

Spelregler

1. Spelreglerna som finns på vår hemsida är länkade och är en del av våra generella regler & villkor. Du accepterar dessa spelregler och våra generella regler & villkor när du skapar konto hos oss.

2. Minsta insats är 0.10 £/€ = 1 kr per bet. Maxbet skiljer sig mellan sport, ligor och speltyp. Du kommer se en exakt summa specificerat där du fyller i summan för din insats. Vi kan inte ge garantier för att ett bet som når maxsumman kommer bli accepterad.

3. Bethard reserverar sig för att neka ett bet för en del av insatsen eller hela insatsen oavsett anledning eller anledning som vi inte behöver uppge. Individuella begärda bets som begärs kan komma att undersökas och ett annat pris eller insats kan komma att erbjudas.

4. Bethard erbjuder endast spel online, spel placerade på något annat sätt (email, telefon, fax etc) om dem mottas kommer bli void oavsett förlust eller vinst.

5. Bethard reserverar sig rätten att vägra/avbryta något spel eller del av ett spel före en match där det är oklar utgång, utan att ange anledning.

6. Kunder kan inte avbryta eller ändra ett bet så snart det blivit placerat och accepterats av systemet.

7. Bets kommer accepterats tom den utsatta tiden. Om ett bet är accepterat efter tiden den startat, gäller inte livebetting, så kommer matchen/spelet att hanteras som non-runner.

8. Oavsett vilket oddsformat som visas på ett kundkonto så kommer rättningen att ske som Amerikanskt odds.

9. Om det framkommer att ett spel är placerat efter att eventet är avslutat eller att en deltagare har förändrat matchbilden/eventet (Mål, rött kort medmera) så reserverar vi rätten att voida spelet, oavsett om spelet är vunnit eller förlorat.

10. Bethard reserverar sig rätten att avbryta ett spel från kunder som placerar pengar på ett event där dem själva på något sätt är inblandade. Till exempel domare, tränare etc.

11. Bethard reserverar sig rätten att avbryta en utbetalning och invänta huruvida ett spel är void eller inte vid följande händelser: (i) integriteten av ett event har ifrågasatts (ii) det är en fråga om matchfixning. Bevis kan baseras på storlek på placerade spel, volymer eller olika mönster placerade hos Bethard eller på någon av våra andra bettingplattformar.

12. När ett event är avbrutet så är alla relaterade spel automatiskt void och ev spel på eventet blir återbetalat till ditt spelkonto.

13. Om någon match är avbruten pga skada, dåligt väder, läktarincidenter etc så kommer alla spel som redan blivit rättade att kvarstå.

14. Bethard tar inget ansvar för ev mänskliga felskrivningar eller uppenbara felskrivningar som leder till att fel odds visas. I sådana fall så är alla spel avbrutna.

15. Flertalet spel som kombinerar olika val i samma event är inte tillåtet där utgången eller något går ihop av varandra. Om ett spel placear vid något fel på sidan, så avbryts spelet.

16. Bethard erbjuder möjligheten att placera spel på en massa spel och vi försöker alltid upprätthålla så korrekt information som möjligt. Det kan uppstå situationer där det blir fel, dels på grund av förseningar eller olika tekniska problem. När man kollar starttid och även själva liveuppdateringen så är den enbart en guide och den försöker vara så korrekt som möjligt, men det kan förekomma avvikelser. Bethard kan inte ta ansvar för eventuella misstag i den rapporteringen.

17. Det officiella resultatet i en tävling är det slutgiltiga i en rättning om ingen annat anges. Formel 1 och vilka som står på podiet eller en officiell ceremoni till exempel friidrott kommer anses vara ett officiellt resultat.

18. Vinster från ett spel kommer krediteras till spelkontot så snart slutresultatet har bekräftats.

19. Bethard förbehåller sig rätten att voida något eller flera spel om någon/flera försöker att utföra ett bedrägeri.

20. Bethard förbehåller sig rätten att voida något spel placerat med pengar som kunden inte har för att täcka sitt spel. Om det är så att det beror på något från en insättnings som voidas i efterhand så kan Bethard avbryta spelet retroaktivt.

21. Maxvinst för en kund på en dag är 1,000,000 kr eller motsvarande i den valutan man har på sitt konto.

22. Bedrägeri och Maskopi:

a. Ett antal spel kan komma att behandlas som ett om det är så att en kund placerar en exakt kopia av ett spel. När det eventuellt händer så kan de andra spelen ev att voidas.

b. När det finns bevis av en serie spel som innehåller exakt samma eller väldigt lika val, som placerats individuellt eller systematiskt Bethard förbehåller sig rätten att voida dessa spel och stänga av konton.

c. Om du spelar i en profession kapacitet, eller med hjälp av andra kunder (flera kunder) i en del av en grupp etc, eller placerar spel tillsammans med andra kunder där man ser ett mönster av liknande spel så förbehåller vi oss rätten att begränsa maxutbetalningen för en kund. Att spela hos oss gör man på individuell basis och för nöjets skull.

d. Bethard tillåter enbart ett spelkonto per kund. Något konto som öppnas med liknande postkod, personliga detaljer / IP adresser som länkas till andra konton kan komma att stängas direkt och permanent. Ev spel kommer bli void. Bethard förbehåller sig rätten att återfå dessa medel från ditt konto.

Fotboll

Generella regler

Alla matchmarknader baseras på resultatet vid slutet av den vanliga speltiden. Detta inkluderar tillagd skade- eller stopptid men inkluderar inte övertid, tid för straffar eller gyllene mål. Vissa fotbollsmatcher har andra spelscheman. I dessa fall gäller följande:

90 minuters schemalagd tid (3 x 30 minuter) Spel på Fulltid gäller fortfarande. Spel på Halvtid ogiltigförklaras.

80 minuters schemalagd tid (2 x 40 minuter) Alla spel gäller fortfarande.

Om spelschemat skiljer sig från det som är angivet ovan, så är alla spel placerade void.

Om en match spelas före det datum eller tid för avspark som anges blir spelen stående förutsatt att spelet placerats före den nya tiden för avspark.

Alla spel på en match som avbryts innan den vanliga speltiden är över ogiltigförklaras om inte matchen arrangeras om och spelas på samma datum (lokal tid) eller om annat nämns i reglerna. Detta gäller ej spel på marknader som redan har avgjorts.

Om matchen inte spelas enligt schemat och inte spelas på samma datum (lokal tid) ogiltigförklaras alla spel. Undantag görs om tiden för avspark är felaktig på webbplatsen.

Om spelplatsen för en match ändras kommer redan placerade spel att vara giltiga om hemmalaget fortfarande är samma. Om hemma- och bortalaget för en match byts ogiltigförklaras spel som baseras på den ursprungliga informationen.

Spelen blir stående om vi listar ett lagnamn utan att specificera termen "XI" i namnet.

Om en officiell källa saknas eller om bevisen är motstridiga rättas spelen baserat på vår egen statistik.

Ett undantag till dessa regler gäller relaterat till vänskapsmatcher. I sådana matcher så är alla marknader baserat på det aktuella resultatet i slutet av matchen (Exkluderat eventuell övertid) oavsett hur många minuter som spelat så länge som oddsen speglar matchens bestämda tid.

Det gäller enbart matcher med ordinarie speltid dvs 2 x 45 minuter.

Övertid

Alla spel rättas endast med den officiella statistiken för övertiden. Mål, hörnor etc. som gjordes under vanlig speltid räknas inte. Övertid inkluderar inte tid för straffsparkar.

Om matchen inte går till övertid så är alla spel lagda void:
Marknader där det gäller:

3-vägs Money Line

1:a halvlek 3-vägs money line

Pengarna tillbaka vid oavgjort

Att vinna emot noll

3-vägs handikapp

Totalt antal mål

Antal gjorda mål per lag

Totalt antal gjorda mål per lag

Udda/Jämnt lagvis

"Goal Crazy" (Vissa specifika matcher)

Båda Lagen Gör Mål

1X2 resten av matchen

Lag att hålla nollan

Hörnor

Hörnor 1:a halvlek

Dubbelchans

Exakt resultat

Udda/Jämnt

1:a laget som gör mål

Sista att göra mål

Nästa gjorda mål (Till ex 10:e målet)

Straffsparkar

Alla lagda spel rättas efter officiellt resultat för straffläggningen enbart.

Om matchen inte går till straffar så är alla spel void

Marknader som erbjuds:

Straffar (Handikapp och Över/Under) - gäller på alla straffar som läggs i straffläggningen.

Att vinna straffläggningen

Totalt antal straffar tagna - alla straffar som läggs i straffläggningen

Totalt antal straffar som går i mål - enbart straffar som går i mål räknas emot rättningen.

Straffar övertid - välj om det blir mer än 10 straffar i straffläggningen eller inte.

Straffar exakt resultat

Första målvakten att rädda en straff - Vilken av målvakterna som räddar första straffen i straffläggningen

Lag att ta första straffen

Lag att ta den sista straffen

Lag att missa första straffen

Lag att missa sista straffen

Första straffen t.o.m sista straffen - välj per lag om första, andra, tredje straffen antingen går i mål eller missas.

När det gäller handikappspel så räknas alla straffar som görs, även om det slutar lika efter ordinarie straffläggning (Efter 10 straffar).

I speltypen Över/Under inkluderar resultatet bara de första tio straffarna och inte någon sudden death. Om matchen inte slutar med straffsparkar ogiltigförklaras alla spel.

1X2/HC/OU för 5/10/15 minuters marknader

Förutse poängen inom definierade perioder av 5, 10 eller 15 minuters live-fotbollsspel.

Du kan lägga spel på antingen 1X2 FT Money Line, Handicap eller Över/Under.

Nästa minut-marknader

Varje marknad refererar till en specifik period på 1 eller 5 minuter i matchen. Den delas upp i minuter och sekunder och visas som en del av marknadens titel. 00:59 sekunder räknas som 1:a minuten, 01:59 räknas som 2:a minuten, och så vidare.

Skadetid räknas inte. Till exempel:

5-minutersperioden 40:00–44:59 refererar endast till 1:a halvlek och inkluderar inte skadetid i 1:a halvlek.

5-minutersperioden 45:00–49:59 refererar endast till 2:a halvlek och inkluderar inte skadetid i 1:a halvlek.

5-minutersperioden 85:00–89:59 refererar endast till 2:a halvlek och inkluderar inte skadetid i 2:a halvlek.

Spelet rättas baserat på: 1. Officiell webbsida för eventet ifråga. 2. Data som inkommer från våra dataleverantörer. 3. Datan som tillhandahålls från det TV-bolag som sänder matchen.

Om en match avbryts under någon av dessa minutmarknader ogiltigförklaras alla spel om tiden för spelperioden inte genomförts. Spel där tiden för spelperioden genomfördes kommer att rättas och ogiltigförklaras inte.

Om en specifik minutperiod inte avslutas ogiltigförklaras alla spel om inte en vinnande marknad har kommit fram innan matchen slutade spelas. Alla otillåtna eller avbrutna mål, hörnor, kort, straffar, frisparkar, insparkar och inkast räknas inte.

Målen rättas enligt den tid som de gjordes.

Hörnor anses ha skett när de GES UT (och inte när de sker).

Kort – både gult och rött kort räknas. Endast kort som visas för spelare på planen räknas. Ett kort anses ha skett när det visas.

Straffar anses ha skett när de GES UT (och inte när de sker).

Frisparkar anses ha skett när de GES UT (och inte när de sker).

Insparkar anses ha skett när de GES UT (och inte när de sker).

Inkast anses ha skett när de GES UT (och inte när de sker).

En offside anses ej bedömmas som frispark och kommer inte rättas som ev vinst om det sker inom den tisdramen ditt spel placerades på.

1X2

Spelen placeras genom att välja en Hemmaplanseger, Oavgjort eller Bortaplanseger: Om matchen avbryts ogiltigförklaras spelet.

1 - Hemmaplanseger

X - Oavgjort
2 - Bortaplanseger

Asian handicap

Asian handicap är en speciell typ av handikapp som används för fotbollsmatcher. Beroende på hur bra varje lag är ges ett handikapp ut för matchen. Detta gör att oddsen för varje sida blir mer lika, så att man kan få fler spelmöjligheter. Alla spel på Asian handicap (inklusive spel på 1:a och 2:a halvlek) rättas enligt antal mål. Mål som inträffat innan spelet kom in ignoreras vid rättningen. Om matchen avbryts ogiltigförklaras spelet.

Asian handicap

Vad det betyder

0 Du vinner om ditt lag vinner matchen. Om det blir oavgjort (0 måls skillnad) betalas insatsen tillbaka.

0.25 Du vinner om ditt lag vinner matchen. Om det blir oavgjort delas ditt spel på hälften: ena halvan anses vara vinst, andra halvan anses vara oavgjort och insatserna betalas tillbaka.

0.5 Du vinner om ditt lag får oavgjort eller vinner matchen.

0.75 Du vinner om ditt lag vinner eller får oavgjort i matchen. Om det förlorar med ett måls skillnad förlorar du hälften av insatsen.

1 Du vinner om ditt lag vinner eller får oavgjort i matchen. Om det förlorar med ett måls skillnad betalas din insats tillbaka.

-0.25 Du vinner om ditt lag vinner matchen. Om det blir oavgjort förlorar du hälften av insatsen.

-0.5 Du vinner om ditt lag vinner matchen.

-0.75 Du vinner om ditt lag vinner matchen med en målskillnad på två eller fler. Om det vinner med ett mål delas ditt spel på hälften: ena halvan anses vara vinst, andra halvan anses vara oavgjort och insatserna betalas tillbaka.

-1 Du vinner om ditt lag vinner matchen med en målskillnad på två eller fler. Om det vinner med ett måls skillnad betalas din insats tillbaka.

Exempel från livespel:

Juventus vs Man United - Ställning live: 1:0

Lag

Asian handicap

Odds

Juventus -0.75 1.80

Manchester +0.75 2.15

Slutställning 3:0

Om du satsar €100 på Juventus blir din nettovinst €80

Slutställning 2:0, 3:1

Om du satsar €100 på Juventus blir din nettovinst €40

Slutställning 1:0, 1:1, 1:2, 1:3, 2:1, 2:2, 3:2, 3:3

Om du satsar €100 på Man. United blir din nettovinst €115

Över/Under

Tippa hur många mål som görs i matchen. Målen räknas oavsett om de görs innan eller efter vaden placerats (till skillnad från asiatiska marknader där resultatet innan spelet lagts ignoreras). Om en match avbryts annulleras alla spel om inte underlag för rättning utan förbehåll redan fastställts.

Över/Under

Vad det betyder

Under 2 Spelet vinner om antingen 0 eller 1 mål görs under en match. Om det görs exakt två mål betalas insatsen tillbaka. Spelet förlorar om antingen tre eller fler mål görs under en match.

Under 2.25 Spelet vinner om antingen 0 eller 1 mål görs under en match. Om det görs exakt två mål vinner hälften av insatsen och andra hälften betalas tillbaka. Spelet förlorar om antingen tre eller fler mål görs under en match.

Under 2.5 Spelet vinner om antingen 0, 1 eller 2 mål görs under en match. Spelet förlorar om antingen tre eller fler mål görs under en match.

Under 2.75 Spelet vinner om antingen 0, 1 eller 2 mål görs under en match. Om det görs exakt tre mål vinner hälften av insatsen och andra hälften förloras. Spelet förlorar om antingen fyra eller fler mål görs under en match.

Över 2 Spelet vinner om antingen tre eller fler mål görs under en match. Om det görs exakt två mål betalas insatsen tillbaka. Spelet förlorar om antingen 0 eller 1 mål görs under en match.

Över 2.25 Spelet vinner om antingen tre eller fler mål görs under en match. Om det görs exakt två mål vil hälften betalas tillbaka och andra hälften förloras. Spelet förlorar om antingen 0 eller 1 mål görs under en match.

Över 2.5 Spelet vinner om antingen tre eller fler mål görs under en match. Spelet förlorar om antingen 0, 1 eller 2 mål görs under en match.

Över 2.75 Spelet vinner om antingen fyra eller fler mål görs under en match. Om det görs exakt tre mål vinner hälften av insatsen och andra hälften betalas tillbaka. Spelet förlorar om antingen 0, 1 eller 2 mål görs under en match.

Totalt antal mål/Totalt antal mål i 1:a halvlek

Förutsäg det totala antalet mål i matchen/1:a halvlek av båda lagen. Om en match avbryts ogiltigförklaras alla spel om inte resultatet för spelet redan har avgjorts.

Över 2,5 – Spelet blir vinnande om det sker 3 eller fler mål under matchen/1:a halvlek

Under 2.5 – Spelet blir vinnande om det sker 2 mål eller färre under matchen/1:a halvlek

Totalt antal mål för ett lag/Totalt antal mål för ett lag i 1:a halvlek

Förutsäg det totala antalet mål i matchen/1:a halvlek. Självsmål räknas till det lag som krediteras med målet. Om en match avbryts ogiltigförklaras alla spel om inte resultatet för spelet redan har avgjorts.

Till exempel:

Över 2,5 – Spelet blir vinnande om laget gör 3 eller fler mål i matchen/1:a halvlek

Under 2,5 – Spelet blir vinnande om laget gör 2 mål eller färre i matchen/1:a halvlek

1:a halvlek: 1X2, Asian handicap och Över/Under

Spelen rättas med resultatet från 1:a halvlek. Om en match avbryts innan 1:a halvlek är över ogiltigförklaras spelen, om inte marknaderna redan har avgjorts. Om en match avbryts under 2:a halvlek är spelen på 1:a halvlek fortfarande giltiga.

2:a halvlek: 1X2, Asian handicap och Över/Under

Spelen rättas med resultatet från 2:a halvlek. Om en match avbryts ogiltigförklaras spelen, om inte marknaderna redan har avgjorts.

1X2 Upp till 30:e minuten, Asian handicap och Över/Under upp till 30:e minuten

Alla spel rättas enligt ställningen vid slutet av 30:e minuten (29:59). Om en match avbryts innan 30:e minuten ogiltigförklaras spelen, förutom spel på Över/Under som redan har avgjorts. Om en match avbryts efter 30:e minuten blir alla spelen stående.

1X2 Upp till 70:e minuten, Asian handicap och Över/Under upp till 70:e minuten

Alla spel rättas enligt ställningen vid slutet av 70:e minuten (69:59). Om en match avbryts innan 70:e minuten ogiltigförklaras spelen, förutom spel på Över/Under som redan har avgjorts. Om en match avbryts efter 70:e minuten blir alla spelen stående.

Oavgjort

Spela på vilket lag som blir vinnare. Om matchen slutar i oavgjort ogiltigförklaras spelen. Om matchen avbryts ogiltigförklaras spelet.

Dubbelchans

Ett Dubbelchans-spel låter dig täcka upp två eller tre olika resultat med ett spel. Det finns också marknaden Dubbelchans i 1:a halvlek, som rättas enligt resultatet i 1:a halvlek.

Följande valmöjligheter finns:

1 eller X – om resultatet är antingen hemmaplanseger eller oavgjort vinner spel på denna valmöjlighet.

X eller 2 – om resultatet är antingen oavgjort eller bortaplanseger vinner spel på denna valmöjlighet.

1 eller 2 – om resultatet är antingen hemmaplanseger eller bortaplanseger vinner spel på denna valmöjlighet.

Exakt resultat

Förutsäg vad som blir det exakta resultatet för matchen enligt de givna resultaten. Det finns en annan variation av denna marknad: Exakt resultat i 1:a halvlek – du förutsäger vad resultatet blir i 1:a halvlek.

Exakt resultat för flera spel

Förutsäg vad som blir slutresultatet för matchen enligt de givna resultaten. Varje valmöjlighet inkluderar flera resultat. Du vinner om slutresultatet är samma som något av de resultat som finns i valmöjligheten som du spelade på.

Annars förlorar du. Till exempel:

Du har spelat på: 1:0, 2:0, 3:0.

Om slutresultatet blir antingen 1:0, 2:0 eller 3:0 vinner du. Om det blir ett annat resultat förlorar du spelet.

Flera mål FT/ 1: a halvlek/ 2: a halvlek/ lag

Förutse om ett specifikt antal mål kommer att göras inom de fulla 90 minuter av varje fotbollsmatch.

Val har fördefinierade antal mål och valet "annat än" hänvisar till ett av de andra valen.

Exempel: om du spelar på "1-4 mål"-valet och matchen slutar som oavgjort 0-0 eller med 5 eller fler poäng, kommer ditt spel att förlora. Ett vinnande spel på denna marknad kommer att vara den som lagts på valet "Annat än 1-4".

Halvtid/Fulltid

Förutsäg resultatet av matchen vid halvtid eller fulltid vid slutet av den vanliga speltiden. Om matchen avbryts ogiltigförklaras spelet.

Exempel: Om du väljer 1/X spelar du på att hemmalaget ska leda under halvtid och att matchen slutar oavgjort. Övertid och straffsparkar räknas inte.

Båda lagen gör mål

Förutsäg om huruvida båda lagen gör minst ett mål i matchen. Självsmål räknas till det lag som krediteras med målet. Om en match avbryts ogiltigförklaras alla spel, om inte matchen redan är avgjord.

"Ja" – betyder att båda lagen gör mål.

"Nej" – betyder att inget av lagen gör mål.

Båda gör mål - inte oavgjort

Valet "Ja" vinner om:

Båda lagen gör mål och slutresultatet slutar med en vinnare (exempelvis: 2-1).

Valet "Nej" vinner om:

Endera om endast ett lag gör mål eller om båda lagen gör mål, men slutresultatet blir oavgjort (exempelvis: 1-0 1-1 / 2-2 ...).

Båda lagen gör mål i båda halvlekarna

Valet "Ja" vinner om:

Båda lagen gör mål i båda halvlekarna.

Valet "Nej" vinner om:

Om båda lagen gör mål, men inte i båda halvlekarna och om båda lagen inte gör något mål alls.

Lag som gör mål först och vinner/ spelar oavgjort/ förlorar

Vinnande val är den som fullbordar kombinationen av vilket lag som gör mål först i matchen och vinner, spelar oavgjort eller förlorar efteråt.

