk was bepaald op het moment dat de wedstrijd werd stopgezet, blijven van kracht en worden berekend volgens deze regels, voor de andere weddenschappen van deze match zal een terugbetaling plaatsvinden. Als een voetbalwedstrijd langer dan 48 uur wordt uitgesteld, zullen de weddenschappen worden terugbetaald, anders blijven de weddenschappen geldig.

**c.** Alle kaarten/uitsluitingen en gebeurtenissen na het laatste fluitsignaal van de scheidsrechter worden niet in aanmerking genomen voor de weddenschappen. Alle kaarten en uitsluitingen tijdens

de rust tussen de eerste en de tweede helft worden in aanmerking genomen in het algemene resultaat van de wedstrijd maar niet voor weddenschappen op de eerste of tweede helft.

Voor voetbalweddenschappen zijn de volgende types beschikbaar:

**1. Winnaar.**

Er moet worden bepaald wie de wedstrijd zal winnen. Er wordt enkel rekening gehouden met de reguliere speeltijd, exclusief verlengingen en strafschoppen.

**2. Totaal.**

Als het totaal aantal gescoorde doelpunten als resultaat van de wedstrijd gelijk is aan het totaal van de parameter en de optie exact <gegeven aantal> doelpunten niet kon worden gespeeld, vindt er een terugbetaling plaats. Hetzelfde geldt voor het afzonderlijke totaal van een team of speler.

**3. Handicap.**

Als de handicap maar 2 opties heeft (alleen winst Team 1 of Team 2, zonder de optie van een gelijkspel), zal in geval van een gelijkspel, rekening houdende met de handicap, een terugbetaling met een coëfficiënt van 1 plaatsvinden (ongeacht de periode waarvoor de weddenschap wordt voorgesteld om in te zetten). Hetzelfde geldt voor de handicap van kaarten/hoekschoppen en andere parameters.

**4. Dubbel resultaat**

De volgende resultaten zijn mogelijk:

1X – De weddenschap wint als Team 1 de wedstrijd wint of als de wedstrijd op een gelijkspel eindigt.

X2 – De weddenschap wint als Team 2 de wedstrijd wint of als de wedstrijd op een gelijkspel eindigt.

12 – De weddenschap wint als Team 1 of Team 2 de wedstrijd wint.

**5. Of een speler minstens een doelpunt zal maken?**

Er wordt enkel rekening gehouden met de doelpunten die in het doel van de tegenstander worden gemaakt en die officieel door de scheidsrechter worden toegekend. Als een speler niet heeft meegespeeld in de wedstrijd, vindt een terugbetaling plaats.

**6. Wie gaat door naar de volgende ronde?**

De weddenschap wordt pas berekend na de laatste wedstrijd in de reeks van de gegeven ronde van het toernooi met de deelname van de opgegeven teams.

De weddenschap wint enkel als het opgegeven team doorgaat naar de volgende ronde van het toernooi, ongeacht met welk resultaat de heenwedstrijd/tussentijdse periode van deze ronde van de competitie werd afgesloten.

Gerechtigde of andere beslissingen om de resultaten van het toernooi te verwerpen/wijzigen die na het einde van deze ronde van de competitie worden genomen, zullen buiten beschouwing worden gelaten.

**7. Afzonderlijk totaal <aangegeven team>**

Er moet worden bepaald als het aantal doelpunten van dit team hoger of lager is dan de aangegeven parameter.

Als het totaal aantal doelpunten aan het einde van de wedstrijd gelijk is aan het totaal van de parameter, zal een terugbetaling met coëfficiënt 1 plaatsvinden.

Er wordt enkel rekening gehouden met de doelpunten die in het doel van de tegenstander worden gemaakt en die officieel door de scheidsrechter worden toegekend.

Alle doelpunten die door teams in hun eigen doel worden gemaakt, worden als doelpunten van de tegenstander beschouwd.