3-vägshandikapp

I 3-vägshandikapp får du även möjlighet till resultatet oavgjort, vilket ger dig 3 potentiala spelmöjligheter. Spelen rättas enligt den slutgiltiga placeringen. Det finns en annan variation av denna marknad: Det finns också marknaden 3-vägshandikapp i 1:a halvlek, som rättas enligt resultatet i 1:a halvlek.

Till exempel:

Handikapp (-2) – Du vinner om ditt lag vinner matchen med en målskillnad på tre eller fler.
Oavgjort (-2) – Du vinner om laget med (-2) i handikapp vinner matchen med exakt 2 måls skillnad.

Handikapp (+2) – Du vinner om ditt lag förlorar/får oavgjort/vinner med 1 mål.

Först att göra mål/Sist att göra mål/Mål i 2:a halvlek/3:e målet/4:e målet...

Förutsäg vilket lag som gör 1:a/2:a/3:e/4:e/.../sista målet i matchen. Självmål räknas till det lag som krediteras med målet. Om en match avbryts ogiltigförklaras alla spel, om inte matchen redan är avgjord.

Vinstmarginal

Förutsäg vilket lag som vinner matchen och vinstmarginalen. Till exempel i en match med Lag A mot Lag B:

Spela på att Lag A vinner med 2 mål eller fler om resultatet är 2:0, 3:0, 3:1, 4:0, 4:1, 4:2 etc.

Spela på att Lag A vinner med 1 mål om resultatet är 1:0, 2:1, 3:2 etc.

Spela på Oavgjort vinner vid resultatet oavgjort, förutom 0:0, t.ex. 1:1, 2:2, 3:3 etc.

Spela på att inget lag gör mål, oavgjort vinner endast om resultatet blir 0-0.

Spela på att Lag B vinner med 2 eller fler mål om resultatet är 0:2, 0:3, 1:3, 0:4, 1:4, 2:4 etc.

Spela på att Lag B vinner med 1 mål om resultatet är 0:1, 1:2, 2:3 etc.

Udda/Jämnt

En förutsägelse av huruvida det totala antalet mål av båda lagen blir udda eller jämnt. När inga mål görs anses det vara Jämnt vid rättningen. Om en match avbryts ogiltigförklaras alla spel, om inte matchen redan är avgjord. Det finns flera variationer av denna marknad:

Udda/Jämnt – spel på detta rättas enligt ställningen vid Fulltid

Udda/Jämnt vid 1:a halvlek – spel på detta rättas enligt ställningen vid 1:a halvlek

Udda/Jämnt vid 2:a halvlek – spel på detta rättas enligt ställningen vid 2:a halvlek

Udda/Jämnt för ett lag

En förutsägelse av huruvida det totala antalet mål av ett visst lag blir udda eller jämnt. När inga mål görs av laget anses det vara Jämnt vid rättningen. Om en match avbryts ogiltigförklaras alla spel, om inte matchen redan är avgjord. Det finns flera variationer av denna marknad:

Udda/Jämnt för ett lag – spel på detta rättas enligt ställningen vid Fulltid för laget

Udda/Jämnt för ett lag vid 1:a halvlek – spel på detta rättas enligt ställningen vid 1:a halvlek för laget

Udda/Jämnt för ett lag vid 2:a halvlek – spel på detta rättas enligt ställningen vid 2:a halvlek för laget

Målgörare

Förutsäg om en spelare gör 1:a/sista av målen eller något mål i matchen. Självmål ignoreras vid rättningen. Om ett självmål görs räknas föregående eller nästa påföljande mål (om det skett något). Om endast självmål görs i matchen ses detta som resultatet Ingen målgörare vid rättningen.

För livespel: Om ett självmål görs så kommer nästkommande vanliga mål att räknas emot rättningen av spelet

Spel på spelare som inte medverkar i matchen ogiltigförklaras. För spel på 1:a målgörare, ogiltigförklaras spel på spelare som ersätter efter att 1:a målet redan har gjorts.

För Live-spel, om ett självmål görs så kommer nästa vanliga mål att avgöra.

Om en match avbryts efter att 1:a målet redan har gjorts blir alla spel på 1:a målgörare och på Målgörare någon gång (spel på spelare som redan har gjort mål) stående, och alla 2:a spel på marknaden Målgörare ogiltigförklaras.

Om en match avbryts innan 1:a målet görs ogiltigförklaras alla spel.

Målgörare Premier

Spelmöjligheter som finns för denna marknad är:

1:a eller sista målgörare – Spela på om en viss spelare gör antingen 1:a eller sista målet i matchen

2 eller fler – Förutsäg om en viss spelare gör antingen 2 eller fler mål i matchen

3 eller fler – Förutsäg om en viss spelare gör antingen 3 eller fler mål i matchen

Självmål ignoreras vid rättningen. Om ett självmål görs räknas föregående eller nästa påföljande mål (om det skett något). Spel på spelare som inte medverkar i matchen ogiltigförklaras.

Om en match avbryts ogiltigförklaras spel på denna marknad, förutom de spel där resultatet redan är avgjort.

Målgörare för ett lag

Förutsäg vilken spelare av ett visst lag som gör flest mål i en liga/turnering.

Mål räknas både när de görs under vanlig speltid och under övertid. Mål vid straffar räknas inte. Om två eller fler spelare har samma antal mål gäller dött lopp-regler. Om inga mål görs av laget ogiltigförklaras alla spel.

Bästa målgörare

Spelare som valts ut att spela för sina lag ses som GILTIGA spel vare sig de sitter på avbytarbänken eller om de är skadade under turneringen. Om en spelare överförs till en annan klubb inom samma liga räknas de mål som görs innan flytten. Om en spelare överförs till en klubb i en annan liga kan inte mål som gjorts innan överföringen överföras till hans/hennes nya liga. Alla spel blir stående vid samtliga ovan nämnda scenarier, om ingenting annat nämns:

Självsmål ignoreras.

Endast mål som gjorts i ligan räknas.

Mål som görs i slutspelsmatcher räknas inte.

Om två eller fler spelare har samma antal mål gäller dött lopp-regler.

Mål för lag i 1:a halvlek/2:a halvlek/Båda halvlek

Förutsäg om ett lag får minst ett lag i 1:a halvlek/2:a halvlek/Båda halvlek. Självsmål räknas till det lag som krediteras med målet.

Om en match avbryts ogiltigförklaras alla spel om inte resultatet för spelet redan har avgjorts.

Lag att hålla nollan

Det engelska uttrycket "Clean sheet" betyder att ett lag spelar av en match utan att släppa in mål. Självsmål gills vad beträffar rättning av denna marknad. Om en match avbryts annulleras alla spel, om inte underlag för rättning utan förbehåll redan fastställts.

Till exempel:

Lag A att hålla nollan "Ja" – för att spelet ska rättas som vinst måste lag A hålla nollan (inklusive självsmål) i matchen. Spelet förloras om laget istället släpper in ett mål.

Lag A att hålla nollan "Nej" – för att spelet ska rättas som vinst måste lag A släppa in ett mål (även självsmål räknas) i matchen. Spelet förloras om laget istället håller nollan.

Head-to-head

Om båda lagen hamnar lika så är alla bets void

Totalt antal målminuter

Total Goals Min är summan av minuterna för alla mål som gjorts under matchens vanliga speltid. Tiderna för målen räknas som hel minut enligt den officiella källan. Alla mål som görs under övertid för 1:a halvlek räknas som 45:e minuten. Alla mål som görs under övertid

för 2:a halvlek räknas som 90:e minuten. Så fort som avsparken sker anses vara i 1:a minuten. Så om ett mål till exempel görs efter 24 minuter och 16 sekunder rättas det som att det gjordes under 25 minuten.

Vinst/Förlust bestäms genom att jämföra det totala antalet mål med en förbestämd siffra. Om matchen avbryts ogiltigförklaras spel på denna marknad.

Över/Under och Goal Crazy/Goal Crazy i 1:a halvlek

Spelen rättas med totalt antal mål som görs av båda lagen i matchen – Goal Crazy, eller för 1:a halvlek – Goal Crazy i 1:a halvlek. Om en match avbryts under 1:a halvlek ogiltigförklaras alla spel på denna marknad. Om en match avbryts efter att 1:a halvlek är slut blir spel på Goal Crazy i 1:a halvlek stående och spel på Goal Crazy ogiltigförklaras. Exempel:

Om du väljer 2-3 vinner du om 2 eller 3 mål görs i matchen/1:a halvlek. Annars förlorar ditt spel.

Om du väljer 3+ vinner du om 3 eller fler mål görs i matchen/1:a halvlek. Annars förlorar ditt spel.

Halvlek med flest mål

Förutsäg vilken halvlek som får flest gjorda mål. Om matchen avbryts så gäller: Alla spel är void såvida marknaden inte redan avgjorts.

Antal mål/Antal mål i 1:a halvlek

Förutsäg det exakta antalet mål i matchen/1:a halvlek av båda lagen. Om en match avbryts under 1:a halvlek ogiltigförklaras alla spel på denna marknad. Om en match avbryts efter att 1:a halvlek är slut blir spel på Antal mål i 1:a halvlek stående och spel på Antal mål ogiltigförklaras.

Antal mål för ett lag/Antal mål i 1:a halvlek för ett lag

Förutsäg det totala antalet mål i matchen/1:a halvlek. Självmål räknas till det lag som krediteras med målet. Om en match avbryts efter att 1:a halvlek är slut blir spel på Antal mål i 1:a halvlek stående och spel på Antal mål ogiltigförklaras.

1:a halvlek/2:a halvlek

Förutsäg resultatet för 1:a och 2:a halvlek separat. Om matchen avbryts ogiltigförklaras spelet.

Exempel: För att vinna ett spel på 1/X måste hemmalaget vinna 1:a halvlek och resultatet för 2:a halvlek måste vara oavgjort. Övertid och straffsparkar räknas inte.

1X2 resten av matchen

Alla spel bestäms utan att ta i anspråk resultatet när spelet placeras – som om matchen började om från 0:0 efter att spelet placerades. Om en match avbryts ogiltigförklaras spelen.

Exempel: Nuvarande resultat är 1-0, och slutresultatet är 1-1. Resultatet för rättningen av spelet är 0-1:

- 1 - Spel på hemmalaget förlorar
- X - Spel på oavgjort förlorar
- 2 - Spel på bortalaget vinner.

Straffar

Straffar liknar spelsättet Över/Under. Vinst/förlust bestäms av antalet straffar av båda lagen. Om en match avbryts ogiltigförklaras alla spel, om inte matchen redan är avgjord.

Om en straff är först dömd varpå domaren ändrar sitt beslut eller att matchen avbryts innan straffen läggs så ignoreras detta vid rättningen.

Vinna & Hålla nollan

Förutsäg om ett lag vinner matchen, utan att släppa in några mål.

Vinn en halvlek

Förutsäg om ett lag vinner minst en halvlek – det spelar ingen roll om det är 1:a eller 2:a.

Självsmål

Förutsäg om det görs ett självsmål i matchen.

Att vinna från underläge

Förutsäg om ett visst lag kommer ligga under med ett eller fler mål under matchen, men sedan vinner matchen.

Att göra mål/Missa en straffspark

Förutsäg om ett visst lag gör mål eller missar en straffspark under matchen. Straffar som avbryts av domaren ignoreras.

Övertid i 1:a halvlek/2:a halvlek

Övertid liknar spelsättet Över/Under. Vinst/Förlust bestäms av övertid som har ropats ut av domaren, inte av egentlig speltid. Om matchen avbryts i 1:a halvlek ogiltigförklaras spelen.

Om en match avbryts i 2:a halvlek rättas spel på Övertid i 1:a halvlek, och spel på Övertid i 2:a halvlek ogiltigförklaras.

Till exempel: Om domaren visar 1 minuts övertid och 2 minuter spelas, kommer spelen att rättas som 1 minuts övertid.

Period för 1:a målet

Förutsäg när matchens 1:a mål görs genom att välja mellan givna perioder. Självsmål räknas vid rättningen.

Det här inkluderar eventuell övertid given av 4:e domaren. Övertid räknas inte.

Om en match avbryts efter 1:a målet görs blir alla spel stående. Om en match avbryts innan 1:a målet görs, eller om en match slutar innan några mål har gjorts, ogiltigförklaras alla spel. Så fort som avsparken sker anses vara i 1:a minuten. Så om ett mål till exempel görs efter 24 minuter och 16 sekunder rättas det som att det gjordes under 25 minuten.

Mål upp till 30:e minuten

Förutsäg om det kommer göras mål innan 30:e minuten (29:59) av matchen. Om en match avbryts innan 30:e minuten ogiltigförklaras spelen, om inte ett mål redan har gjorts i matchen.

Mål under 1–15:e minuten, 16–30:e minuten, 31:a minuten–halvtidsvilan, Början på 2:a halvlek–60:e minuten, 61–75:e minuten, 76–Fulltid

Spela på om ett mål görs under dessa perioder. Om matchen avbryts står spel på perioderna innan matchens avbrott fortfarande, och spel på perioder efter denna tid ogiltigförklaras.

Spel på perioden som inkluderar när matchen stoppades kommer rättas om det redan hade gjorts ett mål under denna period. Annars ogiltigförklaras spelen.

Exempel: Om matchen avbryts i 38:e minuten:

Spel på minuter: 1 till 15 och 16 till 30 rättas.

Spel på minuter: början på 2:a halvlek-60, 61-75, 76-fulltid ogiltigförklaras.

Spel på minuter: 31-halvtidsvilan rättas om det gjordes ett mål mellan 31:a och 38:e minuten

Spel på minuter: 31-halvtidsvilan rättas om det gjordes ett mål mellan 31:a och 38:e minuten

Båda lagen gör mål och över 2,5

Ja = Båda lagen gör ett mål och det kommer vara minst 3 mål gjorda i matchen totalt.

Nej = Båda lagen gör inte ett mål eller båda lagen gör ett mål men det är mindre än 3 mål totalt i matchen.

Om en match avbryts ogiltigförklaras alla spel, om inte matchen redan är avgjord.

Matchvinnare och Båda lagen gör mål

Förutsäg vem som vinner matchen och om båda lagen gör mål/inte gör mål från de givna valmöjligheterna.

Om matchen avbryts ogiltigförklaras spelen.

Scorecast

Detta är ett spel där man ska förutsäga både "Först att göra mål" och "Exakt resultat" för en viss match. Båda måste vara rätt för att spelet ska ge vinst. Självmål räknas inte för alternativet "Först att göra mål". Istället används nästa mål som görs och inte är ett självmål för att avgöra vilka spel som vinner.

Om det endast görs självmål i matchen kommer spelet att regleras med marknadsoddset för "Exakt resultat" vid tiden för avspark. Om en match slutar 0-0 kommer alla spel att ogiltigförklaras.

Om en spelare kommer in på planen efter att det första målet har gjorts, eller inte deltog i matchen överhuvudtaget, kommer spel på honom eller henne att regleras med marknadsoddset för "Exakt resultat" vid tiden för avspark.

Om en match avbryts efter att det första målet har gjorts kommer spelen att regleras med oddset för "Först att göra mål" för speltypen "Målgörare" vid tiden för avspark.

Scorecast 1:a halvlek

Detta är ett spel där man ska förutsäga både "Först att göra mål" och "Exakt resultat" under första halvlek av en viss match. Båda måste vara rätt för att spelet ska ge vinst. Självmål räknas inte för alternativet "Först att göra mål". Istället används nästa mål som görs och inte är ett självmål för att avgöra vilka spel som vinner.

Om det endast görs självmål under första halvlek kommer spelet att regleras med marknadsoddset för "Exakt resultat 1:a halvlek" vid tiden för avspark. Om den första halvleken slutar 0:0 kommer alla spel att ogiltigförklaras.

Om en spelare kommer in på planen efter att det första målet har gjorts, eller inte deltog överhuvudtaget under matchens första halvlek, kommer spel på honom eller henne att regleras med marknadsoddset för "Exakt resultat 1:a halvlek" vid tiden för avspark.

Om en match avbryts under den första halvleken kommer alla spel att ogiltigförklaras.

Anytime Scorecast

Detta är ett spel där man ska förutsäga både "Målgörare när som helst" och "Exakt resultat" för en viss match. Båda måste vara rätt för att spelet ska ge vinst. Självmål räknas inte för alternativet "Målgörare när som helst".

Självmål kommer inte räknas som första eller mål som sker sneare. Om ett mål är officiellt annonserat som ett självmål på en officiell webbsida för eventet så kommer nästa mål att räknas emot rättning, om första målet är ett självmål så blir det nästkommande mål. Målskytten för det andra målet kommer att räknas både som första och andra målskytten i matchen. Om det bara blir 1 mål i matchen totalt och det är det enda målet så kommer båda första och andra målskytte-marknaden att rättas som "Ingen målskytt" i matchen.

Om en spelare inte deltog i matchen överhuvudtaget, kommer spel på honom eller henne som "Målgörare när som helst" att regleras med marknadsoddset för "Exakt resultat" vid tiden för avspark.

Om en match avbryts efter att ett eller flera mål har gjorts kommer spel som inkluderar spelare som redan har gjort mål att regleras med oddset för "Målgörare när som helst" för speltypen "Målgörare" vid tiden för avspark. Alla andra spel kommer att ogiltigförklaras.

Wincast

Detta är ett spel där man ska förutsäga både "Först att göra mål" och "Slutresultat" (hemmavinst, bortavinst eller oavgjort) för en viss match. Båda måste vara rätt för att spelet ska ge vinst. Självmål räknas inte för alternativet "Först att göra mål". Istället används nästa mål som görs och inte är ett självmål för att avgöra vilka spel som vinner.

Om det endast görs självmål i matchen kommer spelet att regleras med marknadsoddset för "1X2" vid tiden för avspark.

Om en spelare kommer in på planen efter att det första målet har gjorts, eller inte deltog i matchen överhuvudtaget, kommer spel på honom eller henne att regleras med marknadsoddset för "1X2" vid tiden för avspark.

Om en match avbryts efter att det första målet har gjorts kommer spelen att regleras med oddset för "Först att göra mål" för speltypen "Målgörare" vid tiden för avspark.

Halvtid/Fulltid och Över/Under 2,5

Förutsäg matchresultatet vid halvtidsvilan och vid fulltid, och om minst 3 mål görs under matchen.

Exempel: För att spel på '1/X och Över 2,5' ska lyckas måste hemmalaget vinna 1:a halvlek, och slutresultatet ska vara oavgjort samt 3 eller fler mål ska göras under matchen. Övertid och straffsparkar räknas inte.

Matchvinnare och Över/Under 2,5/3,5

Förutsäg vinnaren i matchen och om det sker över eller under 2,5/3,5 mål i matchen från de givna valmöjligheterna.

Om matchen avbryts ogiltigförklaras spelen.

Matchvinnare och Över/Under 1,5 i 1:a halvlek

Förutsäg vinnaren i matchen och om det sker över eller under 1,5 mål i 1:a halvlek från de givna valmöjligheterna.

Om matchen avbryts ogiltigförklaras spelen.

1X2 hörnor i Fulltid/1:a halvlek/2:a halvlek

Förutsäg vilket lag som får fler hörnor. Tillgängliga valmöjligheter är:

1 – Hemmalaget får fler hörnor

X – Båda lagen får lika många hörnor

2 – Bortalaget får fler hörnor

1X2 Hörnor i Fulltid rättas enligt de hörnor som fås under hela matchen.

1X2 Hörnor i 1:a halvlek rättas enligt de hörnor som fås under 1:a halvlek.

1X2 Hörnor i 2:a halvlek rättas enligt de hörnor som fås under 2:a halvlek.

Hörnor som tilldelas men inte tas (det är hörna, men innan den tas blåser domaren att det är slut på 1:a halvlek eller på matchen) räknas inte vid rättningen. Om en hörna behöver tas om av någon anledning räknas det som 1 hörna.

Om en match avbryts ogiltigförklaras alla spel, om inte marknaden redan har avgjorts.

Asians Handicap och Över/Under Hörnor i Fulltid/1:a halvlek/2:a halvlek

Denna marknad liknar spelsätten Handikapp och Över/Under. Vinst/Förlust för handikappdelen bestäms genom att jämföra antalet hörnor för varje lag, med givet handikapp. Vinst/Förlust för över/under-delen bestäms av antalet hörnor som inträffat för båda lagen. Push-regler gäller.

Asians och Över/Under Hörnor i Fulltid rättas enligt de hörnor som fås under hela matchen.

Asians och Över/Under Hörnor i 1:a halvlek rättas enligt de hörnor som fås under 1:a halvlek.

Asians och Över/Under Hörnor i 2:a halvlek rättas enligt de hörnor som fås under 2:a halvlek.

Hörnor som tilldelas men inte tas (det är hörna, men innan den tas blåser domaren att det är slut på 1:a halvlek eller på matchen) räknas inte vid rättningen. Om en hörna behöver tas om av någon anledning räknas det som 1 hörna.

Om en match avbryts ogiltigförklaras alla spel, om inte marknaden redan har avgjorts.

Totalt antal hörnor för ett lag

Totalt antal hörnor för ett lag liknar spelsättet Över/Under. Vinst/förlust bestäms av antalet hörnor av det valda laget. Push-regler gäller. Hörnor som tilldelas men inte tas (det är hörna, men innan den tas blåser domaren att det är slut på 1:a halvlek eller på matchen) räknas inte vid rättningen. Om en hörna behöver tas om av någon anledning räknas det som 1 hörna.

Om en match avbryts ogiltigförklaras alla spel, om inte marknaden redan har avgjorts.

Totalt antal hörnor (2-vägs)

Förutsäg om de hörnor som görs av båda lagen i matchen blir över eller under en given siffra. Push-regler gäller.

Hörnor som tilldelas men inte tas (det är hörna, men innan den tas blåser domaren att det är slut på 1:a halvlek eller på matchen) räknas inte vid rättningen. Om en hörna behöver tas om av någon anledning räknas det som 1 hörna.

Om en match avbryts ogiltigförklaras alla spel, om inte marknaden redan har avgjorts.

Udda/Jämnt antal hörnor

Förutsäg om de hörnor som görs av båda lagen i matchen blir en udda eller en jämn siffra. Hörnor som tilldelas men inte tas (det är hörna, men innan den tas blåser domaren att det är slut på 1:a halvlek eller på matchen) räknas inte vid rättningen. Om en hörna behöver tas om av någon anledning räknas det som 1 hörna.

Om en match avbryts ogiltigförklaras alla spel, om inte marknaden redan har avgjorts.

Hörnor (3-vägs), Handikapp

I 3-vägshandikapp får du även möjlighet till resultatet oavgjort, vilket ger dig 3 potentiella spelmöjligheter. Spelen rättas genom att jämföra antalet hörnor för varje lag, inklusive givet handikapp.

Till exempel:

Handikapp (-1) – Du vinner om ditt lag får två eller fler hörnor mer än motståndaren.

Oavgjort (-1) – Du vinner om laget med (-1) i handikapp får exakt en hörna mer än motståndaren.

Handikapp (+1) – Du vinner om ditt lag får fler eller lika många hörnor jämfört med motståndaren.

Hörnor som tilldelas men inte tas (det är hörna, men innan den tas blåser domaren att det är slut på 1:a halvlek eller på matchen) räknas inte vid rättningen. Om en hörna behöver tas om av någon anledning räknas det som 1 hörna.

Om en match avbryts ogiltigförklaras alla spel, om inte marknaden redan har avgjorts.

Hörnor (3-vägs), Över/Under

Förutsäg om hörnor som fås av båda lagen under matchen blir över, under eller exakt en viss siffra.

Hörnor som tilldelas men inte tas (det är hörna, men innan den tas blåser domaren att det är slut på 1:a halvlek eller på matchen) räknas inte vid rättningen. Om en hörna behöver tas om av någon anledning räknas det som 1 hörna.

Om en match avbryts ogiltigförklaras alla spel, om inte marknaden redan har avgjorts.

Hörnor Över/Under, Hörnor Över/Under i 1:a halvlek, Hörnor Över/Under i 2:a halvlek

Förutsäg om de hörnor som görs av båda lagen i matchen blir över eller under en given siffra. Push-regler gäller.

Hörnor som tilldelas men inte tas (det är hörna, men innan den tas blåser domaren att det är slut på 1:a halvlek eller på matchen) räknas inte vid rättningen. Om en hörna behöver tas om av någon anledning räknas det som 1 hörna.

Om en match avbryts ogiltigförklaras alla spel, om inte marknaden redan har avgjorts.

Första/Sista hörnan

Förutsäg vilket lag som blir först/sist med att få hörna i matchen.

Hörnor som tilldelas men inte tas (det är hörna, men innan den tas blåser domaren att det är slut på 1:a halvlek eller på matchen) räknas inte vid rättningen. Om en hörna behöver tas om av någon anledning räknas det som 1 hörna.

Om en match avbryts ogiltigförklaras alla spel, om inte marknaden redan har avgjorts.

2:a/3:e/4:e/... hörnan

Förutsäg vilket lag som får en viss hörna i matchen. Om denna hörna inte tas i matchen ogiltigförklaras spelen. Om till exempel matchen avslutas eller avbryts med 8 hörnor, då kommer alla spel på hörnor efter den 8:e att ogiltigförklaras (9:e, 10:e, etc.).

Avspark

Förutsäg vilket lag som gör 1:a sparken i matchen. Spel som accepteras efter myntkastningen som bestämmer laget ogiltigförklaras. Alla spel blir stående om en avspark har gjorts i matchen, även om matchen senare ställs in.

Rött kort

Rött kort liknar spelsättet Över/Under. Vinst/förlust bestäms av antalet röda kort av båda lagen.

Kort som visas till icke-spelare (chefer, tränare osv) eller reserver på bänken räknas ej.

Om en match avbryts ogiltigförklaras alla spel, om inte marknaden redan har avgjorts.

Totalt antal kort i matchen

Denna marknad liknar spelsättet Över/Under. Vinst/förlust bestäms av antalet poäng som båda lagen får för visade kort. Ett gult kort räknas som en poäng och ett rött kort räknas som två poäng. Det maximala antalet poäng som en spelare kan få under en match är tre (om en spelare får två gula kort och ett rött kort ignoreras poängen för det 2:a gula kortet). Kort som visas till icke-spelare (chefer, tränare osv) eller reserver på bänken räknas ej.

Om en match avbryts ogiltigförklaras alla spel, om inte marknaden redan har avgjorts.

Första/Sista kort

Förutsäg vilket lag som får 1:a/sista av ett kort (gult eller rött) i matchen. Om spelare från båda lagen får gult/rött kort för samma incident som där 1:a eller sista kortet gavs ogiltigförklaras spelen.

Om en match avbryts ogiltigförklaras alla spel, om inte marknaden redan har avgjorts.

Avbytare

Avbytare liknar spelsätten Handikapp och Över/Under. Vinst/Förlust för handikapp-delen bestäms genom att jämföra avbytarna som används av varje lag, med givet handikapp. Vinst/Förlust för över/under-delen bestäms av de avbytare som används av båda lagen.

Om en match avbryts ogiltigförklaras alla spel, om inte marknaden redan har avgjorts.

Första/Sista avbytare

Förutsäg vilket lag som blir först/sist med att få byta ut spelare i matchen. Om båda lagen gör ett byte på samma gång, som också är först/sist i matchen, ogiltigförklaras spel på marknaden.

Om en match avbryts ogiltigförklaras alla spel, om inte marknaden redan har avgjorts.

Offside

Offside liknar spelsätten Handikapp och Över/Under. Vinst/Förlust för handikapp-delen bestäms genom att jämföra offsidet för varje lag, med givet handikapp. Vinst/Förlust för över/under-delen bestäms av offsidet för båda lagen.

Om en match avbryts ogiltigförklaras alla spel, om inte marknaden redan har avgjorts.

Första/Sista Offside

Förutsäg vilket lag som blir först/sist med att få offside i matchen.

Om en match avbryts ogiltigförklaras alla spel, om inte marknaden redan har avgjorts.

Ojust spel

Ojust spel liknar spelsätten Handikapp och Över/Under. Vinst/Förlust för handikapp-delen bestäms genom att jämföra ojust spel av varje lag, med givet handikapp. Vinst/Förlust för över/under-delen bestäms av det ojusta spel som inträffat för båda lagen.

Om en match avbryts ogiltigförklaras alla spel, om inte marknaden redan har avgjorts.

Bollinnehav

Bollinnehav liknar spelsättet Handikapp. Vinst/Förlust bestäms av bollinnehavet för båda lagen, och sedan genom att jämföra bollinnehavet med handikapp som getts innan matchen startade. För rättningens skull, bollinnehav procent avrundas till nästkommande number genom följande sätt: 50.4% > 50% 50.6% > 51%

Om matchen avbryts ogiltigförklaras spelen.

Passningar:

När bollen spelas mellan två spelare medvetet: Ett försök till passning kommer att räknas emot rättningen. Om en match avbryts så är alla spel på marknaden void bortsett från om dem inte redan avgjorts

Skott på mål

"Skott på mål" liknar marknaderna handikapp och Över/under. Vinst/Förlust för handikappsdelen fastställs genom att jämföra antalet skott på mål från de båda lagen, och sedan applicera angivet handikapp.

Vinst/Förlust för Över/Under baseras på antalet skott på mål för båda lagen.

Om en match avbryts annulleras alla spel, om inte underlag för rättning utan förbehåll redan fastställts.

Totalt antal inkast

Totalt antal inkast liknar marknaderna handikapp och Över/under. Vinst/Förlust för handikappsdelen fastställs genom att jämföra antalet inkast för de båda lagen, och sedan applicera angivet handikapp. Vinst/Förlust för Över/Under baseras på antalet inkast för båda lagen.

Om en match avbryts annulleras alla spel, om inte underlag för rättning utan förbehåll redan fastställts.

1:a/Sista inkast

Förutsäg vilket lag som blir först/sist med att göra inkast i matchen. Om en match avbryts ogiltigförklaras alla spel, om inte marknaden redan har avgjorts.

1:a/Sista frispark

Förutsäg vilket lag som blir först/sist med att få frispark i matchen. Om en match avbryts ogiltigförklaras alla spel, om inte marknaden redan har avgjorts.

1:a/Sista inspark

Förutsäg vilket lag som blir först/sist med att få inspark i matchen. Om en match avbryts ogiltigförklaras alla spel, om inte marknaden redan har avgjorts.

Outright/Vinnare

Förutsäg vem du tror kommer vinna matchen. Spel rättas med slutplaceringen i ligan, efter slutspelet (om detta spelas), om ingenting annat nämns.

Kvalificering/Vinst av cupen

Vinnaren är det lag som går vidare till nästa omgång eller som vinner cupen. Om ett lag diskvalificerar sig från turneringen innan matchen och ett bye ges ut ogiltigförklaras alla spel på kvalificering.

Öppen serie

Spel rättas med slutplaceringen i ligan, efter slutspelet (om detta spelas), om ingenting annat nämns. Om ett lag avlägsnas från ligan innan säsongen har startat ogiltigförklaras alla spel på denna marknad, och nya valmöjligheter erbjuds.

Gruppvinnare/Kvalificering/Prognos/Poäng

Spelen rättas enligt de slutgiltiga ställningarna i gruppen.

Gruppvinnare – Spela på vilket lag som vinner gruppen.

Kvalificering – Spela på om ett lag kvalificerar sig för nästa runda i turneringen utan slutspel.

Prognos – Spela på exakt plats som laget eller lagen slutar på.

Poäng – Spela på hur många poäng som ett lag får ihop.

Utslagning

Förutsäg när i turneringen som ett visst lag blir utslaget.

Spelare och spelarspecialer-marknader.

Rättningen kommer baseras på officiell statistik och officiell information som ges.

Spelarspecialer.

Förutspå vad enskilda spelare från varje lag och dess insatser på planen kommer att leda till.

Spelhändelser.

Förutspå vad som utgången av en match och vad som händer under matchens gång.

Vid rättningen av marknaden träffa målramen spelarspecialer så kommer det rättas om en spelare träffar målramen. Om bollen går imål vid stolp eller ribbträffen så räknas det inte.

Spelarköpsspecialer

Spelare ska skriva på innan.. - Klubben för spelaren som ska skriva på inkluderar lån vid rättningen. Om spelaren återkallas till sin klubb eller om denne säljs till en annan senare spelar ingen roll. Det spelar bara någon roll var spelaren spelar under det valda datumet.

Nästa ordinarie tränare/manager – Spelen rättas med nästa ordinarie manager som utannonserats av klubben. Tillfälliga tränare/managers räknas inte för denna marknad, om de inte leder laget under minst 10 tävlingsmatcher. Om de gör detta räknas de som vinnare vid rättningen.

Mytiska Matcher

Matcher är vanligtvis head 2 head matcher emellan 2 lag som inte spelar emot varandra i en aktuell match men emot olika motståndare i 2 olika matcher, utgången av de båda matcherna kombinerat producerar resultatet och utgången av de "Mytiska matcherna"

Mytiska matcher kommer använda huvudmarknader såsom: 1X2, Handicap & Över/Under linorna från 2 olika events och kombinera dessa linor.

Mytiska matcher och spel på dessa innehåller en virtuell sammanslagning och innefattar två olika lag. Mytiska matchernas resultat bestäms utav antalet mål gjorda för de båda lagen kombinerat i deras respektive matcher.

Hemmalag eller Bortalag har ingen påverkan i sammanslagningen utav de två olika lagen.

Om någon av lagen i de Mytiska matcherna får sin match avbruten, uppskjuten eller att matcherna spelas på en annan tidpunkt så är alla spel void.

Fouls

Endast fouls som givna kommer räknas vid rättning. Detta innebär: Någon aktion av en spelare som är menad att förstöra/påverka spelet negativt som ges av en dommare, exkluderat offsides. Några fouls som sker när bollen är utanför spel kommer ej räknas som foul vid rättning. Straffar räknas in i den generella delen av fouls och räknas vid rättning.

VAR

VAR är ett verktyg som gör att domarna måste stoppa matchen för att konsultera med VAR. En VAR-review kommer anses ha ägt rum när det meddelas på stadion för eventet (Via scoreboard eller speaker som klargör)

Basketboll

Generella regler

Alla matcher måste starta på schemalagt datum (lokal tid) för att spelen ska vara giltiga. Undantag görs om starttiden är felaktig på webbplatsen.

Om spelplatsen för en match ändras kommer redan placerade spel att vara giltiga om hemmalaget fortfarande är samma. Om hemma- och bortalaget för en match byts ogiltigförklaras spel som baseras på den ursprungliga informationen.

Alla spel på matchen inkluderar övertid om inget annat nämns.

I 2-vägsmarknader gäller push-regler om inget annat nämns nedan. Insatserna på enstaka spel betalas tillbaka och i multipla spel/kombospel ses urvalet som inställt.

48 minuter långa matcher måste pågå under minst 43 minuter och 40-minutersmatcher måste pågå minst 35 minuter för att spel för fulltid ska vara giltiga.

Om en match avbryts efter att minimumtiden har spelats och om den inte fortsätter samma dag bestämmer poängen när matchen avbröts spelresultatet, oavsett om huruvida matchen avslutas vid ett senare tillfälle.

Moneyline

Förutsäg vilket lag som blir vinnare.

Spridning

Förutsäg vilket lag som blir vinnaren, med given spridning på poängsumman.

Över/Under

Förutsäg om de poäng som görs av båda lagen blir över eller under en given siffra.

1:a halvlek

Alla marknader för 1:a halvlek (Moneyline, Spridning, Över/Under, Total poäng för ett lag, Total Udda/Jämn och Total Udda/Jämn för ett lag) rättas enligt resultatet för 1:a halvlek.

Om spelet avbryts innan 1:a halvlek är över ogiltigförklaras alla spel på 1:a halvlek.

2:a halvlek

Alla marknader för 2:a halvlek (Moneyline, Spridning, Över/Under, Total poäng för ett lag, Total Udda/Jämn och Total Udda/Jämn för ett lag) rättas enligt resultatet för 2:a halvlek inklusive övertid om detta spelas. Om matchen avbryts ogiltigförklaras spelet. Undantag görs om det är 5 minuter eller färre kvar av den schemalagda speltiden. I sådana fall rättas spelen enligt resultatet från den tidpunkt då matchen avbröts.

1:a/2:a/3:e/4:e period

Alla marknader för perioder (Moneyline, Spridning, Över/Under, Total poäng för ett lag, Total Udda/Jämn, Total Udda/Jämn för ett lag samt Vinstmarginal) rättas enligt resultatet för den relevanta perioden. Resultatet för den 4:e perioden inkluderar övertid om detta spelas. Perioderna måste avslutas för att spel på dem ska kunna rättas. Om matchen avbryts under schemalagd speltid ogiltigförklaras spel på pågående och påföljande perioder.

Exempel:

Om matchen avbryts under 2:a perioden rättas spel på 1:a perioden, och spel på 3:e och 4:e period ogiltigförklaras.

Om matchen avbryts under 4:e perioden (även om det är mindre än 5 minuter av schemalagd speltid kvar) kommer spel på denna period att ogiltigförklaras. Spel på 1:a, 2:a och 3:e period kommer att rättas.

Om matchen avbryts under övertid rättas alla spel på perioder. Spel på 4:e perioden rättas enligt resultatet för den 4:e perioden, med adderade poäng från övertid fram till avbrottet.

Total poäng för ett lag

Förutsäg om ett lag får fler eller färre poäng än ett visst nummer.

Udda/Jämnt

En förutsägelse av huruvida det totala antalet poäng av båda lagen blir udda eller jämnt.

Udda/Jämnt för ett lag

En förutsägelse av huruvida det totala antalet poäng av ett visst lag blir udda eller jämnt.

Vinstmarginal

Förutsäg vilket lag som vinner och med exakt hur många poäng som laget vinner med genom att välja från givna val.

Övertid

Förutsäg om matchen går in i övertid eller inte. Om en match avbryts ogiltigförklaras alla spel, om inte övertiden redan har börjat. Om övertid spelas även om resultatet inte var oavgjort efter vanlig matchlängd ogiltigförklaras alla spel.

Halvtid/Fulltid

Förutsäg resultatet av en match vid halvtid och vid slutet av matchen, inklusive övertid om detta spelas. Om en match avbryts eller av någon anledning slutar upp i oavgjort och ingen övertid spelas ogiltigförklaras alla spel.

Flest poäng under halvlek/period

Förutsäg vilken halvlek som får flest gjorda poäng. Denna speltyp inkluderar övertid om detta spelas. Dött lopp-regler gäller. Om matchen avbryts ogiltigförklaras spelet.

Först till 12/25/45 poäng

Förutsäg vilket lag som blir först med att få 12/25/45 poäng. Om matchen avbryts innan ett lag får dessa poängantal ogiltigförklaras spelen.

Vinnare/Outright

Spelen rättas enligt slutresultaten för ligan, inklusive slutspel, och detta enligt evenemangets officiella hemsida.

Kvalificering

Om ett lag diskvalificerar sig från turneringen innan matchen och ett bye ges ut ogiltigförklaras alla spel på kvalificering.

Spelare

Det finns flera olika marknader som finns tillgängliga för spelare: poäng, returer, målgivande passningar, steals etc.

Om den relevanta spelaren inte får någon speltid under matchen ogiltigförklaras alla spel på honom. Det som sker under övertid (om detta spelas) tas i anspråk för att rätta spelen. Vinst/Förlust bestäms av en jämförelse mellan den statistik som uppnåtts av den namngedda spelaren och förutbestämd statistik.

Spelet rättas enligt statistik från turneringen för matchens officiella webbplats.

Teasers

Teasers/Super Teasers/Monster Teasers tillåter justering av poängspridning och matchpoängen hos två eller fler lag.

Ett fast antal poäng köps i alla urval i teasern. Antalet valda lag och antalet valda poäng bestämmer oddsen för utbetalning:

Teasers med 4 poäng:

Två lag = -110/1,9

Tre lag = +170/2,7

Fyra lag = +290/3,9

Fem lag = +450/5,5

Sex lag = +650/7,5

Teasers med 4,5 poäng:

Två lag = -120/1,83

Tre lag = +150/2,5

Fyra lag = +240/3,4

Fem lag = +400/5

Sex lag = +550/6,5

Teasers med 5 poäng:

Två lag = -130/1,76

Tre lag = +130/2,3

Fyra lag = +190/2,9

Fem lag = +350/4,5

Sex lag = +450/5,5

Teasers med 8 poäng (Super)

Tre lag = -120/1,83 (förlust vid push)

Teasers med 10 poäng (Monster)

Fyra lag = -120/1,83 (förlust vid push)

Alla urval måste lyckas för att nästa spel ska vinna.

Om ett urval i teasern är push går teasern ner till nästföljande lägre nivå, om en lägre nivå finns för denna teaser.

En push i en teaser med två lag utan en förlust gör att hela spelet förloras.

När du spelar på en super-/monsterteaser och det sker ett push-resultat kommer teasern att förloras.

Teaserspel tillåts endast på spel innan matchen och för utvalda ligor, inklusive:

1. Vanliga teasers för NBA, NCAAAB eller en annan liga där teaser-spel tillåts: 4, 4,5 och 5 poäng
2. SUPER TEASERS: 3-lags teaser - köp 8 poäng, förlust vid oavgjort, odds -120/1,83
3. MONSTER TEASER: 4-lags teaser - köp 10 poäng, förlust vid oavgjort, odds -120/1,83

Tennis

Generella regler

Vid en av följande omständigheter är alla spel stående:

- Byte av schema och/eller matchdag
- Byte av spelplats
- Byte från inomhus- till utomhusbana eller vice versa
- Byte av underlag (antingen innan eller under en match)
- En försening av matchstarten påverkar inte spelen, inte heller en tillfällig avstängning, bara spelet fortsätter och matchen avslutas. - Alla outright spel kommer inte påverkas om underlag eller turneringen flyttas. - Alla turnerings resultat/statistik kommer rättas utifrån turneringens officiella sida.

Vinnare i Fulltid inklusive Livespel

Om det hela antalet set inte har avslutats ogiltigförklaras alla spel.

Asian handicap och Över/Under i Fulltid inklusive Livespel

Refererar till antalet set som spelas i matchen. Vinst/förlust bestäms av antalet set som vunnits av båda spelarna. Om det hela antalet set inte har avslutats ogiltigförklaras alla spel. Ett supertiebreak ses som ett set för spel på Över/Under.

Vinnare av poäng/Vinnare av första poängen

Förutsäg vilken spelare som vinner ett visst poäng. Den nominerade poängen finns med i speltypens namn, till exempel: 1:a set - 5:e gemet – Vinnare av första poängen. Om ett poäng av någon anledning inte spelas – om den ges av domaren som straffpoäng, gemet eller matchen är över innan poängen har spelats, en spelare drar sig ur, etc. – kommer spel på denna att ogiltigförklaras. Poäng i tiebreak räknas inte för denna speltyp.

Vinnare av gem

Förutsäg vilken spelare som vinner ett visst gem. Det nominerade gemet finns med i speltypens namn, till exempel: 2:a set – 7:e gemet – Vinnare. Om gemet inte avslutas av någon anledning ogiltigförklaras spel på det. Poäng i tiebreak räknas inte för denna speltyp.

Exakt ställning för gemet

Förutsäg antalet poäng för vinnaren och dennes motståndare i gemet genom att välja mellan de givna valmöjligheterna. Det nominerade gemet finns med i speltypens namn, till exempel: 1:a set – 8:e gemet – Exakt ställning. Om gemet inte avslutas av någon anledning ogiltigförklaras spel på det.

Gem till Deuce

Förutsäg om en ställning på 40-40 sker vid något tillfälle i matchen. Det nominerade gemet finns med i speltypens namn, till exempel: 1:a set – 4:e gemet – Gem till Deuce. "Ja" betyder att ställningen 40-40 kommer att inträffa under matchen. "Nej" betyder att ställningen 40-40 inte kommer att inträffa under matchen. Om en match inte spelas av någon anledning eller om den avbryts innan ställningen 40-40 har nåtts kommer spelen på den att ogiltigförklaras. När en ställning på 40-40 nås rättas spelen på detta gem, även om gemet avbryts av någon anledning senare i matchen.