#### **8. Toernooiwinnaar.**

De weddenschap wordt pas berekend nadat de laatste match van het toernooi gespeeld is volgens het werkelijk vastgelegde resultaat op het einde van het toernooi.

Gerechtigde of andere beslissingen om de resultaten van het toernooi te verwerpen/wijzigen die na het einde van deze ronde van de competitie worden genomen, zullen niet in aanmerking worden genomen.

Als het team waarop de weddenschap werd geplaatst, zich niet kwalificeert voor dit toernooi, werd gediskwalificeerd of weigerde om deel te nemen, worden alle weddenschappen op dit team als verloren beschouwd.

#### **9. Groepswinnaar.**

De weddenschap wordt pas berekend na beëindiging van alle wedstrijden van deze groep als deel van deze ronde van het toernooi.

Gerechtigde of andere beslissingen om de resultaten van het toernooi te verwerpen/wijzigen die na het einde van deze ronde van de competitie worden genomen, zullen niet in aanmerking worden genomen.

Als het team waarop de weddenschap werd geplaatst, werd gediskwalificeerd of weigerde om deel te nemen, worden alle weddenschappen op dit team als verloren beschouwd.

#### **10. Welk team zal het eerste doelpunt van de wedstrijd maken?**

Als het eerste doelpunt van de wedstrijd een eigen doelpunt is, wordt de overwinning in de weddenschap berekend voor het team in wiens voordeel dit doelpunt werd gemaakt (d.w.z. de tegenstander van het team dat het eigen doelpunt heeft gemaakt).

#### **11. Welk team zal het volgende doelpunt in de wedstrijd maken?**

Als het volgende doelpunt in de wedstrijd een eigen doelpunt is, wordt de overwinning in de weddenschap berekend voor het team in wiens voordeel dit doelpunt werd gemaakt (d.w.z. de tegenstander van het team dat het eigen doelpunt heeft gemaakt).

#### **12. Welk team zal het laatste doelpunt van de wedstrijd maken?**

Als het laatste doelpunt van de wedstrijd een eigen doelpunt is, wordt de overwinning in de weddenschap berekend voor het team in wiens voordeel dit doelpunt werd gemaakt (d.w.z. de tegenstander van het team dat het eigen doelpunt heeft gemaakt).

Als een wedstrijd wordt onderbroken en niet binnen 48 uur wordt hervat, zullen de weddenschappen van dit type worden terugbetaald.

**13. Zullen beide teams scoren?**

Hier moet u bepalen of beide teams in de gegeven wedstrijd minstens één doelpunt zullen maken. Alle doelpunten die door teams in hun eigen doel worden gemaakt, worden als doelpunten van de tegenstander beschouwd.

**14. Totaal even/oneven.**

Als het resultaat van de wedstrijd "0-0" is, zal het resultaat van de weddenschap als 'Even' worden beschouwd.

**15. Een overwinning zonder draws in aanmerking te nemen.**

Als een wedstrijd na de reguliere speeltijd op een gelijkspel eindigt, worden de weddenschappen van dit type terugbetaald met coëfficiënt 1.

**16. Hoeveel doelpunten zullen er in de wedstrijd worden gemaakt?**

Het exact aantal doelpunten dat zal worden gescoord in de wedstrijd moet worden bepaald.

Enkel doelpunten tijdens de reguliere speeltijd (inclusief de blessuretijd die door de scheidsrechter wordt bepaald maar exclusief verlengingen en strafschoppen). Alle doelpunten die door teams in hun eigen doel worden gemaakt, worden als doelpunten van de tegenstander beschouwd.

**17. Hoeveel doelpunten zal <het opgegeven team> maken?**

Het exact aantal doelpunten dat zal worden gescoord in de wedstrijd door een bepaald team moet worden bepaald.

Enkel doelpunten tijdens de reguliere speeltijd (inclusief de blessuretijd die door de scheidsrechter wordt bepaald maar exclusief verlengingen en strafschoppen). Alle doelpunten die door teams in hun eigen doel worden gemaakt, worden als doelpunten van de tegenstander beschouwd.