Total poäng i ett gem

En 3-vägs speltyp där man kan spela på Över, Under eller det exakta antalet poäng som spelas i matchen. Det nominerade gemet finns med i speltypens namn, till exempel: 1:a set – 2:a gemet – Total poäng. Om gemet inte spelas av någon anledning ogiltigförklaras spel på det. Om ett gem avbryts på grund av skada eller att en spelare drar sig ur ogiltigförklaras alla spel, om inte gemet redan är avgjort. Poäng i tiebreak räknas inte för denna speltyp.

Gem inklusive Livespel

Gem refererar till de gem som spelas i matchen. Vinst/förlust bestäms av antalet gem som vunnits av båda spelarna. Spelen ogiltigförklaras om det regelrätta antalet set inte avslutas, eller om detta ändras. Ett tiebreak ses som ett gem. Ett supertiebreak ses som ett gem för alla spel på gem.

1:a/2:a/3:e/4:e/5:e setet (Moneyline/Handikapp eller Över/Under) inklusive Livespel
Om setet inte slutförs ogiltigförklaras spelen.

Exakt poäng (spel på set) inklusive Livespel

Förutsäg ställningen i set vid slutet av matchen. Spelen ogiltigförklaras om det regelrätta antalet set inte avslutas, eller om detta ändras.

Totalt antal gem för spelare inklusive Livespel

Förutsäg hur många gem som en spelare i en match får. Spelen ogiltigförklaras om det regelrätta antalet set inte avslutas, eller om detta ändras. Ett tiebreak ses som ett gem. Ett supertiebreak ses som ett gem för alla spel på gem.

Först till games

Förutspå vilket av spelaren/spelarna som kommer nå först till utvald marknad

Total tiebreak/Tiebreak i en match inklusive Livespel

Total tiebreak liknar spelsättet Över/Under. Vinst/förlust bestäms av antalet tiebreaks i matchen. Ett supertiebreak ses inte som ett tiebreak för spel på total tie break. Om det fanns ett tiebreak i en match som inte spelades färdigt är spelen giltiga. Om det inte fanns ett tiebreak i en match som inte spelades färdigt ogiltigförklaras spelen.

Spelare att vinna minst ett set / Spelare att vinna minst två sets.

Förutspå om någon av de två spelarna kommer vinna minst 1 set under matchen. Förutspå om någon av de två spelarna kommer vinna minst 2 sets under matchen. Om ett eller två sets redan är spelade så kommer det vara tillgängligt för rättning.

Antal tiebreaks i en match / Tiebreak vinnare i X antal Set.

Förutspå exakt hur många tiebreaks det blir i en match. 1, 2 eller 3. Om alla sets inte genomförs som dem ska så anses alla spel vara void.

Money Line vinnare för varje enskilt set om det blir tiebreak. Om det redan finns ett eller flera registrerade set med tiebreak-vinnare så blir alla spel för den marknaden rättade.

Något set att sluta emot noll:

Förutspå om det blir något set som slutar emot noll i matchen. Om det är ett eller mer sets med ett registrerat tiebreak som vunnit så rättas alla spel gentemot den marknaden.

Totalt antal gems Udda/Jämnt:

Förutspå totalt antal nummer av gems i en match - kommer dem sluta på ett jämnt nummer eller ett ojämnt nummer. Om det är ett eller mer sets med ett registrerat tiebreak som vunnit så rättas alla spel gentemot den marknaden. Spelare att vinna mest gems: Spelaren eller spelarna måste vinna flest gems i matchen gentemot den här marknaden.

Spelare/Spelarna att vinna mest games:

Marknaden 1X2 där marknaden är kryss och man kan välja till "Lika" så är det antalet gems emellan spelarna som menas. Spelaren/Spelarna ska vara lika många på banan. Om det är ett eller mer sets med ett registrerat tiebreak som vunnit så rättas alla spel gentemot den marknaden

Dubbelresultat

Förutsäg om en spelare vinner eller förlorar 1:a setet och sedan vinner eller förlorar matchen. Spelen ogiltigförklaras om det regelrätta antalet set inte avslutas.

Antal ess

Antal ess liknar spelsätten Asian och Över/Under. Vinst/förlust bestäms av antalet ess som fått av båda spelarna. Spelen ogiltigförklaras om det regelrätta antalet set inte avslutas, eller om detta ändras. Om en match inte avslutas för att en spelare ger upp eller diskvalificeras ogiltigförklaras alla spelen

Första ess

Förutsäg vilken spelare som gör första serveesset i matchen. Alla spel som placeras efter att slantsingling är gjord kommer voidas.

Vinnare av 1:a poängen

Förutsäg vilken spelare som vinner första poängen. Alla spel som placeras efter myntkastningen ogiltigförklaras.

Vinnare av 1:a gemet

Förutsäg vilken spelare som vinner första gemet. Alla spel som placeras efter myntkastningen ogiltigförklaras.

Först till 3 gem

Förutsäg vilken spelare som först vinner tre gem. Alla spel som placeras efter myntkastningen ogiltigförklaras.

Först till break

Förutsäg vilken spelare som bryter motståndarens serve först. Alla spel ogiltigförklaras om en break inte sker. Alla spel som placeras efter myntkastningen ogiltigförklaras.

Dubbelfel

Refererar till antalet dubbelfel som spelas i matchen. Vinst/förlust bestäms av antalet dubbelfel som fått av båda spelarna. Spelen ogiltigförklaras om det regelrätta antalet set inte avslutas, eller om detta ändras.

Första dubbelfelet

Förutsäg vilken spelare som gör första dubbelfelet i matchen. Alla spel som placeras efter myntkastningen ogiltigförklaras.

Snabbaste serven

Förutsäg vilken spelare som servar den snabbaste serven i matchen i km/h eller mph enligt speltypens namn

Outright

Förutsäg vem du tror kommer vinna turneringen. Om matchen inte blir av ogiltigförklaras alla spelen.

Vinnare

Förutsäg vem du tror kommer vinna turneringen. Spelaren måste starta runda 1.

Vinnare av kvartsdel/Vinnare av halva

Förutsäg vilken kvartsdel/halva som vinnaren av turneringen kommer från. Alla spelare som tar del i turneringen delas upp i 4 grupper (kvartsdelar), med en av de 4 bästa seedade i varje kvartsdel.

Vinnare av kvartsdel: välj vilken kvartsdel som den vinnande spelaren kommer ifrån (t.ex. 1:a, 2:a, 3:e, 4:e). Vinnare av halva: välj vilken halva som den vinnande spelaren kommer ifrån (t.ex. toppen eller botten).

Att vinna en kvartsdel

Förutsäg vem du tror kommer vinna kvartsdelen. Spelaren måste starta turneringen.

Finalister/Att nå finalen

Förutsäg de spelare som når finalen av turneringen. Båda spelarna måste starta turneringen.

Head-to-head

Förutsäg vilken spelare som når en högre runda (eller vinner) turneringen. Om matchen inte blir av ogiltigförklaras alla spelen. Push-regler gäller. Båda spelarna måste starta turneringen.

Utslagning

Spelaren måste starta 1:a matchen i turneringen för att spelen ska vara giltiga.

Matchdubblar

Matchresultat med flest / minst ess och flest / minst dubbla fel i matchen Kunderna satsar på: vilken spelare som vinner de två nämnda marknaderna • Lika antal ess eller lika antal dubbla fel kommer att betraktas som en förlorad insats • I händelse av diskvalificering eller att spelare drar sig tillbaka kommer alla spel att upphöra att gälla om inte spelets avveckling redan har fastställts.

Matchtripplar

Matchresultat med flest / minst ess och flest / minst dubbla fel i matchen Kunderna satsar på: vilken spelare som vinner de tre nämnda marknaderna • Lika antal ess eller lika antal dubbla fel kommer att betraktas som en förlorad insats • I händelse av diskvalificering eller att spelare drar sig tillbaka kommer alla spel att upphöra att gälla om inte spelets avveckling redan har fastställts.

Totala break i turnering

Ett break när en spelare förlorar sitt service-spel. Den totala mängden breaks som spelas i varje match över den nämnda turneringen.

Totala tie-break i turnering

Det totala antalet Tie-break som spelas i varje match över den nämnda turneringen.

Högsta 1:a serve procenthalt

Förutse vilken spelare som får den högsta procenthalten på sin första serve under hela matchen. Om den första serve slutar lika så förloras insatsen

Totala breaks av första serve

Förutsäger hur många gånger varje spelare kommer att förlora sitt service-spel i matchen. Insatser ogiltiga om antalet uppsättningar inte har slutförts eller ändrats. Om en match inte avslutas på grund av en spelares avbryter eller skadas kommer alla spel att upphöra att gälla.

Tie-break king

Förutsäger att matchen kommer att vinnas i straight-uppsättningar, med varje set slutar och vins 7-6. Kunderna satsar på: en spelare som vinner i raka uppsättningar 2-0 eller 3-0 och att vinna varje uppsättning 7-6.

1:a set att få flest ace

Förutsäger vilken spelare som kommer att träffa de flesta ess i första setet. Insatser ogiltiga om det antalet sets inte har slutförts eller ändrats. Om en match inte avslutas på grund av en spelares avbryter eller skadas kommer alla spel att upphöra att gälla. Om det inte finns några pauser / serveringar / ess / dubbelfel (om tillämpligt) kommer spelet inte att gälla

Vinna och totala games

Kombinerat matchresultat och totalt spel. Insatser ogiltiga om det korrekta antalet sets inte har slutförts eller ändrats. Om en match inte avslutas på grund av en spelares avbryter eller skadas kommer alla spel att upphöra att gälla.

Spelare X att inte få break-poäng mot sig i matchen

Insatser ogiltiga om det korrekta antalet sets inte har slutförts eller ändrats. Om en match inte avslutas på grund av en spelares skada eller avbryts kommer alla spel att upphöra att gälla

Spelare X att inte förlora serve mot sig i matchen

Tie-break räknas inte som ett servicespel. Spelaren får inte brytas någon gång under matchen. Insatser ogiltiga om det korrekta antalet sets inte har slutförts eller ändrats. Om en match inte avslutas på grund av en spelare avbryter eller skadas kommer alla spel att upphöra att gälla

Spelare X att vinna poäng i varje returnering i matchen.

Insatser ogiltiga om det korrekta antalet sets inte har slutförts eller ändrats. Om en match inte avslutas på grund av en spelare avbryter eller skadas kommer alla spel att upphöra att gälla

Första spelare att förlora ett service-game

Förutsäg vilken spelare som kommer att förlora ett servicespel först. Tie-break räknas inte som ett servicespel. För att detta ska bli en vinnare måste den angivna spelaren förlora ett servicespel.

Volleyboll

Generella regler

Om en match startar men inte slutförs kommer alla vad att betraktas som ogiltiga om inget annat anges i reglerna.

Om det skett ett byte av matcharena, kommer de vad som redan inlämnats att kvarstå förutsatt att hemmalaget fortfarande betraktas som sådant. Om bortalaget istället är att betrakta som hemmalag, kommer de ursprungliga vaden att ogiltigförklaras.

Spel på en match som avbryts innan ordinarie tids slut betraktas som ogiltigt såvida inte matchen återupptas och slutförs samma dag (lokal tid) – eller att någon annan information utgår. Enda undantaget är om vi utannonserat en felaktig starttid.

Livebetting

Om en match inte slutförs betraktas alla spel som ogiltiga.

Setsiffror beaktas oavsett om de är avgjorda före eller efter det att ett spel är placerat.

Vinnare

Förutsäg vem du tror kommer vinna matchen. Ett format på bäst av fem sets används. Gyllene set räknas inte vid rättningen.

Handikapp

Förutsäg vem du tror kommer vinna matchen. Spelen bestäms efter antal set som samlats ihop av båda lagen, med givet handikapp. Spelen ogiltigförklaras om det regelrätta antalet set inte avslutas, eller om detta ändras.

Över/Under

Förutse det totala antalet set i en match.

Exakt resultat

Förutse setsiffrorna efter slutförd match.

Spel förklaras ogiltigt om det ursprungliga antalet set inte genomförs eller ändras av någon anledning.

Total poäng

Total poäng (Total Points) är snarlikt Asian och spel på Över/Under.

Vinst/Förlust avgörs av det totala antalet poäng som samlas ihop av de två lagen. Detta ställs sedan i relation till det på förhand givna handikappet.

Vinnaren av 1:a/2:a/3:e/4:e/5:e set

Förutse vinnaren av angivet set.

1:a/2:a/3:e/4:e/5:e set - Handikapp

Förutse vinnaren av angivet set, med hänsyn till angivet handikapp.

1:a/2:a/3:a/4:e/5:e set OU

Förutse summan av de totala poängen från båda lagen i angivet set att bli under eller över angivet antal.

Udda/Jämnt - Fulltid per set

Förutse summan av totalt antal poäng från båda lagen i angivet match/set att bli udda eller jämnt. Gäller antal gjorda poäng, inte set-poäng

Vinstmarginal per set

Förutse hur många poäng ett av lagen vinner angivet set med.

Exakt poäng per set

Förutse den slutgiltiga summan av poäng på ett relevant set.

Totalt antal lagpoäng

Förutse om totalt antal poäng av angivet lag blir över eller under angivet antal.

Outright

Förutsäg vem du tror kommer vinna matchen. Spel rättas med slutplaceringen i ligan, efter slutspelet (om detta spelas), om ingenting annat nämns.

Gruppvinnare

Spelen rättas enligt den slutgiltiga grupplaceringen.

Amerikansk Fotboll

Generella regler

Alla matcher måste börja vid utannonserad tid (lokal arenatid) för att vaden ska träda i kraft.

Uppskjutna eller inställda matcher ogiltigförklaras såvida de inte återinsätts vid samma datum (lokalarenatid) eller något annat anges i reglerna. Undantaget om vi utannonserat en felaktig starttid.

All vadslagning på match omfattar mål på övertid om inget annat anges.

Ordinarie säsong - Moneyline 3-vägs fulltidsspel avgörs antingen på FT eller efter övertid har spelats. Övertid kan leda till oavgjort i ordinarie säsongsspel. Alla matcher som är schemalagda måste spelas för att wagers ska gälla. NFL ord säsongsmarknader inkluderar inte playoffs eller slutspelsmatcher. NCAA ord säsong marknader inkluderar inte playoffs, conference, bowl games eller slutspelsmatcher.

Playoffs - Moneyline 3-vägs fulltidsspel spelas på FT, med undantag av övertid.

I 2-vägsmarknader tillkommer så kallade "push rules" om inget annat anges nedan. Insatser på singelspel returneras och när det gäller multiplar/parlays behandlas valet som en icke-deltagare.

Om det skett ett byte av matcharena, kommer de vad som redan inlämnats att kvarstå förutsatt att hemmalaget fortfarande betraktas som sådant. Om bortalaget istället är att betrakta som hemmalag, kommer de ursprungliga vaden att ogiltigförklaras.

Dött lopp-regeln: Denna regel används vid långtidsspel för vinnare. Ett dött lopp inträffar då två eller flera hamnar på samma position i ett lopp. I exempelvis Cykling kan två cyklister rulla över mållinjen exakt samtidigt och i Golf kan två spelare hamna på exakt samma poäng. När ett sådant event inträffar tilltar vi den så kallade Dött lopp-regeln som innebär att vi delar insatsen på spelet med antalet av vinnare som man i sin tur multiplicerar med det fulla vinnaroddset. Exempel: Du satsar 100 kr på att Golfspelare X skall vinna för odds 5.0. Han lyckas vinna men delar förstaplatsen med en annan golfspelare. Du får då 250 kr utbetalt tillbaka för detta spel (50 kr x 5.0).

Livebetting

Livebetting inkluderar övertid.

Poäng räknas oavsett om de gjorda före eller efter det att ett spel är placerat.

Teasers

Teasers/Super Teasers/Monster Teasers tillåter justering av poängspridning och matchpoängen hos två eller fler lag.

Ett fast antal poäng köps i alla urval i teasern. Antalet valda lag och antalet valda poäng bestämmer oddsen för utbetalning:

Teasers med 6 poäng:

Två lag = -110/1.9

Tre lag = +170/2.7

Fyra lag = +290/3.9

Fem lag = +450/5.5

Sex lag = +650/7.5

Teasers med 6,5 poäng:

Två lag = -120/1.83

Tre lag = +150/2.5

Fyra lag = +240/3.4

Fem lag = +400/5

Sex lag = +550/6.5

Teasers med 7 poäng:

Två lag = -130/1.76

Tre lag = +130/2.3

Fyra lag = +190/2.9

Fem lag = +350/4.5

Sex lag = +450/5.5

Teasers med 10 poäng (Super)

Tre lag = -120/1.83 (push loses)

Teasers med 13 poäng (Monster)

Fyra lag = -120/1.83 (förlust vid push)

Alla urval måste lyckas för att nästa spel ska vinna.

Om ett urval i teasern är push går teasern ner till nästföljande lägre nivå, om en lägre nivå finns för denna teaser.

En push i en teaser med två lag utan en förlust gör att hela spelet förloras.

När ett spel placeras på en super-/monster-teaser resulterar en push i ett förlorat spel.

Teaserspel tillåts endast på spel innan matchen och för utvalda ligor, inklusive:

i. Vanliga teasers för NFL och NCAAF: 6, 6,5 och 7 poäng

ii. SUPER TEASERS: 3-lags teaser - köper 8 poäng, förlust vid oavgjort, odds -120/1,8

iii. MONSTER TEASER: 4-lags teaser - köp 10 poäng, förlust vid oavgjort, odds -120/1,83

Köpa poäng

Vid köp av poäng kan du ändra poängspridningen eller matchens resultat i en amerikansk fotbollsmatch. Du kan flytta poängspridningen för att få fler poäng när du spelar på underdog, och färre poäng när du spelar på favoriten. Du kan flytta den totala poängsumman för att få en högre totalsumma när du spelar på under eller en lägre totalsumma om du spelar på över.

Vinnare

Förutsäg vem du tror kommer vinna matchen. Spel inkluderar övertid om detta spelas. Om matchen slutar oavgjort ogiltigförklaras 2-vägsspel på vinnaren.

Spread

Förutsäg vem du tror kommer vinna matchen med given spridning (handikapp).

Över/Under/Total poäng

Förutsäg om de poäng som görs av båda lagen blir över eller under en given siffra.

Total poäng för ett lag

"Total poäng för ett lag" liknar spelsättet Över/Under.

Vinst/förlust bestäms av antalet poäng som ett visst lag har fått ihop.

Flest poäng under halvlek/period

Spel på Flest mål under halvlek/period inkluderar övertid.

Push-regler gäller.

Upp till 10

Förutsäg vilket lag som blir först med att få 10 poäng i matchen. Om matchen ej färdigställs så är alla spel void så länge inte spelen redan avgjorts..

Första halvlek

Endast vad placerade på första halvleken.

Vad ogiltigförklaras om matchen avbryts innan första halvlek är slut.

Om en matchavbryts under andra halvleken är de spel som placerats på första halvleken fortfarande giltiga.

Andra halvlek

Vad placerade på resultat i andra halvlek, inklusive övertid. Spel blir ogiltiga om andra halvlek inte når 25 minuter.

Första/andra/tredje quartern

Endast vad placerade på vad i respektive quarter.

Om hela matchen inte är komplett kommer vad på de olika delarna gälla om aktuell quarter är slutförd.

Fjärde quartern

Vad placerade på resultat i fjärde quartern inkluderar även övertid. Spel blir ogiltiga om fjärde quartern inte når 10 minuter.

Halvtid/fulltid

Förutse matchresultatet i halvtid och efter fulltid.

Exempel: Om du väljer 1/2, spelar du på att hemmalaget leder i halvtid och att bortalaget vinner efter full tid.

Spel på Halvtid/fulltid exkluderar övertid.

Udda/Jämn

Förutse huruvida det totala antal poäng i matchen kommer att bli ett udda eller jämnt tal.

Första mål/Sista mål

Första respektive sista lag att göra mål betyder att man satsar på vilket lag som ska göra första respektive sista målet i en quarter/halvlek/match.

Om en match avbryts efter det att det gjorts ett mål, kvarstår alla spel på Första lag att göra mål medan insatser på Sista lag att göra mål ogiltigförklaras, såvida matchen inte avbrutits efter 55 minuter. Om en match avbryts utan att det gjorts något mål, ogiltigförklaras alla spel på Första respektive Sista lag att göra mål.

Totala lagpoäng

"Total team points" är snarlikt spel på Över/Under. Vinst/Förlust avgörs utifrån antalet poäng för namngivet lag. Vinst/förlust bestäms av de poäng som ackumulerats av bestämt lag för den aktuella perioden för spelet, oavsett om det är en quarter, halvlek eller hela matchen.

Totala poäng

Förutspå total antalet poäng av båda lagen. Exempel - om du väljer 30-40 , vinner ditt spel om det totala antalet poäng av båda lagen är mellan 30 och 40. Om det är mindre än 30 eller mer än 40, har du förlorat ditt spel.

Att kvala in

Om ett lag diskvalificeras från turneringen innan match ogiltigförklaras alla spel. Vinst/förlust bestäms av de poäng som ackumulerats av bestämt lag för den aktuella perioden för spelet, oavsett om det är en quarter, halvlek eller hela matchen.

Övertid

Förutse om matchen kommer att avgöras på övertid eller inte.

Högsta halvlek

Spel på högsta halvlek inklusive övertid. Push rules tillkommer.

Högsta quarter

Spel på högsta halvlek inklusive övertid. Push rules tillkommer.

Lag med flest mål i quarter

Förutspå vilket lag som gör flest mål i en quarter av alla i en match, exklusive övertid.

Touchdowns

"Touchdowns" är snarlikt Över/Under-spel.

Vinst/Förlust avgörs av antalet Touchdowns de båda lagen gör tillsammans.

Touchdown-målgörare

En touchdown-målskytt kommer vara en spelare som når och gör en touchdown i motståndarens "End zone". Om en touchdown redan gjorts, så är alla spel för första touchdown målskytt giltiga och kommer stå kvar. Spel på "Anytime touchdown scorerer" dvs någon gång under matchens gång kommer vara void så länge inte resultatet redan är färdigställt, alla spel på sista touchdown målskytt kommer vara void.

Vinnarmarginal innan matchstart

Förutse vilket lag som vinner och vinstmarginalen. Övertid inkluderas.

Metod av nästa målmetod:

Förutse nästa målmetod i en match. Poäng efter touchdowns räknas inte som metod. Om en match bryts, så är alla spel void om spelets utgång redan inte blivit avgjort. Om det inte finns ett resultat så är alla spel void.

Nästa målmetod:

2 vägs val där man förutspår vem som gör nästa poäng i matchen. Poäng efter touchdowns räknas inte som metod/poäng. Om en match bryts, så är alla spel void om spelets utgång redan inte blivit avgjort. Om det inte finns ett resultat så är alla spel void.

Totalt antal field goals:

Förutspå antalet Field Goals som görs i 1:a halvlek. Om 1:a halvlek ej är färdiställd, så är alla spel void så länge inte det spelet som lagts redan avgjorts. 2:a halvlek: Förutspå antalet Field Goals som görs i 2:a halvlek. Om 1:a halvlek ej är färdiställd, så är alla spel void så länge inte det spelet som lagts redan avgjorts. 2:a halvlek inkluderar övertid, om inte annat uppges på vår webbsida.

1:a metod av poäng i 2:a halvlek:

Förutspå den första poäng-metoden i 2:a halvlek, 2:a halvlek inkl ÖT så länge inget annat anges på vår webbsida. Möjliga val är: Touchdown, Field Goal, Safety, Ingen poäng-metod. Om matchen ej är färdiställd, så är alla spel void så länge inte det spelet som lagts redan avgjorts.

Lag med högst poäng i halvlek:

Förutspå laget med högst antal poäng i halvlek: Förutspå vilket lag som gör mest poäng i halvlek. Oavgjort är möjligt och går att välja till. Om matchen ej färdigställs så är alla spel void.

Lag att göra poäng i 1:a och vinna:

Förutspå om ett lag gör poäng först och vinner matchen. Om matchen ej färdigställs så är alla spel void.

Högsta poänggörande Halvlek/Quarter:

Högsta poänggörande Halvlek/Quarter 3 vägs: Förutspå högsta poäng i halvlek. 4:e quartern inkluderar övertid, så länge inget annat anges på webbsidan. Oavgjort är möjligt som val. Om matchen ej färdigställs så är alla spel void såvida inte marknaden redan blivit färdigställd.

Högsta poänggörande Halvlek/Quarter 5 vägs: Förutspå högsta poäng i halvlek. 4:e quartern inkluderar övertid, så länge inget annat anges på webbsidan. Oavgjort är möjligt som val. Om matchen ej färdigställs så är alla spel void såvida inte marknaden redan blivit färdigställd.

Lag som gör första touchdown:

Förutspå vilket lag som gör första touchdownen i matchen. Om matchen ej färdigställs så är alla spel void såvida inte marknaden redan blivit färdigställd.

Lag som gör sista touchdown:

Förutspå vilket lag som gör sista touchdownen i matchen. Om matchen ej färdigställs så är alla spel void såvida inte marknaden redan blivit färdigställd.

2:a halvlek Race till 5/10/15/20 poäng:

Förutspå vilket lag som blir först med att nå 5/10/15/20 poäng i 2:a halvlek, 2:a halvlek inkluderar övertid så länge inget annat anges på vår webbsida. Om matchen ej färdigställs så är alla spel void såvida inte marknaden redan blivit färdigställd.

Aussie Rules

Generella regler

Alla spel ska endast avgöras efter Officiell AFL-resultat

Alla Australienska spelregler ska avgöras i slutet av ordinarie speltid, om inget annat anges.

I händelse av att extratid spelas kommer alla Head to Head spel att avgöras, inklusive Extratid.

Om en match överges före slutet av ordinarie speltid är alla spel på matchen ogiltiga, med undantag för de marknader som har fastställts ovillkorligt.

Om en match skjuts upp och blir omplanerad för att ske inom 48 timmar efter den ursprungliga starttiden, kommer alla spel på matchen att gälla.

Om en match inte längre spelas på den annonserade platsen kommer alla spel att gälla om inte platsen har ändrats till motståndarens hemmaarena, i det fallet kommer alla spel att vara ogiltiga.

AFL-spelregler

Alla omsättningar ska lösas på det officiellt deklarerade resultatet från AFL. Detta inkluderar matchvinster och målstatistik.

Regelbundna säsongsarrangemang och Grand Final inkluderar inte extra tid. Alla dragningar som inträffar där en dragningsmarknad inte erbjuds ska vara ogiltiga. För fastställd dag för tävling i försäsong som NAB-cupen och final serien (med undantag för Grand Final) där extratid erbjuds, ska spel avgöras på ordinarietid resultat. Extratid kommer inte att inkluderas.

För att fastställa framtidsmarknader som till exempel Grand Final/ Mindre Premiership/ Premiership / Top 4/ Top 8, ska alla avdrag av poäng från AFL på grund av överträdelser av bestämmelser gälla.

Brownlow Medal betting kommer att betalas på officiella resultat som presenteras vid prisutdelning. I händelse av att två eller flera spelare har samma poäng, gäller Dead Heat-regeln.

Coleman Medal bet-spel ska bara ta in reguljärsäsong – NAB-cupen och alla andra föregående säsongsanordningar kommer inte att gälla. Finalserier gäller inte.

För första poänggörare marknader ska spel på spelare som inte deltar i matchen vara ogiltiga. Om din spelare är en oanvänd ersättare, eller går in som en bestämd ersättare efter att ett mål har gjorts, så kommer spel som lagts på att din spelare ska göra första målet vara ogiltigt.

Wire-to-Wire-marknaden är baserad på ett urval som leder matchen i slutet av varje quarter.

Tidpunkten för de första målmarknaderna är baserad på en officiell AFL-klocka.

För alla framtidsmarknader som bestäms av en outright-vinnare, kommer Dead Heat-regeln att gälla.

Spel detaljer

Mål à Poäng = Mål (ger 6 poäng) + Behind (ger 1 poäng)

Precis som många andra fotbollskoder är sättet att få poäng är att göra mål. I australiensisk fotboll finns två typer av poäng: ett mål och en behind.

En måldomare bedömer om ett mål eller behind görs.

Spellängd

Längden på ett spel i australiensisk fotboll kan variera från liga till liga, men är i regel cirka 15 till 25 minuter per quarter. I AFL är varje quarter 20 minuter plus time on- vilket innebär att man tar igen stopptiden, till exempel när bollen går utanför, skador, mål (eller behinds) sparkas eller när domaren ställer in vinkeln på en frispark på mål. Tidräkning sköts av två off-field-tjänstemän, som går under namnet "timekeepers", som startar sirenen i början och i slutet av varje quarter. Ett typiskt AFL-quarter kan vara från 27 till 33 minuter, men kan vara ännu längre om till exempel skador orsakar förseningar. AFL bryter efter första och tredje quarter är sex minuter, med en 20-minuters paus vid halvtid. [5] Således kommer en match med ett quarter på genomsnitt 30 minuter, att vara cirka två och en halv timme.

1: a kvartalet/ 2: a kvartalet/ tredje kvartalet/ 4: e kvartalet

Spel som avgörs i 1/2/3/4: e quarter-resultat endast final resultat.

Om en match överges när som helst kommer de kvartalsmarknader som redan är bestämda att gälla.

1: a halvlek / 2: a halvlek

Spel avgjordes endast för första/andra halvans resultat.

Spel kommer att vara ogiltiga om matchen överges före halvtid.

Om en match överges under den andra halvan är alla spel i första halvan fortfarande giltiga.

Direkt

Enligt AFL-reglerna ovan och Outright-uppgörelse i allmänhet så deklarerar spel giltiga för uppgörelse enligt den officiella Slutgiltiga liga positionen.

Första/sista till poäng

- Poäng - först/sista för att göra någon form av poäng - mål eller behind;
- Mål - först/sista att göra mål;
- Behind – först/sista att göra behin.

Total Poäng/ Mål/ Behind

Förutse hur många poäng (kombinerat mellan mål och behinds), mål eller behinds(räknas som separat poäng) - kommer att göras under matchen.

Vinnande marginal

Förutse laget som kommer att vinna matchen och vinstmarginalen.

Race till (Poäng/ Mål/ Behind)

Förutse laget som först når ett visst antal Poäng, Mål eller Behinds under matchen.

Baseball

Generella regler

Alla matcher måste börja vid utsatt tid (lokal arenatid) för att vadet ska gälla. Om en match inte startar enligt den tid som angivits ogiltigförklaras alla spel. Enda undantag är om vi utannonserat en felaktig starttid.

Om en match avbryts och slutförs en annan dag, kommer alla spel att betraktas som ogiltiga (om inget annat anges i dessa regler).

Alla spel inkluderar extra innings om inget annat anges.

Det måste finnas minst 5 kompletta innings spel om inte hemmalaget leder efter 4½ innings för spel på Money Line att ha handling. Om ett spel blir kallad eller ogiltigförklarad, bestäms vinnaren utefter ställningen, om inte hemmalaget har gjort mål, eller tar ledning i senare halvan av inningsen, i vilket fall vinnaren kommer att bestämmas utefter poängen vid den tidpunkt då spelet kallades. Pengar kommer att återbetalas om hemmalaget kvitterar spelet, då det avbryts. Ogiltigförklarade spel kommer inte att kunna föras över till följande dag.

Matchen måste gå till minst 9 kompletta innings (eller 8½ innings om hemmalaget leder) för att vaden ska gälla – om inget annat anges.

För 7 innings spel måste spelet gå minst 7 fulla innings (eller 6½ innings om hemmalaget leder) för spel på över / under eller Kör linje har åtgärder med undantag för när ett resultat redan har fastställts.

I 2-vägsmarknader tillkommer så kallade "push rules" om inget annat anges nedan. Vad på singelspel returneras medan det i multiplar/parlays betraktas som en icke deltagare.

Om matcharena ändras kommer spel som redan är placerade att kvarstå om hemmalaget fortfarande betraktas som sådant. Om det ursprungliga bortalaget istället betraktas som hemmalag kommer alla spel baserat på de ursprungliga förutsättningarna att förklaras ogiltiga.

När ett dött lopp inträffar för första plats så innebär det att vi delar insatsen på antalet spelare som lagt det vinnande valet, med fullständiga Odds betald vid en reducerad insats. Resten av insatsen går förlorad. Om en varje-vägsspel innebär ett dött-lopp vinnare, kommer den vinnande delen av spelet avgöras enligt ovan och plats delen kommer att avgöras i sin helhet, enligt relevanta platsvillkor. Om ett dött lopp involverar placerade val och resulterar i mer än den tilldelade antalet platser, då kommer insatserna att delas som tidigare och avgjord enligt fullständiga platsvillkor.

Livebetting

Alla spel gäller oavsett förändringar av kastare. Extra innings räknas.

MLB insatser

Om båda startkastarna inte är exakt de som specificerats vid tiden då vadet placerades, kommer vadet att bedömas som inget spel, "no action".

Moneyline

Förutse vilket lag som vinner matchen.

Run line/2-vägs antal Runs

Vinst/Förlust avgörs av antalet löpningar (runs) som samlas ihop av båda lagen, i en jämförelse med den "run line" som givits före matchen startade.

Run line -1.5

Du vinner om ditt lag vinner matchen med en löpskillnad på två eller flera.

Run line+1.5

Du vinner om ditt lag vinner eller förlorar med exakt en löpnings skillnad.

Ö/U /Totalt/ 2-vägs Totalt antal runs

Förutse det totala antalet löpningar som uppnås i en match.

Över 9.5

Ditt spel är vinst om det blir fler än 9 löpningar i matchen. Vid annan utgång är ditt spel förlorat.

Under 9.5

Ditt spel är vinst om det blir färre än 10 löpningar i matchen. Vid annan utgång är ditt spel förlorat.

Under 9

Ditt spel vinner om det blir färre än 9 löpningar i matchen.

Om det blir nio löpningar exakt betalas insatsen tillbaka. I alla andra fall är spelet att betrakta som förlorat.

Över 9

Ditt spel vinner om det blir fler än 9 löpningar i matchen.

Om det blir exakt 9 löpningar betalas insatsen tillbaka. I alla andra fall betraktas spelet som förlorat.

Första halvan (5 innings)

Allt spel på första halvlek i baseboll baseras på ställningen efter fem kompletta innings.

Matchen måste gå till minst 5 kompletta innings för att spelet ska gälla.

Udda/Jämn

Förutse huruvida det sammanlagda antalet löpningar kommer att sluta på en udda eller jämn siffra.

Matchen måste pågå i minst 9 fulla innings (eller 8½ innings om hemmalaget leder) för att spelet ska gälla.

Spel på en serie (Series betting)

Spel är ogiltiga om inte det statuerade antalet matcher (utfärdat av respektive förbund eller organisation) är komplett – eller har ändrats.

Först till 3 löpningar (Runs)

Förutse vilket lag som kommer först till 3 löpningar/Runs.

Om inget av lagen kommer upp i tre löpningar betraktas spelet som ogiltigt.

Första/Sista homerun

Första/Sista homerun betyder spel på vilket lag som kommer att göra matchens första respektive sista home run (varvning).

Om en match slutar utan att det gjorts någon home run betraktas alla spel på Första/Sista home run som ogiltiga.

Om en match avbryts efter det att en home run är gjord kvarstår allt spel på Första home run medan spel på Sista home run kommer att ogiltigförklaras. Om en match avbryts utan att det gjorts någon home run kommer allt spel på Första/Sista home run att betraktas som ogiltiga.

Laglöpningar totalt

Laglöpningar totalt är snarlikt spel på Över/Under. Vinst/Förlust avgörs av totala antalet löpningar av ett namngivet lag.

Matchen måste pågå i minst 9 fulla innings (eller 8½ innings om hemmalaget leder) för att spelet ska gälla.

Vinnare 1a Inning (före matchstart) och 1-9 inning moneyline 3-vägs (live)

Förutspå vinnaren i slutet av den första inningen. Spel kan läggas genom att antingen välja vinst Hemma, Oavgjort eller vinst Borta.

Run Line 1a Inning (före matchstart) och 1-9e inning handikapp (live)

Speltypen där du ska förutspå vinnaren i slutet av den första inningen som inkluderar förinställd fördel.

1a inning Ö/U (före matchstart) och 1-9 inning totalt antal Runs (live)

Förutspå totala antalet runs som uppnås av båda lagen i slutet av den första inningen.

1a inning Udda/Jämn

Förutspå om det totala antalet runs som uppnås av båda lagen kommer att vara Udda eller Jämn.

Laget med högsta inning

Vilket lag kommer att ha flest runs i en inning. Här tillkommer så kallade "Push rules".

Totalt 3/5/7 Inningar

Förutspå totalt antal runs som uppnås av båda lagen efter 3/5/7 Inningar. Spel som placerat efter 3/5/7 innings som blivit färdigställda, förutom om resultatet redan blivit fastställt (eller efter) av mitten av 3/5/7 inningen. Exakt resultat: Spel placerade kommer rättas efter 3/5/7 inningarna. Om dem inte är fullständigt genomförda, så är alla spel void. Båda lagen gör mål första 3/5/7 innings: Spel kommer rättas klart efter 3/5/7 innings av matchen när den är komplett, såvida inte resultatet redan blivit fastställt.

3-vägs Run Line och 3-vägshandikapp

Förutspå vinnaren med förinställda fördelar. Det finns 3 möjliga utfall som alla inkluderar förinställda fördelar – vinst Hemma , Oavgjort, vinst Borta.

3-vägs Totalt antal Runs

Förutspå om totala antalet runs som uppnås av båda lagen kommer att vara Över, Under eller Exakt som det förinställda talet.

Vinstmarginal

Förutspå vilket lag och med exakt hur många runs som kommer att vinna från alternativen.

Totalt Lag Udda/Jämn

Förutspå om antalet runs som uppnås av det aktuella laget kommer att vara Udda eller Jämnt.

Dubbelt resultat / halvtid-heltid

Förutspå resultatet av en match efter de första 5 inningarna och i slutet av matchen. (Extra innings räknas vid rättning) Om matchen avbryts, så är alla spel void. Om resultatet efter extra innings är oavgjort, så är det void.

Vinnare

Spelet baseras på slutposition inklusive slutspel eller play off.

Att kvala in

Skulle ett lag bli diskvalificerat från en turnering innan en match kommer allt spel på kvala in/vinna turneringen förklaras ogiltiga.

Boxning/MMA

Generella Regler

Spel kommer rättas utefter officiellt resultat i slutet av fighten. Överklaganden/Tillägg kommer ej påverka rättningen (Såvida överklagande/tillägget beror på ett uppenbart mänskligt misstag när offentliggörandet av vinnaren deklarerar.)

En fight som slutar med "No Contest" kommer leda till att alla spel placerade blir ogiltigförklarade och insatsen återbetalas.

Om en fighter drar sig tillbaka eller om domaren stoppar fighten mellan rundorna så kommer fighten att tolkas som att den tagit slut i rundan som föregick den där den blev stoppad.

Om ett event är uppskjutet, instället eller om en fighter är ersatt, nummer rundor ändras så är alla spel ogiltigförklarade (VOID) och insatsen återbetalas.

Om fighten inte esker som den är schemalagd och inte spelas på samma datum (Lokal tid) alla spel är ogiltigförklarade (VOID). Undantag är: 1; Om vi visar fel starttid, 2; Om vi sätter upp en fight med en tid som ännu ej är annonserad och om datumet ej är annonserat. Så snart ett officiellt datum och tid satts och offentliggjorts så gäller eventet mot de normala reglerna.

Vinnare

Om matchen slutar oavgjort så är alla spel på MoneyLine ogiltigförklarade och insatsen återbetalas såvida inte oavgjort erbjöds när man valde sitt spel på den aktuella marknaden.

Vinstmetod och exakt vinstmetod:

Om matchen stoppas på grund av skada eller diskvalificering så rättas matchen och anses vara en Technical Knockout (TKO) Notera att själva beslutet att stoppa matchen behöver ske av domare eller läkare. Om det blir ett tekniskt domslut som gör att en match tar slut så rättas alla marknader som beslut eller av marginal av poäng. Om det är tekniskt oavgjort så rättas alla marknader som oavgjort. En teknisk submission kommer räknas som submission.

Fight att gå till distans

"Ja" kommer enbart rättas som vinnare om det korrekta antalet schemalagda rundor har genomförts.

Rundor Betting

Om ett tekniskt beslut sker så kommer alla marknader att rättas genom beslut eller poängvinst. Om det blir tekniskt oavgjort så rättas alla marknader som oavgjort.

Totala Rundor

För rättningens skull där en halv runda är offentliggjort så är 2 minuter och 30 sekunder av ronden som det kommer rättas efter. Ett exempel: Över 2 min och 30 sekunder i den 2:a rundan kommer vara likställt med Över 1.5 rundor, om det blir ett tekniskt beslut eller tekniskt oavgjort så rättas marknaden efter poängen som var när fighten blev stoppad.

Fighter att vinna genom finish

Att vinna genom finish betyder att man vinner via KO/TKO/Diskvalificering, submission eller annan form av stopp i matchen. Något beslut av domare kommer ej räknas som att vinna genom finish för rättningens skull.

Boxning Generella Regler

Om fighten ej sker när datumet för fighten är satt och inte spelas samma tid så är alla spel VOID. Undantaget är om vi aviserar felaktig starttid på vår sida. Om fighten inte sker när utsatt tid är så är alla spel VOID såvida inte: 1: Vi aviserar felaktig starttid, 2: Om vi sätter upp en fight där vi påvisar en tillfällig starttid och tillfälligt datum när det ej är bekräftat av officiella källor. När en officiell källa bekräftar datum + tid så kommer detta korrigeras och bli korrekt och då gäller våra generella regler för spelet.

Boxning Vinstmetod

Om av någon anledning antalet rundor i en fight ändras så är spel som redan placerats void och insatsen kommer återbetalas. Resultat i spelen också kommer bli void. Om det sker att det blir ett tekniskt beslut före slutet på fighten så rättas alla marknader som beslut eller kommer rättas som beslut.

Totala Rundor Betting

Om av någon anledning antalet rundor i en fight ändras så är spel som redan placerats void och insatsen kommer återbetalas. I Damernas boxning och 2 minuters så kommer det efter 1.00 att avgöra halva runden.

Boxning Vilken runda slutar fighten / Kommer matchen slutas?

Denna regel gäller även på totala rundor

Cricket

Generella Regler

Alla matcher måste starta på schemalagt datum (lokal tid) för att spelen ska vara giltiga.

Inställda eller framflyttade matcher är ogiltiga om de inte flyttas och spelas samma dag (lokal tid) eller om reglerna säger annat. Undantag görs om tiden för avspark är felaktig på webbplatsen.

Alla öppna spel på totals i en Twenty 20-match kommer att vara ogiltiga om minskningen är med 3 eller mer overs och ogiltiga i andra begränsade overs-matcher om minskningen är med 5 eller fler overs.

Om spelplatsen för en match ändras kommer redan placerade spel att vara giltiga om hemmalaget fortfarande är samma. Om hemma- och bortalaget för en match byts ogiltigförklaras spel som baseras på den ursprungliga informationen.

Alla insatser rättas med hjälp av det officiella resultatet enligt den som anordnar matchen eller tävlingen.

En dagsmatch/Twenty20

I matcher som påverkas av dåliga väderförhållanden styrs spelen av de officiella tävlingsreglerna med följande undantag: om en match bestäms av antingen en bowl-out, en eliminator (Super Over) eller genom att singla slant ogiltigförklaras alla spel.

Om en match avbryts på grund av påverkan utifrån ogiltigförklaras spelen om inte ett resultat kan bestämmas baserat på de officiella tävlingsreglerna. I ett fall där motståndaren ändras från den som utlovats ogiltigförklaras alla spel för denna match.

Testmatcher

Spelen blir stående enligt det officiella resultatet om minst en boll har bowlats.

Vid oavgjort och ingen vinnare utnämns av tävlingsreglerna så kommer alla insatser att betraktas som ett push och återbetalas.

Om en match avbryts på grund av påverkan utifrån ogiltigförklaras alla insatser.

Om en match avbryts på grund av påverkan utifrån ogiltigförklaras alla spel.