**18. 1 helft/wedstrijd.**

Er moet worden bepaald om het resultaat van de eerste helft en de volledige wedstrijd te voorspellen. De eerste parameter bepaald wat het resultaat van de eerste helft zal zijn. De tweede parameter bepaald wat het eindresultaat van de wedstrijd zal zijn.

**19. Wie zal het eerste doelpunt van de wedstrijd maken?**

De weddenschappen voor de speler die het eerste officiële doelpunt in de wedstrijd heeft gemaakt, winnen. Als een speler tijdens de wedstrijd niet op het veld heeft gestaan, worden alle weddenschappen op deze speler voor dit type terugbetaald met coëfficiënt 1.

Als het eerste doelpunt wordt gemaakt door een speler die niet voorkwam in de opties van de gegeven weddenschap, worden alle weddenschappen van dit type als verloren beschouwd. De uitzondering: weddenschappen op spelers die op het moment van het eerste doelpunt nog niet op het veld stonden, worden terugbetaald met coëfficiënt 1.

Als het eerste doelpunt een eigen doelpunt is (zelfs als het werd gemaakt door de speler waarop weddenschappen werden geaccepteerd), worden alle weddenschappen van dit type als verloren beschouwd. De uitzondering: weddenschappen op spelers die op het moment van het eerste doelpunt nog niet op het veld stonden worden terugbetaald met coëfficiënt 1.

**20. Wie zal het laatste doelpunt van de wedstrijd maken?**

De weddenschappen voor de speler die het laatste officiële doelpunt in de wedstrijd heeft gemaakt, winnen.

Als een speler tijdens de wedstrijd niet op het veld heeft gestaan, worden alle weddenschappen van dit type op deze speler terugbetaald met coëfficiënt 1.

Als het laatste doelpunt wordt gemaakt door een speler die niet voorkwam in de opties van de gegeven weddenschap, worden alle weddenschappen als verloren beschouwd. Weddenschappen op de spelers die tijdens de wedstrijd niet op het veld hebben gestaan, worden terugbetaald met coëfficiënt 1.

Als het laatste doelpunt een eigen doelpunt is (zelfs als het werd gemaakt door de speler waarop weddenschappen werden geaccepteerd), worden alle weddenschappen van dit type als verloren beschouwd. Uitzondering: weddenschappen op spelers die op het moment van het laatste doelpunt nog niet op het veld staan, worden terugbetaald met coëfficiënt 1.

**21. De exacte score van de wedstrijd.**

Er moet worden bepaald wat de exacte score van de voetbalwedstrijd zal zijn.

Als de exacte score van de wedstrijd niet in de opties werd vertegenwoordigd, zullen enkel de weddenschappen van het type 'Andere' winnen.

**22. Met hoeveel doelpunten verschil zal de wedstrijd worden gewonnen?**

Hier moet u bepalen welk team de wedstrijd zal winnen en met hoeveel doelpunten verschil, of aangeven dat de wedstrijd op een gelijkspel zal eindigen.

**23. Meer/minder hoekschoppen**

Als het totaal aantal hoekschoppen aan het einde van de wedstrijd gelijk is aan het aantal van de parameter, zal een terugbetaling met coëfficiënt 1 plaatsvinden.

Enkel hoekschoppen die daadwerkelijk door de teams worden genomen, worden in aanmerking genomen (ongeacht hoeveel hoekschoppen door de scheidsrechter werden toegekend).

Hoekschoppen die werden toegekend maar niet werden genomen, worden niet in aanmerking genomen voor de berekening van de weddenschappen.

Als een team wordt aangemaand om de hoekschop opnieuw te nemen (vanwege fouten/verkeerde plaats bij de vorige hoekschop), wordt er slechts één hoekschop in aanmerking genomen.

**24. De eerste hoekschop in de wedstrijd**

Er moet worden bepaald welk team de eerste hoekschop zal nemen.

Als er in de volledige wedstrijd geen enkele hoekschop wordt genomen, zullen deze weddenschappen worden terugbetaald met coëfficiënt 1.