Money Line

Förutsäg vem du tror kommer vinna matchen. Om den här marknaden finns i två-vägs val, gäller Push-regler vid oavgjort.

Bästa Slagman/Bästa Bowler

Spelaren med bäst slaggenomsnitt ses som Bästa Slagman. Spelaren med bäst bowlinggenomsnitt ses som Bästa Bowler. Spel på spelare som inte väljs ut bland de första 11 eller som blir ersättare ogiltigförklaras. Om en spelare väljs men inte slår eller står ute på fältet blir spel på honom stående. Dött lopp-regler gäller.

Det finns ett minsta antal overs som bör spelas innan spelet avbryts eller går all out. Annars ogiltigförklaras alla spel:

- One day International – 20 overs
- Alla Domestic 40 Over-tävlingar – 10 overs
- Alla Domestic 50 Over-tävlingar – 20 overs
- Alla Twenty20 Cup – 6 overs

Matchens bästa spelare

Spelen rättas enligt vem som officiellt ses som matchens bästa spelare. Dött lopp-regler gäller.

Vinnaren av myntkastningen

Förutsäg vilket lag som vinner myntkastningen vid början av matchen. När myntkastningen har bestämts, är alla spel som lagts på det giltiga.

Högst Opening Partnership

Förutsäg vilket lag som får flest runs på deras 1:a partnership. Spelen blir stående när 1 boll har bowlats i varje lags 1:a innings. Om en marknad finns som 2-väg gäller dött lopp-regler.

Flest Sixes i matchen

Förutsäg vilket lag som blir först med att få flest Sixes i matchen. Om en match avbryts innan de Overs som krävs för de olika matchtyperna har nåtts ogiltigförklaras spelen. I Test och County Championship-matcher räknas hela matchen. I Test-matcher måste ett minimum av 200 overs bowlas, annars ogiltigförklaras spelen. I Twenty20-matcher måste matchen schemaläggas för fulla 20 overs och det måste finnas ett officiellt resultat. I One Day-matcher där antalet overs har minskats och resultatet inte har bestämts än ogiltigförklaras spelen. Vid rättningen är detta alla deliveries som slagmannen får med exakt sex runs (inklusive All-run/Overthrows). I matcher som avgörs av en Super-Over räknas inte sixes under Super-Overn vid rättningen.

1:a Wicket-metod

Förutsäg vilken metod som 1:a Wicket i matchen spelas. Om matchen avbryts innan en wicket har spelats eller om ingen wicket spelas i matchen ogiltigförklaras alla spelen.

50/100 Poäng i en match

Förutsäg om en spelare gör 50/100 eller fler runs i matchen. För olika matchtyper finns det ett visst minimum av overs som ska spelas, annars blir spel på denna speltyp ogiltigförklarade:

- Testmatcher – Hela matchen räknas. I oavgjorda matcher måste minst 200 overs spelas
- Endagsmatcher – 40 overs måste spelas
- Twenty20-matcher – 20 overs måste spelas

Flest Run Outs

Förutsäg vilket lag som får flest run-outs när de fieldar. Om matchen avbryts ogiltigförklaras spelen. Om en match får färre overs och ett matchresultat nås kommer det lag som fått flest run-outs medan de fieldar, oavsett hur många overs som spelats. I matcher som avgörs av en Super-Over räknas inte run-out under Super-Overn vid rättningen. I testmatcher räknas alla innings i matchen.

Antalet runs i 1:a over

Förutsäg antalet runs som får poäng under 1:a innings i matchen. Extra runs och straffruns inkluderas. Om 1:a Over inte slutförs ogiltigförklaras spelen.

Runs då 1:a Wicket faller

Förutsäg antalet runs i matchen där 1:a Wicket faller. Om en match avbryts innan 1:a Wicket faller, eller om det inte finns någon Wicket i matchen, ogiltigförklaras spelen.

Hur blir näste slagman ute

Förutsäg vilken metod som första/nästa Slagman blir ute. Om det inte sker några Wickets i hela matchen eller efter att spelet har placerats i livespel ogiltigförklaras spelen.

Udda/Jämnt

Förutsäg om antalet runs i den relevanta perioden (Match, Innings, Over) blir udda eller jämnt. Extra runs och straffruns inkluderas vid rättningen. Om den relevanta perioden inte slutförs ogiltigförklaras spelen.

Runs Över/Under

Förutsäg om antalet runs i den relevanta perioden (Innings, Over) blir över eller under en viss siffra. Om den relevanta perioden inte slutförs ogiltigförklaras spelen.

Först till 10 runs

Förutsäg vilket lag som blir först med att få 10 runs i matchen. Spelen blir stående om alla listade spelare börjar slå, annars ogiltigförklaras alla spelen. Spelen blir stående oavsett vilken av spelarna som börjar slå först. Om ingen av de listade spelarna når 10 runs vinner valmöjligheten Ingen. Om en match avbryts innan någon av spelarna når 10 runs, och om båda spelarna är ute, vinner valet Ingen. Annars ogiltigförklaras spelen.

Totalt antal Sixes i matchen

Förutsäg om de Sixes som görs i matchen blir över eller under en given siffra. Push-regler gäller. Om en match avbryts innan de Overs som krävs för de olika matchtyperna har nåtts ogiltigförklaras spelen. I Test- och County Championship-matcher räknas hela matchen. I matcher som blir oavgjort måste ett minimum av 200 overs bowlas, annars ogiltigförklaras spelen. I Twenty20-matcher måste matchen schemaläggas för fulla 20 overs och det måste finnas ett officiellt resultat. I One Day-matcher där antalet overs har minskats och resultatet inte har bestämts än ogiltigförklaras spelen. Vid rättningen är detta alla deliveries som en slagman får med exakt sex runs (inklusive All-run/Overthrows). I matcher som avgörs av en Super-Over räknas inte sixes under Super-Overn vid rättningen.

I "One Day" cricketmatcher så måste båda lagen få över 40 var, annars är bets void, om inte spelet redan har avslutats/rättat baserat på utgången.

Lag med högst 1:a 6/10/15 overs-poäng

Förutsäg vilket lag som får högst poäng efter de 1:a 6/10/15 Overs. Push-regler gäller. Om inget av lagen får det antal overs som omnämns ogiltigförklaras spelen.

Slagmansmatcher

Förutsäg vilken slagman som får flest runs i matchen. Push-regler gäller. I Test- och County Championship-matcher räknas endast de 1:a inningsen vid rättningen. Spelen blir stående om varje slagman har mottagit minst en boll.

Outright

Förutsäg vem du tror kommer vinna ligan. Spel rättas med slutplaceringen i ligan, om ingenting annat nämns.

Vinst i poolen

Förutsäg vilket lag som vinner i deras pool. Dött lopp-regler gäller.

Finalister

Förutsäg vilka två lag som spelar i turneringens final.

Utslagning

Förutsäg när i turneringen som ett visst lag blir utslaget.

Nå finalen

Förutsäg om ett visst lag når finalen av turneringen.

Darts

Generella regler

Alla matcher måste starta på utsatt tid (Lokal tid) för att spelen ska anses som giltiga.

Undantaget är om vi av någon anledning anger fel starttid.

Övergivna eller uppskjutna matcher är och blir rättade som "Void" dvs att spelaren får sin insats åter så länge inte matchen spelas på samma datum (lokal tid) eller som det är skrivet i våra spelregler.

Outright

Alla "outright" bets dvs spel på turneringsvinnare till exempel kommer rättas oavsett om spelaren inte deltar eller inte. Alla insatser rättas med hjälp av det officiella resultatet enligt den som anordnar matchen eller tävlingen.

Moneyline

Om det händer att en match inte färdigställs, så kommer den spelare som går vidare till nästa runda att vara avgörande vid rättningen av spelet. Om spelet är placerat på en tvåvägs marknad och resultatet blir "Lika" så är spelet "Void".

Spread & Över/Under

Om antalet sets/legs inte färdigställs, ändras eller skiljer sig från det ordinarie erbjudandet som erbjöds så är alla spel placerad "Void". Alla spel är "Void" om matchen inte är färdigställd.

Livebetting

Spel placerade på en match som blir avbruten och ej färdigställd, om antalet sets/legs inte färdigställs kommer rättas som "Void".

Esport

Generella regler

Alla matcher måste starta på utsatt tid (Lokal tid) för att spelen ska anses som giltiga. Undantaget är om vi av någon anledning anger fel starttid.

Övergivna eller uppskjutna matcher är och blir rättade som "Void" dvs att spelaren får sin insats åter så länge inte matchen spelas på samma datum (lokal tid) eller som det är skrivet i våra spelregler.

Outright

Alla "outright" bets dvs spel på turneringsvinnare till exempel kommer rättas oavsett om spelaren inte deltar eller inte. Alla insatser rättas med hjälp av det officiella resultatet enligt den som anordnar matchen eller tävlingen.

Moneyline

Om det händer att en match inte färdigställs, så kommer den spelare som går vidare till nästa runda att vara avgörande vid rättningen av spelet. Om spelet är placerat på en tvåvägs marknad och resultatet blir "Lika" så är spelet "Void".

Spread & Över/Under

Om antalet sets/legs inte färdigställs, ändras eller skiljer sig från det ordinarie erbjudandet som erbjöds så är alla spel placerad "Void". Alla spel är "Void" om matchen inte är färdigställd.

Livebetting

Spel placerade på en match som blir avbruten och ej färdigställd, om antalet sets/legs inte färdigställs kommer rättas som "Void".

Gaeliska Sporter

Generella regler

Alla spel är baserat på ordinarie tid. Extra tid räknas ej, om det inte anges. Alla matcher måste starta på utsatt tid för att spelet ifråga ska gälla (Lokaltid). Ett undantag är om vi på vår hemsida anger fel starttid. Om matcharena ändras så gäller spelen så länge hemmalagen och det är designat tydligt. Om hemmalag och bortalag ändras, och dras tillbaka så är alla spel placerade innan ändringen void. Om en match avbryts eller försenas av någon anledning så är det void så länge det inte arrangeras samma datum (eller som matchar någon annan del av våra spelregler). För rättningens skull så räknas ett mål som 3 p och 1 poäng som 1 p för att fastställa slutresultatet.

Outright

Alla spel gäller oavsett om format eller längd ändras under säsongen.

Moneyline

Förutspå vinnare i matchen: 3 möjliga kan ske: 1: Hemmalag vinner, X: Oavgjort eller 2: Bortalaget vinner.

Spread:

Förutspå vinnare i matchen med det angivna handicap som ges. (Mål 3p, poäng 1p). Om en marknad erbjuds som 2 vägs (Utan pris för oavgjort) och efter ett handicap har blivit tilldelat och matchen slutar oavgjort så är spelet void.

Över/Under

Förutspå totalt antal poäng och om det sker Ö/U, inkl mål (1 goal = 3 points) kommer vara över eller under.

Halvtid/Fulltid

Förutspå resultat vid Halvtid och slutligen Fulltid. Övertid räknas ej in. Om matchen avbryts eller övergivs så är det void på alla spel applicerat på den här speltypen.

1:a halvlek, ML, Spread eller Ö/U:

Spel placerade på 1:a halvleken gäller endast. Om matchen blir avbruten i andra halvlek så gäller fortfarande spel på 1:a halvlek. />

Live

Spel på en match live utan att det färdigställs set/legs kommer anses ej färdigställda och således vara void.

Golf

Generella regler

Om starten av en runda är försenad, eller spelet av en runda avbryts, kommer alla spel som lever kvarstå i 48 timmar. Om uppehållet/avbrottet överstiger 48 timmar, kommer alla levande spel att stängas och insatsen betalas tillbaka.

Om en spelare stryks innan starten av en turnering kommer allt spel på den aktuella deltagaren förklaras ogiltigt.

Spel gäller så snart en spelare har slagit ut från första tee.

Dött lopp-regeln: Denna regel används vid långtidsspel för vinnare. Ett dött lopp inträffar då två eller flera hamnar på samma position i ett lopp. I exempelvis Cykling kan två cyklister rulla över mållinjen exakt samtidigt och i Golf kan två spelare hamna på exakt samma poäng. När ett sådant event inträffar tilltar vi den så kallade Dött lopp-regeln som innebär att vi delar insatsen på spelet med antalet av vinnare som man i sin tur multiplicerar med det fulla vinnaroddset. Exempel: Du satsar 100 kr på att Golfspelare X skall vinna för odds 5.0. Han lyckas vinna men delar förstaplatsen med en annan golfspelare. Du får då 250 kr utbetalt tillbaka för detta spel (50 kr x 5.0).

Vinnare

Allt spel på vinnare baseras på den deltagare som spelar hem pokalen. Resultatet i ett eventuellt sarspel räknas således.

Allt spel gäller utom spel placerat på deltagare som inte kommer till spel i första rundan.

Vinnare första rundan

Vinnare är den spelare som är högst upp i resultatlistan efter första rundan.

Moneyline

Om ett individuellt matchspel slutar oavgjort förklaras alla spel som ogiltiga.

18-hålmatcher

Vadet gäller så snart spelarna har slagit ut från första tee. Om spelet avbryts kommer vad på den aktuella rundan att förklaras ogiltiga.

Vinnare är den spelare som har lägsta scoren över de aktuella 18 hålen.

Om en individuell match slutar oavgjort kommer alla spel att förklaras ogiltiga. Så kallat playoff-spel räknas inte.

72-hålmatcher

Vadet gäller så snart spelarna har slagit ut från första tee.

Den spelare som avverkat flest antal hål döms som vinnare. Om båda spelarna avverkar lika antal hål döms den spelare med lägsta scoren som vinnare.

Om en individuell match slutar oavgjort kommer alla spel att förklaras ogiltiga. Även ett eventuellt Play-off räknas.

Race to Dubai / PGA Tour Money List

Spel placerade på Race To Dubai/PGA Tour Money List är spel där det gäller att förutspå vilken golfare som når den officiella "money list" i slutet av säsongen. I Europa kallas den

Race to Dubai och i USA "USPGA Money List". Spel kommer avgöras vinnare efter färdigställd säsong för relevant tävling. Observera att det inte gäller Fed Ex Cup Vinnare bonus.

Albatross ja eller nej?

Kommer en spelare att göra en Albatross under någon av de fyra omgångarna? En Albatross är en poäng på 3 under par på ett hål. Spel avgörs med hjälp av officiell källa (Till exempel Pgatour.com). Alla minskningar till de ursprungliga schemalagda omgångarna kommer att annulleras såvida inte avvecklingen redan har fastställts.

Dubbelchans/Trippelchans

Att satsa på om en av de två / tre namngivna spelarna kommer att vinna turneringen Om ett eller flera av valen är en icke-löpare spel kommer dem att vara ogiltiga.

Grupp-Betting

Vilken spelare kommer att uppnå den högsta placeringen i slutet av turneringen från gruppen av nämnda spelare. Spelare grupperas ihop för speländamål. Om en spelare i gruppen drar sig ut innan turneringen börjar kommer marknaden att bli ogiltig. Regler för dött lopp gäller.

Bästa vänsterhänta spelare

Vilken vänsterhänt spelare kommer att avsluta turneringen högre upp på topplistan. Dött lopp-reglerna gäller. Rättas utefter den officiella webbplatsen för den touren, dvs. PGAtour.com eller Europeantour.com

Att sluta sist

Vilken spelare slutar sist. Spelaren måste fullständigt fylla i det officiella antalet hål i evenemanget. Alla spelare som drar sig tillbaka eller blir diskvalificerade i händelse, då kommer spel på dessa spelare att betraktas som förlorade vad. Regler för dött lopp gäller. Avgörs med hjälp av officiell turneringslista

Handboll

Generella regler

Alla vad baseras på resultatet vid ordinarie tids slut, exkluderat eventuell övertid.

Alla matcher måste starta vid utsatt tid (lokal tid) för att vadet ska gälla.

Alla matcher baseras på resultatet vid slutet av 60 minuters schemalagd speltid om ingenting annat nämns. Om de schemalagda 60 minuterna inte spelas ogiltigförklaras spelen, om ingenting annat nämns. Undantags görs för matcher där man använder barmhärtighetsregel: resultatet när barmhärtighetsregeln utropas blir det som spelet rättas på.

Om en match av någon anledning blir avbruten eller uppskjuten kommer alla spel att ogiltigförklaras, såvida den inte återupptas samma dag eller något annat uppges i vårt regelverk. Enda undantag är om vi utannonserat en felaktig starttid.

Livebetting

Om matchen ej slutförs ogiltigförklaras alla spel.

Mål övervägs oavsett om de är gjorda före eller efter det att ett vad är placerat.

Första halvlek

Endast spel placerade på första halvlek.

Vad ogiltigförklaras i händelse av att matchen avbryts innan första halvlek är slutförd.

Om en match avbryts i andra halvlek gäller fortfarande alla spel placerade på första halvlek.

Första lag att göra mål/Sista lag att göra mål

Första/Sista lag att göra mål innebär att man spelar på vilket lag som ska göra första respektive sista målet i matchen.

Om en match avbryts efter det att första målet är gjort kvarstår allt spel på första lag att göra mål medan spel på sista lag att göra mål ogiltigförklaras.

Udda/Jämn

A prediction of whether the total number of accumulated goals in a match will add up to an odd or even number.

Dubbelchans

Spel på Dubbelchans innebär att du har möjlighet att täcka in två av tre möjliga utgångar i varje match - i samma spel. Följande möjligheter är tillgängliga:

1 eller X – vinst vid hemmaseger eller oavgjort.

X eller 2 – vinst vid oavgjort eller bortaseger.

1 eller 2 – vinst vid hemma- eller bortaseger.

Halvtid/Fulltid

Förutse resultatet i halvtid och vid full tid.

Exempel: Om du väljer 1/X, spelar du på att hemmalaget leder i halvtid men att matchen slutar oavgjord. Övertid räknas inte.

Först till 3/5/10/20 mål

Förutse vilket lag som kommer först till 3/5/10/20 mål.

Att kvala in

Skulle ett lag diskvalificeras från en turnering före matchen, betraktas alla vad som ogiltiga.

Flest mål

Förutse vilken halvlek i matchen det gör flest mål.

Totalt antal lagmål

"Totalt antal mål för ett lag" liknar spelsättet Över/Under.

Vinst/förlust bestäms av antalet mål som ett visst lag har fått ihop.

Målskytt total

Förutse hur många mål en namngiven spelare gör totalt i matchen.

Målskytt i lag

Förutse vilken spelare, i ett namngivet lag, som kommer att göra flest mål i en serie eller turnering.

Mål gjorda på övertid räknas.

Lag citerade är endast för referensändamål.

I händelse att två eller flera spelare kommer upp i samma antal mål, förklaras vad på dessa spelare som ogiltiga medan övriga vad bedöms som förlorade.

Slutplacering

Förutse vilket lag som kommer att placera sig först i en turnering.

Om ett eller flera lag inte kommer till spel i turneringen, betraktas alla spel som ogiltiga och insatsen betalas tillbaka.

Gruppvinnare

Vad på slutplaceringen i gruppen.

1X2

Tre resultat av matchen kan väljas, hemmavinst, oavgjort eller bortavinst.

1 – Hemmavinst

X – Oavgjort
2 – Bortavinst

Andra halvlek 3-vägs ML

Förutse vinnaren av andra halvlek. Välj mellan hemmavinst, oavgjort eller bortavinst.

Första halvlek 3-vägs Handikapp

Förutse vinnaren av första halvlek, med hänsyn till angivet handikapp. Välj mellan hemmavinst, oavgjort eller bortavinst.

Andra halvlek 3-vägs Handikapp

Förutse vinnaren av andra halvlek, med hänsyn till angivet handikapp. Välj mellan hemmavinst, oavgjort eller bortavinst.

Fulltid 3-vägs Handikapp

Förutse vinnaren av matchen med hänsyn till angivet handikapp. Välj mellan hemmavinst, oavgjort eller bortavinst.

Andra halvlek O/U

Förutse totalt antal mål från båda lagen i andra halvlek att bli under eller över angivet antal.

Lag Udda/Jämnt

Förutse om totala antalet mål i matchen av ett lag blir udda eller jämnt.

2-vägs Handikapp (Halvlek)

Förutse vinnaren av angiven halvlek, med hänsyn till angivet handikapp.

2-vägs Over/Under (Halvlek)

Förutse om totala antalet mål i matchen i angiven halvlek blir under eller över angivet antal.

Insatsen tillbaka vid oavgjort

Förutse vinnaren av matchen. Vid oavgjort återbetalas insatsen av spelet.

Dubbelchans första halvlek

Samma som dubbelchans, spel avgörs efter resultatet i första halvlek.

Vinnarmarginal

Förutse exakt hur många mål ett av lagen vinner matchen med.

2:a halvlek

Spel (1X2, Handikapp och Över/Under) rättas endast på resultatet i 2:a halvlek.

Spelen ogiltigförklaras om matchen avbryts.

Bästa målgörare/Bästa målgörare för ett lag

Mål som görs under vanlig speltid (60 minuter) och övertid räknas för att rätta spelet. Mål vid straffar räknas inte. Dött lopp-regler gäller. Om en spelare deltar i en turnering gäller alla spel.

Outright/Vinnare

Förutsäg vem du tror kommer vinna matchen. Spel rättas med slutplaceringen i ligan, efter slutspelet (om detta spelas), om ingenting annat nämns.

Lag med flest mål i halvlek

Förutse vilket lag som för flest mål i första eller andra halvlek av matchen.

Flest mål under halvlek

Förutsäg vilken halvlek som får flest gjorda mål. Push-regler gäller.

Ishockey

Generella regler

Alla matcher måste börja vid utsatt tid (lokal arenatid) för att vadet ska gälla. Enda undantag är om vi utannonserat en felaktig starttid.

Om det skett ett byte av matcharena, kommer de vad som redan inlämnats att kvarstå förutsatt att hemmalaget fortfarande betraktas som sådant. Om bortalaget istället är att betrakta som hemmalag, kommer de ursprungliga vaden att ogiltigförklaras.

Minst 55 minuter av matchen måste genomföras. Om matchen av någon anledning avslutas innan 55 minuter är spelade, kommer alla insatser att återbetalas om ingen annan information utgår.

Om inget annat anges kommer alla vad baseras på resultatet vid ordinarie tids slut, exkluderat eventuell övertid.

Dött lopp-regeln: Denna regel används vid långtidsspel för vinnare. Ett dött lopp inträffar då två eller flera hamnar på samma position i ett lopp. I exempelvis Cykling kan två cyklister rulla över mållinjen exakt samtidigt och i Golf kan två spelare hamna på exakt samma poäng. När ett sådant event inträffar tilltar vi den så kallade Dött lopp-regeln som innebär att vi delar insatsen på spelet med antalet av vinnare som man i sin tur multiplicerar med det fulla vinnaroddset. Exempel: Du satsar 100 kr på att Golfspelare X skall vinna för odds 5.0. Han lyckas vinna men delar förstaplatsen med en annan golfspelare. Du får då 250 kr utbetalt tillbaka för detta spel (50 kr x 5.0).

Pre-Livespel

Ett pre-livespel avgörs (betalas ut vid eventuell vinst) efter slutsignalen. Detta inkluderar eventuell övertid och straffläggning. Resultatet för matcher som avgörs genom straffläggning ger ett mål för det vinnandelaget.

Vänkskapsmatcher och Internationella vänkskapsmatcher bestäms efter den ordinarie tid såvida inget annat är angivet.

Inklusive övertid:

2-vägs ML

2-vägs HC

2-vägs OU

Exakt ställning

Udda/Jämn

Vinstmarginal

Exklusive övertid:

Perioder – Alla perioder speltyp (1:a, 2:a, 3:e) slutställs exklusive övertid

Oavgjort inget spel

Exakt ställning

Race till mål (2,3,4,5)

Tidpunkt för första mål

Dubbelchans

Antal mål

Antal lagmål

Båda lagen gör mål

Mest målrik period

3-vägs handikapp

Att vinna mot noll

Vinstmetod

Första målet

Sista målet

Vinstmarginal

1:a period/Fulltid
Asian Lines
Livespel

Ett livespel avgörs (betalas ut vid eventuell vinst) efter slutsignalen. Detta inkluderar eventuell övertid och straffläggning. Resultatet för matcher som avgörs genom straffläggning ger ett mål för det vinnandelaget.

Vänkskapsmatcher och Internationella vänkskapsmatcher bestäms efter den ordinarie tid såvida inget annat är angivet.

Följande speltyper kommer att exklusive övertid:

3-Vägs ML
3-Vägs handikapp
3-Vägs totala antal mål OU
Inget spel vid oavgjort
Dubbelchans
Nästa mål
Första att göra mål
Sista att göra mål
Båda lagen att göra mål
Antal mål
Antal mål av ett lag
Totalt antal mål av ett lag
Övertid
Perioder – Alla perioder speltyp (1:a, 2:a, 3:e)
Lag som vinner flest perioder
Lag som vinner alla 3 perioder
Race till mål (2, 3, 4, 5)
Båda lagen gör minst 2 mål (3 mål)
Att vinna mot noll
Vinstmarginal

Följande speltyper kommer att avgöras inklusive övertid för alla ishockeyligorna:

Handikapp FT (2-Väg)
När En Match Ska Sluta
Exakt Poäng (utan oavgjort)
Vinst Marginal
Ojämn/Jämn
Antal mål av ett lag
Antal mål (2-Väg)
2-Vägs ML
2-Vägs Handikapp

2-Vägs Över/Under

NHL

NHL-spel (innan matchstart och livespel) inkluderar övertid och straffläggning, såvida inget annat är angivet.

Om en match avgörs genom straffläggning kommer ett mål att läggas till det vinnande laget samt till det totala antalet mål i matchen.

NHL ordinarie tid och försäsongsspel avgörs efter resultat i slutet av ordinarie tid. Följande NHL speltyper kommer att avgöras enligt ordinarie tid:

3-Vägs ML

Puck Line (Handikapp) (3-Vägs)

Dubbel Chans

>Första att göra mål

Sista att göra mål

Inget spel vid oavgjort

Totalt antal mål av ett lag

Totalt antal mål

Högst resultat period

Nästa Mål

Att vinna mest perioder

Första till tre mål

Totalt antal skott på mål:

Alla tävlingar (Exklusive NHL)

Alla förspel (spel som läggs innan matchen startar) avgörs av resultatet vid slutet på ordinarie tid, exklusive övertid såvida inget annat är angivet. För livespel, se reglerna för "Livespel".

Vänkskapsmatcher och Internationella vänkskapsmatcher bestäms efter den ordinarie tid såvida inget annat är angivet.

Första/andra/tredje perioden

Vad placerade på första/andra/tredje perioden omfattar endast resultat.

Den tredje perioden är exklusive övertid.

Vad ogiltigförklaras om matchen avbryts före slutet av första/andra/tredje perioden.

Om en match avbryts under andra/tredje perioden, gäller fortfarande vad placerade på första perioden.

Om en match avbryts under tredje perioden gäller fortfarande vad placerade på andra perioden.

2W ML

Förutse vinnaren av matchen inklusive övertid och straffar

Kvalificering

Om ett lag diskvalificeras från en turnering under en match, ogiltigförklaras alla insatser på "qualification/win the cup". Kvalificerings-vad inkluderar övertid och straffar.

Serievinst

Spel ogiltigförklaras om ursprungligt antal matcher (utannonserat av respektive organisatör) ej genomförs eller ändras.

Head-to-Head

Om en eller flera deltagare inte kommer till start, ogiltigförklaras alla spel och insatsen betalas tillbaka.

Första och sista målskytt

Förutse om en spelare gör det första målet eller ett mål när som helst i matchen. Självmål räknas inte. Om ett självmål görs kommer föregående eller nästa mål (om det finns några) att övervägas och avgöra. Om bara självmål görs i matchen kommer det att betraktas som No Goalscorer-resultat.

För alla ligor (inklusive NHL) kommer spel på spelare som inte ingår i uppställningen att vara ogiltiga.

Första målskytt; insats på spelare som inte kommer till spel i matchen eller spelare som tillkommer efter första målet kommer att ogiltigförklaras.

Om en match avbryts efter första målet, kommer alla insatser på första målskytt att kvarstå. "Sista målskytt" och enbart "Målskytt" utgår.

Om en match avbryts innan första målet tillkommit, kommer alla spel på första målskytt att ogiltigförklaras. Vi försöker alltid erbjuda ett odds för alla som deltar, spelare som däremot inte finns med och gör första/sista målet kommer rättas som vinnare vid rättningen.

Första målet/sista målet

Första respektive sista lag att göra mål betyder att man satsar på vilket lag som ska göra första respektive sista målet i matchen.

Övertid är inkluderad i denna speltyp för alla ligor

Om en match avbryts utan att det gjorts något mål, kommer laget som vann straffarna att vara det lag som först göra mål.

Om en match avbryts efter det att det gjorts ett mål, kvarstår alla spel på Första lag att göra mål medan insatser på Sista lag att göra mål ogiltigförklaras. Om en match avbryts utan att det gjorts något mål, ogiltigförklaras alla spel på Första respektive Sista lag att göra mål.

Udda/jämn

Förutse huruvida det totala antalet mål i matchen kommer att bli ett udda eller jämnt tal.

Match som slutar 0-0 kommer att betraktas som ett jämnt tal i fråga om antalet mål totalt.

Slutresultat – exakt resultat

Förutse resultatet efter ordinarie tids slut (specialregler för NHL).

Om det visar sig att det exakta resultatet inte finns med i vårt utbud, betraktas alla vad som förlorade.

Dubbelchans

Spel på Dubbelchans innebär att du har möjlighet att täcka in två av tre möjliga utgångar i varje match - i samma spel. Följande möjligheter är tillgängliga:

1 eller X – vinst vid hemmaseger eller oavgjort.

X eller 2 – vinst vid oavgjort eller bortaseger.

1 eller 2 – vinst vid hemma- eller bortaseger.

Alla spel gäller för ordinarie tid i alla ligor

Tid för första målet

Om en match avbryts efter det att första målet är gjort gäller fortfarande alla spel.

Om en match avbryts innan första målet gjorts, ogiltigförklaras alla spel.

Om en match slutar mållös ogiltigförklaras alla spel(övertid och straffar inkluderas i denna speltyp).

Direkt efter det att matchen startar betraktas det som första minuten. Så om det görs ett mål efter 24 minuter och 16 sekunder, bedöms det som om målet fallit i den 25 minuten.

Övertid

Förutse om matchen kommer att avgöras på övertid eller inte.

Om matchen avgörs genom straffslag, kommer ett mål att läggas till vinnande lag samt till det totala antalet mål.

Flest mål

Förutse i vilken period det görs flest mål.

Om det görs lika många mål i en eller flera perioder ogiltigförklaras alla spel.

Flest mål exkluderar övertid.

Först till 3 mål

Förutse vilket lag som blir först med att göra tre mål. Övertid inkluderas i denna speltyp för alla ligor. Alla straffar kommer att ses som ett mål. Exempelvis: Om lag A är det första laget att göra mål på straffar när den ordinarie tiden slutar oavgjort med 2:2, och lag B vinner straffarna, då är lag B det lag som gör målen först enligt detta syfte.

Slutposition

Förutse vilket lag som kommer först i en turnering.

Om ett eller flera lag av någon anledning inte kommer till start i turneringen, kommer alla vad att ogiltigförklaras och insatserna betalas tillbaka.

Skott på mål

"Skott på mål" är snarlikt Handikapp och spel på Över/Under.

Vinst/förlust avgörs av antalet skott på mål från de båda lagen, och sedan räkna in det handikapp som gällde vid matchens start.

Degradering

Om ett lag av någon anledning flyttas från ligan eller turneringen innan säsongen startat, kommer alla spel på den aktuella marknaden att ogiltigförklaras och en ny marknad öppnas.

Vinnare

Spel på slutposition inklusive eventuellt slutspel/play off.

Gruppvinnare

Spel på placering i gruppen.

Series score

Spel ogiltigförklaras om antalet matcher ändras eller icke genomförs utifrån det ursprungliga schemat från respektive förbund.

Utslagningsnivå

Förutse i vilket skede av en turnering som ett lag kommer att slås ut.

Utvisning

Förutse vilken typ av utvisning som kommer att utdömas först.

Handikapp

Förutspå handikappen mellan båda lagen vid slutsignalen.

Handikapp spel innan matchstart (exkluderar NHL) kommer att avgöras efter ordinarie resultat.

Handikapp spel på live-events kommer att avgöras med resultat från övertid/straffar.

Exempel:

+0.5 Du vinner om ditt lag spelar oavgjort eller vinner matchen.

-0.5 Du vinner om ditt lag vinner matchen.

Över/under

Förutspå det totala antal mål som görs i en match.

Över/under-spel innan matchstart (exkluderande NHL) kommer att avgöras på resultatet vid ordinarie tids slut.

Över/under-spel på live-events kommer att avgöras från resultatet av övertid/straffar.

Exempel:

Över 2 spel vinner om det finns tre eller fler mål gjorda i matchen. Om det blir exakt två mål, kommer insatsen att ges tillbaka. Spelet förlorar om det är 0 eller 1 mål gjorda i matchen.

Över 2.5 spel vinner om det är tre eller fler mål gjorda i matchen. Spelet förlorar om det finns 0, 1 eller 2 mål gjorda i en match.

Under 2.5 spel vinner om det är 0, 1 eller 2 mål gjorda i matchen. Spelet förlorar om det är tre eller fler mål gjorda i matchen.

Totalt antal mål

Förutspå antal mål gjorda i matchen.

Över 2.5 - Spelet vinner om det är 3 mål eller fler gjorda i en match.

Under 2.5 - Spelet kommer att vinna om det inte är några mål gjorda eller färre än 3 i en match.

3-vägs handikapp

I ett 3-vägs handikapp är linjen satt så att det också kan bli ett oavgjort resultat, och ger dig 3 potentiella spel. Handikapp (-1) - Du vinner om ditt lag vinner matchen med en målskillnad på två eller mer. Oavgjort: Du vinner om laget med (-1) handikapp vinner matchen med exakt ett mål i målskillnad. Handikapp (+1) - Du vinner om ditt lag spelar oavgjort eller vinner matchen.

Ordinarie Tid Vinnare

Förutspå vinnaren efter endast ordinarie tid.

Asian HC

Asiatiska marknader avgörs efter resultat av ordinarie tid. Live Asian Handikapp spel avgörs enligt resultatet av resten av matchen efter det att insatsen var lagd. Mål gjorda före insatsen var lagd är inte inkluderade.

Antal mål

Spela på antalet mål gjorda av de två lagen inom de ordinarie spelade 90 minutrarna. Självmål räknas i vadslagsningssyften.

Totalt antal mål av ett lag

Förutspå det totala antal mål gjorda av ett namngivet lag.

Över 0.5 - Spelet vinner om laget gör 1 eller fler mål

Under 0.5 - Spelet vinner om laget inte gör mål

Over 1.5 - Spelet vinner om laget gör 2 eller fler mål

Under 1.5 - Spelet vinner om laget gör 1 mål eller färre

Självmål räknas i vadslagsningssyften.

Inget spel vid oavgjort

Förutspå det vinnande laget. Om eventet slutar oavgjort kommer spelen ses som ogiltiga och insatserna kommer att betalas tillbaka.

Båda lagen gör mål

Ja = att båda lagen gör mål.

Nej = inget av lagen gör mål.

Spelen kvarstår om båda lagen har gjort mål i matchen oavsett om matchen senare avbryts.

Vinnande Marginal

Förutspå det vinnande lagets vinstmarginal. Övertid och straffar är inkluderade för den här typen av spel för alla ligor.

Lag att göra första/sista/något mål

Vilket lag gör första första/sista/något mål i en match. Självsmål räknas till det laget som tilldelats målet.

Om ett evenemang avbryts efter att ett mål är gjort så kommer alla spel på det laget att göra första målet att stå kvar/laget som gör sista mål kommer att vara ogiltigt/något mål som redan bekräftats kommer att stå kvar och något mål som inte bekräftats kommer att vara ogiltigt.

Om ett evenemang avbryts utan att något mål alls har gjorts, då kommer alla spel på lag att göra första/sista/något mål att vara ogiltiga.

Livespel - vinnare av ordinarie tid
Förutsäg vinnaren av ordinarie tid endast.

Tävling Till Mål (2,3,4,5)

Förutspå vilket av de två lagen som kommer att nå ett specifikt antal mål först. Ingendera utsatt som ett valfritt urval.

Båda lagen gör minst 2 mål (3 mål)

Förutspå om båda lagen kommer att göra 2 mål eller mer under matchen.

Vinner Utan Insläppt Mål

Förutspå vilket av de två lagen som kommer att vinna matchen utan att släppa in ett mål under ordinarie speltid.

Högsta Poäng Perioden

Förutspå vilken av de tre perioderna som kommer att ha flest gjorda mål.

Vinnande Metod

- Förutspå vilket som kommer att vara den vinnande matchmetoden - efter: Ordinarie Speltid, Övertid eller Straffar.

1a perioden/Ordinarie Speltid

Förutspå vilket av de två lagen som kommer att vinna den 1a perioden och ordinarie speltid i en kombinerad speltyp.

Motorsport

Generella regler

Om en tävling eller ett kval är uppskjutet av någon orsak, kvarstår alla vad i 48 timmar.

Formel 1 - Kompletta tävlingsresultat

Alla vinster baseras på det officiella resultat som sätts upp av Federation Internationale de l'Automobile (FIA), i samband med prisceremonin.

Komplett mästerskapsresultat

Vadet bedöms utifrån den officiella resultatlista som sätts upp av FIA direct efter sista loppet för säsongen – och påverkas inte av eventuellt efterföljande straff eller omflyttningar.

Konstruktörer

Varje deltagare tilldelas ett pris för att ta hem konstruktörstiteln för Formula 1-säsongen, utifrån den officiella slutställningen i konstruktörsmästerskapet, enligt FIA:s regelverk. Villkor för "båda-vägarna" tillkommer och kan uppdateras under säsongens gång. Första att avbryta

Spel på den första föraren som tvingas att avbryta kommer att gälla från att det första formeringsvarvet startar.

Ett vinnande spel är på konstruktören eller föraren till den första bilen som tvingas att avbryta. Om mer än en bil/förare tvingas att avbryta på samma varv gäller Dead-Heat-reglerna.

Snabbaste varv

Det officiella FIA-resultatet i samband med prisutdelningen gäller. Förutspå vilken förare som drar sig tillbaka först. Förutspå vilken förare som gör snabbaste varvet.

Prispallsposition

Det officiella resultatet vid prisutdelningen gäller. Efterföljande straff eller omflyttningar påverkar inte spelen. Förutspå vilken förare som slutar topp 3.

Head-to-Head

Två förare kan paras ihop i vadslagningssyfte där priser erbjuds på vem av dem som slutar högst upp i resultatlistan i en utvald tävling.

I händelse av att någon eller båda förarna tvingas bryta, kommer de förare som avverkat flest varv att dömas som segrare. Om båda förarna avverkat samma antal varv kommer spelet att ogiltigförklaras. Förutspå vilken av förarna som slutar på en högre position.

NASCAR - Kompletta tävlingsresultat

Den officiella NASCAR-vinnaren är också vinnaren i vadslagningshänseende. Detta inkluderar även alla lopp som av någon anledning icke avgjorts eller slutförts.

Förare som inte kvalar in till tävlingen betraktas som icke deltagare.

Rally

Alla vad baseras på det officiella resultat som arrangören offentliggör och påverkas inte av efterföljande straff eller liknande.

Motorcyklar - Kompletta mästerskapsresultat

All-In-tävling eller inte. Vadslagningen bedöms utifrån antalet poäng som utdelats vid prisutdelningen i samband med sista tävlingen för säsongen och påverkas inte av senare straff eller liknande.

Kompletta tävlingsresultat

Ingen förare – inget spel.

Prispallspositionerna avgör vinnare i vadslagningshänseende. Efterföljande straff eller liknande påverkar inte vadslagningen. Förutspå den förare som kommer vinna racet.

Topp 6 resultat

Förutspå vilken förare som slutar topp 6.

Prispallspositionerna avgör vinnare i vadslagningshänseende. Efterföljande straff eller liknande påverkar inte vadslagningen.

Topp 10 resultat

Förutspå vilken förare som slutar topp 10.

Prispallspositionerna avgör vinnare i vadslagningshänseende. Efterföljande straff eller liknande påverkar inte vadslagningen.

Snabbaste kvalificerare.

Förutspå vilken förare som är snabbast när kvalificeringen sker.

Officiella resultat från FIA kommer användas vid rättning. Förare måste få en laptid i den specifika session i kvalificeringen för att spelet ska gälla.

Practice 1 Vinnare.

Förutspå vem som vinner "Practice 1"

Officiella resultat från FIA kommer användas vid rättning. Förare måste få en laptid i den specifika session i kvalificeringen för att spelet ska gälla.

Practice 2 Vinnare.

Förutspå vem som vinner "Practice 2"

Officiella resultat från FIA kommer användas vid rättning. Förare måste få en laptid i den specifika session i kvalificeringen för att spelet ska gälla.

Practice 3 Vinnare.

Förutspå vem som vinner "Practice 3"

Officiella resultat från FIA kommer användas vid rättning. Förare måste få en laptid i den specifika session i kvalificeringen för att spelet ska gälla.

Vinnande lag

Förutspå "Vinnande lag". Dvs vinnande lag som tex Ferrari etc.

Alla bilar kommer se som runners. Podium positionen kommer användas för att avgöra vem som vinner, 2:a plats och 3:e plats.

Vinnande Nationalitet

Förutspå "Vinnande Nationalitet" som vinnaren av racet kommer ifrån.

Vinstmarginal

Förutspå vinstmarginal mellan vinnande bilen och de andra i tävlingen. Spelen kommer rättas efter officiellt FIA resultat och podium positionen.

Grid position av vinnare

Förutspå startpositionen av vinnaren av tävlingen. Spelen kommer rättas efter officiellt FIA resultat och podium positionen. Även förarens grid position vid starten. För att nå slutposition måste föraren klassas som en som avslutat racet i enlighet med FIA:S regler. Om någon av dessa klassas som dem gett upp efter FIA:S regler så rättas dem som förlorare. Någon förare som inte startar racet där deras grid position tilldelas är void.

Ledare efter första varvet

Förutspå vem som leder efter 1:a varvet. Förutspå vem som leder efter 1:a varvet. För rättningens skull så kommer vinnaren efter 1:a varvet avgöras när dem korsar linjen efter

1:a varvet. Om varvet inte färdigställs är alla spel void, om racet inte startar pga säkerhetsskäl så gäller spelen.

Ledare efter 5:e varvet

Förutspå vem som leder efter 5:e varvet. Förutspå vem som leder efter 5:e varvet. För rättningens skull så kommer vinnaren efter 5:e varvet avgöras när dem korsar linjen efter 5:e varvet. Om varvet inte färdigställs är alla spel void, om racet inte startar pga säkerhetsskäl så gäller spelen.

Ledare efter 10:e varvet

Förutspå vem som leder efter 10:e varvet. Förutspå vem som leder efter 5:e varvet. För rättningens skull så kommer vinnaren efter 10:e varvet avgöras när dem korsar linjen efter 10:e varvet. Om varvet inte färdigställs är alla spel void, om racet inte startar pga säkerhetsskäl så gäller spelen.

Kvalificerande vinnande lag

Förutspå vilken bil/förare som vinner kvalificeringen. Officiella kvalificeringstider som FIA presenterar används vid rättning. För snabbast kvalificerare och Kvalificeringen session 3 vinnande förar-marknader, tiden som avses är tredje session och enbart den som kommer användas vid rättning. Om av någon anledning 3:e sessionen inte genomförs, så rättas det efter officiell grid fastställt av FIA. Grid position straff/diskvalificeringar kommer ej användas vid rättning. Däremot, kvalificerade strafftider (Som FIA specificerar) kommer gälla. Förare måste starta 1:a sessionen för spel att gälla. För snabbaste kvalificering i session 1 och 2, förare måste starta den specificerade sessionen av kvalificeringar för spelen att gälla.