Enkel hoekschoppen die daadwerkelijk door de teams worden genomen, worden in aanmerking genomen (ongeacht hoeveel hoekschoppen door de scheidsrechter werden toegekend).

Hoekschoppen die werden toegekend maar niet werden genomen, worden niet in aanmerking genomen voor de berekening.

**25. De laatste hoekschop in de wedstrijd.**

Er moet worden bepaald welk team de laatste hoekschop zal nemen.

Als er in de volledige wedstrijd geen enkele hoekschop wordt genomen, zullen de gegeven weddenschappen worden terugbetaald met coëfficiënt 1.

Enkel hoekschoppen die daadwerkelijk door de teams worden genomen, worden in aanmerking genomen (ongeacht de hoekschoppen door de scheidsrechter werden toegekend).

Hoekschoppen die werden toegekend maar niet werden genomen, worden niet in aanmerking genomen voor de berekening.

**26. Het tijdstip van de eerste hoekschop.**

Er moet worden bepaald in welk van de voorgestelde tijdsintervallen de eerste hoekschop zal worden genomen.

Als er in de volledige wedstrijd geen enkele hoekschop wordt genomen, zullen de gegeven weddenschappen worden terugbetaald met coëfficiënt 1.

Het werkelijke tijdstip waarop de hoekschop werd getrapt wordt in aanmerking genomen en niet het tijdstip waarop hij door de scheidsrechter werd toegekend.

**27. Welke team zal de meeste hoekschoppen in de wedstrijd krijgen?**

Enkel hoekschoppen die daadwerkelijk door de teams worden genomen, worden in aanmerking genomen (ongeacht hoeveel hoekschoppen door de scheidsrechter werden toegekend).

Hoekschoppen die werden toegekend maar niet werden genomen, worden niet in aanmerking genomen voor de berekening.

Als een team wordt aangemaand om de hoekschop opnieuw te nemen (vanwege fouten/verkeerde plaats bij de vorige hoekschop), wordt er slechts één hoekschop in aanmerking genomen.

Als er in de volledige wedstrijd geen enkele hoekschop wordt genomen, is de optie 'Gelijk' de winnende.

**28. Totaal aantal hoekschoppen even/oneven.**

Als er in de volledige wedstrijd geen enkele hoekschop wordt genomen, wordt dit als 'Even' beschouwd.

Enkel hoekschoppen die daadwerkelijk door de teams worden genomen, worden in aanmerking genomen (ongeacht hoeveel hoekschoppen door de scheidsrechter werden toegekend).

Hoekschoppen die werden toegekend maar niet werden genomen, worden niet in aanmerking genomen voor de berekening.

Als een team wordt aangemaand om de hoekschop opnieuw te nemen (vanwege fouten/verkeerde plaats bij de vorige hoekschop), wordt er slechts één hoekschop in aanmerking genomen.

**29. Zal een opgegeven team één van de helften winnen?**

Men moet bepalen als het gegeven team minstens één helft zal winnen. De volgende resultaten zijn mogelijk:

'Ja' – de weddenschap dat het gegeven team zal winnen (d.w.z. dat een gelijkspel en een nederlaag niet worden geaccepteerd) volgens de resultaten van de 1<sup>ste</sup> of de 2<sup>de</sup> helft (het resultaat van de 2<sup>de</sup> helft zal in aanmerking worden genomen, en dus niet het resultaat van de volledige wedstrijd).

'Nee' – de weddenschap dat dit team geen van beide helften van de wedstrijd zal winnen.

**30. Zal <een opgegeven team> beide helften van de wedstrijd winnen?**

Men moet bepalen als het gegeven team beide helften van de wedstrijd zal winnen (ter verduidelijking, het resultaat van de tweede helft van de wedstrijd betekent het resultaat van enkel de tweede helft en dus niet het resultaat van de wedstrijd na 2 helften, d.w.z. dat enkel doelpunten in de tweede helft in aanmerking worden genomen).

De volgende resultaten zijn mogelijk:

'Ja' is een weddenschap dat het gegeven team zowel de eerste als de tweede helft zal winnen. Als er in minstens één van de helften een gelijkspel of een nederlaag wordt vastgesteld, wordt een dergelijke weddenschap als verloren beschouwd.

'Nee' – is een weddenschap dat dit team in minstens één van de helften zal gelijkspelen of verliezen.

**31. Het tijdstip van het eerste doelpunt.**

Er moet worden bepaald in welk voorgesteld tijdsinterval het eerste doelpunt van de wedstrijd zal worden gemaakt.

Als de wedstrijd op 0-0 eindigt, zullen de weddenschappen op het eerste doelpunt als verloren worden beschouwd.

**32. Het tijdstip van het laatste doelpunt.**

Er moet worden bepaald in welk voorgesteld tijdsinterval het laatste doelpunt van de wedstrijd zal worden gemaakt.

Als de wedstrijd op 0-0 eindigt, zullen de weddenschappen op het tijdstip van het laatste doelpunt als verloren worden beschouwd.

**33. In welke helft zullen de meeste doelpunten worden gemaakt?**

Hier moet u bepalen in welke helft de meeste doelpunten worden gemaakt, u hebt drie mogelijkheden: meer doelpunten in de eerste dan in de tweede helft, meer doelpunten in de tweede dan in de eerste helft en evenveel doelpunten in beide helften.

Enkel gemaakte doelpunten in de gegeven helften worden in aanmerking genomen, hierbij wordt rekening gehouden met de blessuretijd maar niet met de mogelijke verlengingen.

**34. In welke helft zal <een opgegeven team> de meeste doelpunten maken?**

Hier moet u bepalen in welke helft de meeste doelpunten worden gemaakt door een bepaald team. U hebt drie mogelijkheden: meer doelpunten in de eerste dan in de tweede helft, meer doelpunten in de tweede dan in de eerste helft en evenveel doelpunten in beide helften.



Enkel gemaakte doelpunten in de gegeven helften worden in aanmerking genomen, hierbij wordt rekening gehouden met de blessuretijd maar niet met de mogelijke verlengingen.

Alle doelpunten die door teams in hun eigen doel worden gemaakt, worden als doelpunten van de tegenstander beschouwd.

**35. Hoe zal het eerste doelpunt worden gemaakt?**

Er moet worden bepaald op welke manier het eerste doelpunt van de wedstrijd zal worden gemaakt. De volgende resultaten zijn mogelijk:

Een schot

Een kopbal

Een vrije trap

Een penalty

Een eigen doelpunt

Er zullen geen doelpunten worden gemaakt

Ongeacht met welk lichaamsdeel een doelpunt werd gemaakt, als het rechtstreeks via de vrije trap gebeurd, is enkel de weddenschap 'Met een penalty' de winnende. Weddenschappen op alle andere resultaten (inclusief 'met een schot') worden als verloren beschouwd.

Ongeacht met welk lichaamsdeel een doelpunt werd gemaakt, als het rechtstreeks via de strafschoep gebeurd, is enkel de weddenschap 'Met een strafschoep' de winnende. Weddenschappen op alle andere resultaten (inclusief 'met een schot') worden als verloren beschouwd.

Als het doelpunt met een kopbal wordt gemaakt, is enkel de weddenschap 'kopbal' de winnende. Weddenschappen op alle andere resultaten (inclusief 'met een schot') worden als verloren beschouwd.

Als het eerste doelpunt van de wedstrijd een eigen doelpunt is, wint enkel de weddenschap 'Eigen doelpunt', weddenschappen op alle andere resultaten (inclusief 'met een schot') worden als verloren beschouwd.

**36. Welk team zal de eerste gele kaart van de wedstrijd krijgen?**

Er moet worden bepaald welk team de eerste gele kaart van de wedstrijd zal krijgen.

Als de eerste gele kaarten volgens het wedstrijdverslag in dezelfde minuut aan twee of meerdere spelers van verschillende teams worden gegeven, zullen de weddenschappen van dit team worden terugbetaald. Enkel weddenschappen van het type 'Beide teams op hetzelfde moment' winnen. Als een dergelijke optie niet voor alle weddenschappen van dit type wordt vermeld, zal een terugbetaling plaatsvinden.

Als er in de volledige wedstrijd geen enkele gele kaart wordt gegeven, zullen enkel de weddenschappen van het type 'Geen gele kaart' winnen. Als een dergelijke optie niet voor alle weddenschappen op van dit type wordt vermeld, zal een terugbetaling plaatsvinden.

**37. Welk team zal de meeste gele kaarten in de wedstrijd krijgen?**

Een dubbele gele kaart voor dezelfde speler met de uitsluiting tot gevolg wordt niet in aanmerking genomen.

Enkel de gele kaarten voor spelers die op het veld staan, worden in aanmerking genomen. De gele kaarten voor reservespelers, trainers en staff worden niet in aanmerking genomen.

Alle kaarten na het laatste fluitsignaal van de scheidsrechter worden niet in aanmerking genomen voor de berekening van de weddenschappen. Alle kaarten tijdens de rust tussen de eerste en de tweede helft worden in aanmerking genomen voor het algemene resultaat van de wedstrijd maar niet voor weddenschappen op de eerste of tweede helft.

**38. Meer/minder gele kaarten voor <het opgegeven team>?**

Er moet worden bepaald of het opgegeven team in deze wedstrijd meer of minder gele kaarten dan de aangegeven parameter zal krijgen.

Een dubbele gele kaart voor dezelfde speler met de uitsluiting tot gevolg wordt niet in aanmerking genomen.

Enkel de gele kaarten voor spelers die op het veld staan, worden in aanmerking genomen. De gele kaarten voor reservespelers, trainers en staff worden niet in aanmerking genomen.

Alle kaarten na het laatste fluitsignaal van de scheidsrechter worden niet in aanmerking genomen voor de berekening van de weddenschappen.

Alle kaarten tijdens de rust tussen de eerste en de tweede helft worden in aanmerking genomen voor het algemene resultaat van de wedstrijd maar niet voor weddenschappen op de eerste of tweede helft.

**39. De eerste gele kaart in de wedstrijd**

Als er in de volledige wedstrijd geen enkele gele kaart wordt gegeven, zullen de weddenschappen van dit type worden terugbetaald met coëfficiënt 1.

Voor de berekening van de weddenschappen wordt het werkelijke tijdstip van de gele kaart in aanmerking genomen.

**40. Totaal aantal gele kaarten even/oneven.**

Als er in de volledige wedstrijd geen enkele gele kaart wordt gegeven, wordt dit als 'Even' beschouwd.

Alle kaarten na het laatste fluitsignaal van de scheidsrechter worden niet in aanmerking genomen voor de berekening van de weddenschappen.

Alle kaarten tijdens de rust tussen de eerste en de tweede helft worden in aanmerking genomen voor het algemene resultaat van de wedstrijd maar niet voor weddenschappen op de eerste of tweede helft.

**41. Een eigen doelpunt van <opgegeven team>?**

Hier moet u bepalen of een opgegeven team in deze wedstrijd een eigen doelpunt zal maken.

**42. Zal het <opgegeven team> in elke helft een doelpunt maken?**

De volgende resultaten zijn mogelijk:

Ja – dit team zal zowel in de eerste als in de tweede helft minstens één doelpunt maken.

Nee – dit team zal in minstens één helft geen doelpunt maken.

**43. Wanneer wordt de winnaar bepaald?**

De volgende resultaten zijn mogelijk:

In de reguliere speeltijd – de weddenschap wint als de reguliere speeltijd van de wedstrijd (inclusief de blessuretijd) eindigt met een overwinning van één van de teams.

In de verlengingen – de weddenschap wint als de reguliere speeltijd van de wedstrijd (inclusief de blessuretijd) eindigt met een gelijkspel en de verlengingen eindigen met een overwinning van één van de teams.

Na strafschoppenreeks - de weddenschap wint als zowel de reguliere speeltijd als de verlengingen met een gelijkspel eindigen.

**44. *Het team dat het eerste doelpunt maakt, zal de wedstrijd winnen.***

Hier moet u bepalen of het team dat het eerste doelpunt maakt, de wedstrijd zal winnen.

De volgende resultaten zijn mogelijk:

De Leider wint – Het team dat het eerste doelpunt maakt, zal de wedstrijd winnen.

De Leider verliest – Het team dat het eerste doelpunt maakt, zal de wedstrijd verliezen.

Leider – Gelijkspel – de wedstrijd eindigt op een gelijkspel (exclusief optie 0-0)

Er zullen geen doelpunten worden gemaakt – de wedstrijd zal op 0-0 eindigen.

**45. *In welke helft zal het eerste doelpunt worden gemaakt?***

Enkel doelpunten die officieel door de scheidsrechter worden goedgekeurd, worden in aanmerking genomen.

**46. *De blessuretijd van de wedstrijd***

Weddenschappen op het aantal minuten van de blessuretijd worden berekend op basis van de tijd die door de 4<sup>de</sup> scheidsrechter wordt aangegeven en niet op basis van de werkelijk gespeelde blessuretijd.

**47. *Zal er in de wedstrijd een speler worden uitgesloten?***

Er moet worden bepaald als minstens één speler in deze wedstrijd zal worden uitgesloten. Enkel uitsluitingen van spelers die op het veld staan, worden in aanmerking genomen.

De uitsluitingen voor reservespelers, trainers en staf worden niet in aanmerking genomen.

Alle uitsluitingen na het laatste fluitsignaal van de scheidsrechter worden niet in aanmerking genomen voor de berekening van de weddenschappen.

**48. *Welk team zal de eerste vervanging doorvoeren?***

Er moet worden bepaald welk team de eerste vervanging zal doorvoeren. Als er in de volledige match geen enkele vervanging wordt doorgevoerd, zullen de weddenschappen van het type 'Geen vervangingen' winnen.

Als beide teams de eerste vervangingen op hetzelfde moment of tijdens de rust doorvoeren, zullen de weddenschappen van het type 'Beide teams op hetzelfde moment' winnen.

**49. Wie eindigt hoger?**

Hier moet u bepalen welk team op een hogere positie in het klassement zal eindigen.

Als beide teams het toernooi in een play-offfase verlaten, zal de weddenschap wie eindigt hoger' worden terugbetaald.

Als beide teams de Wereldbeker in de groepsfase verlaten, is de positie van de teams in hun eigen groep doorslaggevend.

Als beide teams op dezelfde positie in hun groepen zijn geëindigd, zal de weddenschap 'wie eindigt hoger' worden terugbetaald.

**50. Topschutter van het toernooi**

Enkel gemaakte doelpunten in het gegeven toernooi worden in aanmerking genomen, ongeacht voor welk team de speler de gegeven doelpunten heeft gemaakt.

De teams worden enkel ter informatie naast de speler vermeld. Eigen doelpunten worden niet in aanmerking genomen.

Als twee of meerdere spelers topschutter van het toernooi worden, wordt de coëfficiënt van de weddenschappen op de gegeven spelers gedeeld door het aantal topschutters.

Weddenschappen op het resultaat van de eerste helft van de wedstrijd worden berekend volgens het resultaat na 45 minuten plus de blessuretijd. Als de eerste helft niet wordt beëindigd, worden de weddenschappen nietig verklaard en zal de weddenschap worden terugbetaald.

**51. In dit gegeven type sport kunnen andere weddenschappen worden aangeboden, los van het bovenstaande.**

\*\*\*\*\*

Opmerking: In het geval van verschillen tussen de Engelstalige en de Nederlandstalige versie van dit reglement, heeft de Engelstalige versie voorrang.