Kvalificering "Vinnande marginal"

Förutspå vinstmarginal mellan olika förare/bilar och andra. Spel kommer rättas utefter FIA och den officiella sidan när podiumpresentationen kommer.

Vinnare förutom

Förutspå vem som vinner förutom vinnaren i tävlingen. Alla spel rättas efter officiell källa (FIA) som är sportens officiella källa, så snart podiumpositionerna har presenterats.

Rugby League/Union

Generella regler

Alla matcher måste börja vid utsatt tid (lokal arenatid) för att vadet ska gälla.

Om en match av någon anledning blir avbruten eller uppskjuten kommer alla spel att ogiltigförklaras, såvida den inte återupptas samma dag eller något annat uppges i vårt regelverk. Enda undantag är om vi utannonserat en felaktig starttid.

Om inte annat anges så rättas matcherna "sevens" och "tens" i Rugby på turneringens ordinarie tid och exkluderar eventuell övertid.
Allt spel på Rugby baseras på 80 minuters matchtid. Detta inkluderat så kallad stopptid om inget annat anges.

Om det skett ett byte av matcharena, kommer de vad som redan inlämnats att kvarstå förutsatt att hemmalaget fortfarande betraktas som sådant. Om bortalaget istället är att betrakta som hemmalag, kommer de ursprungliga vaden att ogiltigförklaras.

Första halvlek

Endast vad placerade på första halvleken.

Spel betraktas som ogiltiga om matchen av någon anledning avbryts innan halvtid. Om en match avbryts under andra halvleken gäller fortfarande spel på första halvleken.

Andra halvlek

Endast spel på resultat i andra halvleken.

Vinnare

Spel på slutplacering inklusive slutspel (play-off) om inget annat anges.

Gruppvinnare

Spel på slutplacering i grupp.

Första mål/Sista mål

Första respektive Sista lag att göra mål betyder att man satsar på vilket lag som ska göra första respektive sista målet i matchen.

Om en match avbryts utan att det gjorts något mål, ogiltigförklaras alla spel på Första/Sista lag att göra mål.

Om en match avbryts efter det att det gjorts ett mål, kvarstår alla spel på Första lag att göra mål medan insatser på Sista lag att göra mål ogiltigförklaras. Om en match avbryts utan att det gjorts något mål, ogiltigförklaras alla spel på Första respektive Sista lag att göra mål.

Halvtid/Fulltid

Förutse resultatet i halvtid och vid full tid.

Exempel: Om du väljer 1/X, spelar du på att hemmalaget leder i halvtid men att matchen slutar oavgjord.

Flest mål

Förutse i vilket halvlek det görs flest mål/poäng.

Spel ogiltigförklaras om matchen avbryts.

Vinnarmarginal innan matchstart

Förutse vilket lag som vinner och vinstmarginalen. Endast resultat från ordinarie tid.

10 Minuter spel

Förutse spelet Resultat efter de första 10 minuterna av matchen. Den angivna 10 minutersperioden måste fyllas i för att spel ska stå. Alla satsningar regleras enligt resultatet bestämt mellan kick-off och 9:59 minuter.

Inkluderar: 2 Vägs/3 Vägs Money Line; Handikap; Över/Under; Totalt antal Försök; Totalt Antal Lag Försök; Totalt Antal Lag Poäng; Vinnande Marginal.

Tryscorer Spel

Förutse vem som kommer att vara Först/Sist/När som helst Tryscorer från listan över spelare. Straff försök räknas inte. I händelse av ett straff försök uppskjuts uppgörelsen till nästa tilldelade försök.

Spelare som inte deltar i matchen rättas som void

Halvlek med flest mål

Förutse i vilken halvlek som de flesta poäng kommer att göras.

Spel är ogiltiga om matchen överges.

Laget som gör mest poäng, 3-vägs pengalinje och handikapp

Förutse vilket lag som kommer att göra flest försök i matchen.

1: a lag try

Förutse vilken lag som gör det första try i matchen.

Kommer det första försöket att konverteras

Förutse om det första försöket i matchen kommer att konverteras eller inte.

Totala matchpoäng

Förutse det totala antalet poäng i matchen.

Totalt antal matchförsök

Förutse om det totala antalet försök som görs i matchen kommer att vara över eller under en viss siffra.

Totalt antal lag poäng O/E

Förutse om det totala antalet poäng i matchen blir en udda eller jämn siffra.

Totalt antal lag try O/E

Förutse om den totala poängen i matchen kommer att vara ett udda eller jämnt antal.

Totalt antal lag poäng – hemma/borta

Förutse den totala poängen som gjorts av hemma/bortalag i matchen.

Totalt antal lag try hemma och bort

Förutse de totala poängen som gjorts av hemma/bortalag i matchen.

Tävling till poäng

Förutse vilket lag som kommer att bli det första som når ett visst antal poäng -

Hemmalag/borta lag/ Inget lag är tillgängliga val för vadslagning.

Tid för 1: a försök/tid för 1: a försök 2: a halvlek

Förutse om det första försöket kommer att göras före eller efter en viss tid.

Marknader före match

Outrights

Alla spel lagda rättas från officiell källa från turneringen. Alla marknader rättas från ordinarie säsong så länge inget annat är angivet.

Outright vinnare förutom xxx

Förutspå vilket lag som går längst i turneringen förutom de lagen som är angivna på sidan.

Alla spel lagda rättas från den officiella webbsidan för eventet.

Att sluta i botten

Förutspå vilket lag som slutar i botten på tävlingen i den ordinarie säsongen. Alla spel lagda rättas från den officiella webbsidan för eventet.

Att nå kvartsfinal

Förutspå vilket specifikt lag/nation som går till kvartsfinalen i turneringen. Om laget diskvalificeras från turneringen är alla spel lagda förlust. Alla spel rättas från den officiella webbsidan för eventet

Att nå semifinal

Förutspå vilket specifikt lag/nation som går till semifinalen i turneringen. Om laget diskvalificeras från turneringen är alla spel lagda förlust. Alla spel rättas från den officiella webbsidan för eventet

Att nå final

Förutspå vilket specifik lag/nation som går till finalen i turneringen. Om laget diskvalificeras från turneringen är alla spel lagda förlust. Alla spel rättas från den officiella webbsidan för eventet

Namnge finalisterna

Förutspå vilka två lag som når finalen i turneringen. Alla spel rättas från den officiella webbsidan för eventet.

Vinnande kontinent

Att förutspå den kontinent som går vinnande ur turneringen. Alla spel rättas från den officiella webbsidan för eventet.

Första gångs vinnare

Förutspå om turneringsvinnare har vunnit turneringen tidigare. Alla spel rättas från den officiella webbsidan för eventet

Vinnande Hemisphere

Förutspå vinnande hemisphere av turneringsvinnaren. Alla spel rättas från den officiella webbsidan för eventet

Vinnande Pool

Förutspå vilken pool som går vinnande och vart den kommer ifrån. Alla spel lagda rättas från den officiella webbsidan för eventet.

Eliminering

Förutspå när vissa lag/länder blir utslagna ur turneringen. Om något lag/land blir diskvalificerat gäller: Alla spel är void på det laget/landet, alla spel rättas från den officiella webbsidan för eventet.

Bästa trysscorer

Förutspå vem som gör mest try i turneringen. Alla spel rättas från den officiella webbsidan för eventet. Om det sker att två eller fler får samma försök, så gäller regeln om dött lopp.

Bästa spelare trysscorer lag

Förutspå vilken spelare som gör mest try i turneringen för det lag/land som anges. Övertid är inkluderat i den här marknaden. Alla spel rättas från den officiella webbsidan för eventet. Om det sker att två eller fler får samma försök, så gäller regeln om dött lopp.

Bästa poänggörare

Förutspå vilken spelare som gör flest poäng i turneringen. Denna marknad inkluderar övertid. Alla spel rättas från den officiella webbsidan för eventet. Om det sker att två eller fler får samma försök, så gäller regeln om dött lopp.

Totalt antal röda kort i turneringen

Förutspå X antal röda kort som visas i turneringen. Marknaden inkluderar övertid. Alla spel rättas från den officiella webbsidan för eventet

Totalt antal gula kort i turneringen

Förutspå X antal gula kort som visas i turneringen. Marknaden inkluderar övertid. Alla spel rättas från den officiella webbsidan för eventet

Totalt antal try i turneringen

Den här marknaden inkluderar övertid. Alla spel rättas från den officiella webbsidan för eventet. Penalty försök räknas vid rättning.

Totalt antal poäng i turneringen

Totalt antal poäng i turneringen. Den här marknaden inkluderar övertid. Alla spel rättas från den officiella webbsidan för eventet

Totalt antal försök av lag i turneringen

Totalt antal försök i turneringen av ett specifikt lag/land. Den här marknaden inkluderar övertid. Alla spel rättas från den officiella webbsidan för eventet

Totalt antal poäng av lag i turneringen

Totalt antal poäng i turneringen av ett specifikt lag/land. Den här marknaden inkluderar övertid. Alla spel rättas från den officiella webbsidan för eventet

Totalt antal lyckade försök av drop goals

Förutspå antalet lyckade drop goals gjorda i turneringen. Den här marknaden inkluderar övertid. Alla spel rättas från den officiella webbsidan för eventet

Tre/Fyra/Fem Dagar matcher

Minimum av 50 övers måste bli bowlade om inte det är "All out" eller laget i fråga deklarerar något annat. Annars är spel lagda void, om inte betet redan vunnit eller avgjorts. Om en inning blir uppgiven av ett lag, så är alla spel void.

Matchens lirare

Spel kommer rättas utefter vem som annonserats blivit "Matchens lirare" som förklaras av de som tv-sänder matchen i fråga och vem dem publicerar på deras hemsida som "Matchens lirare".

Snooker & Biljard

Vinnare

Ingen startande – inget spel – med undantag för fall där spel placerats på någon spelare som deltar i ett namngivet turneringskval men misslyckas med att kvala in till huvudturneringen. Ett sådant spel döms som förlorat ur spelhänseende. Alla deltagare i en turnering tilldelas ett odds som vinnare. Spel på "båda vägarna" (Each way) är också tillgängligt. Detaljer i övrigt visas under tävlingsrubriken.

Dött lopp-regeln; Denna regel används vid långtidsspel för vinnare. Ett dött lopp inträffar då två eller flera hamnar på samma position i ett lopp. I exempelvis Cykling kan två cyklister rulla över mållinjen exakt samtidigt och i Golf kan två spelare hamna på exakt samma poäng. När ett sådant event inträffar tilltar vi den så kallade Dött lopp-regeln som innebär att vi delar insatsen på spelet med antalet av vinnare som man i sin tur multiplicerar med det fulla vinnaroddset. Exempel: Du satsar 100 kr på att Golfspelare X skall vinna för odds 5.0. Han lyckas vinna men delar förstaplatsen med en annan golfspelare. Du får då 250 kr utbetalt tillbaka för detta spel (50 kr x 5.0).

Moneyline

Förutse vilken spelare som vinner en match.

Om en match startar med inte slutförs betraktas den spelare som går vidare till nästa omgång, alternativt döms som vinnare, även som vinnare i spelhänseende.

Om en match inte ens startar betalas insatsen tillbaka.

Spread

Om det statuerade antalet rutor i en match inte är komplett, ändras eller på annat sätt skiljer sig från de ursprungliga förutsättningarna, förklaras spelen som ogiltiga. Så även om en spelare blir diskvalificerad eller väljer att dra sig tillbaka.

Om en match startar men inte blir komplett, av vilken anledningen det än må vara, återbetalas insatserna.

Över/Under

Om det statuerade antalet rutor i en match inte är komplett, ändras eller på annat sätt skiljer sig från de ursprungliga förutsättningarna, förklaras spelen som ogiltiga. Så även om en spelare blir diskvalificerad eller väljer att dra sig tillbaka.

Om en match startar men inte blir komplett, av vilken anledningen det än må vara, återbetalas insatserna.

Första rutan

I händelse av att inte första rutan är komplett betraktas alla spel som ogiltiga.

Halvtid/fulltid

Förutse resultatet efter de första 4 rutorna och slutvinnaren i matchen. Alla vad förklaras ogiltiga om matchen inte blir komplett.

Först till 3 rutor

Förutse vem som blir först att nå 3 rutor.

Någon av spelarna måste vinna tre rutor för att spelet ska gälla.

Speedway

Generella regler

Alla marknader kommer rättas efter resultatet av färdigställt slutheat. (Ligamatcher) eller podium presentationer. (Individuella/Grand Prix tävling). Om resultatet överklagas, diskvalificeringar eller poängreduceringar som kommer i efterhand, det räknas inte in i rättningen. Alla heat som är schemalagda måste vara färdigställda och kompletta för att marknaden vinstmarginal/Korrekt resultat kan rättas.

Prematch:

För handikapp efter heat 8 betting, dom första 8 heaten måste köras och färdigställas för att spel ska gälla.

Live:

Om en match är avbruten innan den möter alla spel på matchen som är live så är spelen void på dessa. Såvida inte det påverkar matchen och resultatets utgång. För handikapp efter heat 8 betting, dom första 8 heaten måste köras och färdigställas för att spel ska gälla.

Match Ups:

Om en eller båda förarna i en match-up når finalen, så rättas det baserat på finalmatchens resultat och den positionen dem slutar på.

Totala poäng:

Alla åk/heat räknas in vid rättning. Bonuspoäng räknas inte. När åkare och totalt poäng erbjuds för tex grand Prix eller EM tävlingar så rättas det baserat på poängen i huvudrundan (20 heats) enbart, exkluderar semi-finaler och finalen. Om en match är avbruten innan den

möter alla spel på matchen som är live så är spelen void på dessa. Såvida spelet inte redan avgjorts. I Knockout cup fixtures "Man on Man", det räknas inte emot rättningen.

Outrights:

Championship – Outright betting kommer avgöras av positionen som omedelbart följs av finalen av tävlingen och kommer inte vara det som följer efter tidsmässigt. Play-off räknas. Grand Prix – Insatsen återbetalas för åkare som inte deltar och regel nummer 4 kan göra så att det blir avdrag på ev vinnande spel. VM – Vinnare – 12 heats måste köras för att få fram ett officiellt resultat, varpå rättningen sker därefter. VM Individuell Betting – 12 heats måste köras för att få fram ett officiellt resultat, varpå rättningen sker

Vintersporter

Generella regler

Alla spel rättas i enlighet med det officiella resultatet från relevant vintersport federation som anordnar tävlingen/eventet, även om alla schemlagda event inte är/blir hållna/avgjorda. Spel kommer rättas därefter så snart resultatet från officiell källa har gjorts tillgänglig. Några senare förfrågningar såsom diskvalificeringar eller klagomål kommer inte påverka spelet. Om ett event in hålls som schemat säger, såvida det inte är på grund av väderproblem, så är alla spel void. Undantaget är utifall fel tid visas på vår hemsida. Om ett event avbryts eller stängs och inte återupptas inom 36 timmar (Lokal tid) och på samma bana så är alla spel void. Regeln om dött lopp gäller.

Outright:

Förutspå vinnare av eventet, racet (Det kommer specificeras i namnet som är outright). Om en åkare inte startar det officiella eventet, så är alla spel void.

Podium Position:

Förutspå om en åkare kommer sluta på podiet/hamna på podiet (1:a, 2:a eller 3:e plats) Om en åkare/deltagare inte startar det officiella eventet så är alla spel på det void.

Head 2 Head / Vinnare fulltid:

Båda deltagarna/åkarna måste starta racet för spelet att gälla. Om båda inte avslutar racet, så är spel void, så länge det inte är ett event med fler etapper/deltävlingar. Om det händer och så rättas det efter alla avslutade etapper/deltävlingar och vinnaren totalt blir den som rättas som vinnare. Som ett exempel: Om spelare A drar sig tillbaka eller blir diskvalificerad i 1:a rundan och spelare B avslutar 1:a rundan, spelare B blir vinnare. Om båda drar sig tillbaka eller blir diskvalificerade på samma deltävling av racet/tävling, så är alla spel void.

Bordtennis

Generella regler

I händelse av att någon av de nämnda spelarna i en match ändras innan matchen startar kommer alla spel att upphöra att gälla. I händelse av att en match startar men inte slutförs kommer alla spel att upphöra att gälla, såvida inte resultatet av en insats redan har fastställts.

Matchvinnare

Förutsäg vinnaren i den aktuella matchen

Matchhandicap

Förutsäg vinnaren efter att applicerat matchhandikapp applicerats på den aktuella matchen.

Matchpoäng

Förutsäg vinnaren av matchen när poänghandicapvärdet har tillämpats.

Totala poäng

Förutsäga det totala antalet poäng som görs på en viss marknad.

Totala games

Förutse det totala antalet games som spelas i matchen.

Korrekt poäng

Förutsäg rätt poäng på den angivna marknaden; dvs. Rätt matchresultat, Rätt match 1-poäng, etc.

Game Handikapp

Förutsäga vinnaren av ett specifikt spel när handikappvärdet har använts.

Games totala poäng

Förutsäga det totala antalet poäng som görs i ett specifikt spel.

Vinnare av nästa poäng

Förutsäg nästa tävlande att få poäng i ett specifikt spel.

Leder efter

Förutsäg konkurrenten att leda efter ett angivet antal poäng i ett spel.

Race till

Förutsäg konkurrenten att nå ett visst antal poäng i ett spel.

Totala poäng (Udda / jämnt)

Förutse om punkterna inom en viss marknad slutar udda eller jämnt.

Övriga Sporter

Generella regler

Alla matcher måste börja vid utsatt tid (lokal arenatid) för att vadet ska gälla.

Om en match av någon anledning blir avbruten eller uppskjuten kommer alla spel att ogiltigförklaras, såvida den inte återupptas samma dag eller något annat uppges i vårt regelverk. Enda undantag är om vi utannonserat en felaktig starttid.

Om en match spelas innan utsatt dag eller tid, kvarstår vad som är placerade före den nya starttiden.

Vid ändring av matcharena ogiltigförklaras alla spel – om inget annat uppges.

I 2-vägsmarknader tillkommer så kallade "push rules" om inget annat uppges. Insatser på singelspel returneras och när det gäller multiplar/parlays betraktas valet som en icke deltagare.

Följande regler tillämpas för OS;

- De slutgiltiga resultaten som presenteras på podiet är det som avgör vadens slutresultat på Bethard.
- Diskvalificeringar och/eller överklagande som sker efter att resultaten presenteras kommer inte att påverka vaden på Bethard.

Badminton

Om en namngiven spelare av någon anledning byts ut innan matchen startar, betraktas alla spel som ogiltiga.

Om matchen startar men ej slutförs, betraktas alla vad som ogiltiga.

Beachvolleyboll

Om en namngiven spelare av någon anledning byts ut innan matchen startar, betraktas alla spel som ogiltiga.

Om matchen startar men ej slutförs, betraktas alla vad som ogiltiga.

Innebandy

Alla matcher baseras på resultatet vid ordinarie matchtids slut, exkluderat eventuell övertid.

Om byte av matcharena sker, kvarstår spel om hemmalaget fortfarande betraktas som sådant. Om bortalaget istället är att betrakta som hemmalag, kommer de ursprungliga vaden att ogiltigförklaras.

Futsal

Alla marknader baseras på ordinarie matchtid, om inget annat anges. Ordinariematchtid måste slutföras för att vadet ska gälla, om inget annat uppges.

Hockey

Om matchen spelas på ny arena betraktas spelen som ogiltiga och insatsen betalas tillbaka.

Alla matchodds baseras på resultatet vid slutet av den 70 minuter planerade matchtiden, såvida inget annat anges.

Vad placeras på resultatet efter de schemalagda 70 minuters spel, inkluderat eventuellt tillägg för skador eller annan stopptid.

Den schemalagda perioden omfattar inte någon extratid i övrigt, ej heller tilläggför straffläggning.

Hockeymatcher som avbryts innan 70 minuterspel betraktas som ogiltiga såvida inte denna återupptas och slutförs samma dag.

Vid byte av matcharena betraktas alla vad som ogiltiga.

Vattenpolo

Alla marknader baseras på ordinarie speltid om inget annat uppges. Ordinarie matchtid måste slutföras för att vadet ska gälla, om inget annat anges. Om matchen startar men ej slutförs, betraktas alla vad som ogiltiga.

Friidrott

För vad på den slutgiltiga vinnaren så står alla vad fast förutom de som är satta på deltagare som inte deltar i första rundan/kvalificeringen.

Kajak

Alla deltagare måste passera startlinjen för att vaden ska vara giltiga, i annat fall ogiltigförklaras alla vad.

Gymnastik

Alla deltagare måste starta en runda för att vaden ska vara giltiga, i annat fall ogiltigförklaras alla vad.

Skytte

Alla deltagare måste starta en runda för att vaden ska vara giltiga, i annat fall ogiltigförklaras alla vad.

Cykling

Alla spel rättas baserat på resultatet vid tidpunkten då de presenteras på podiet. All diskvalificering eller överklagande som leder till förändring av resultat efter det kommer inte att tas under övervägande.

Spel som lagts på spelare som inte startar relevant lopp kommer att annulleras.

Vinnare Lopp/Etapp

Förutspå vilken cyklist eller lag som kommer att vinna Loppet/Etappen i fråga.

Individuell/Lag Head 2 Head

Spela på vilket lag/cyklist som kommer att uppnå högre slutplacering i loppet. Alla lag/cyklist i fråga måste starta loppet, annars kommer samtliga spel att annulleras. Minst ett lag/cyklist i fråga måste avsluta loppet, annars kommer samtliga spel att annulleras.

Specialar-bets

Förutspå vinnaren av en specialar-kategori i loppet, som tex. 'King of the Mountains', 'Best sprinter', 'Best young player' etc., som belönas med relevanta färgade tröjor (röd, grön, vit, etc.)

Nätboll

Allmänna

Om en match startar men inte slutförs blir alla spel ogiltiga om inte annat anges i reglerna. Alla spel rättas baserat på ordinarie speltids resultat, om inte annat anges i reglerna.

Om spelplatsen ändras är spel som redan är lagda giltiga, så länge hemmalaget fortfarande är detsamma.

Om vilket som är hemma- och bortalag ändras blir spel som var lagda innan ändringen ogiltiga.

Om en match skjuts upp eller inställd blir alla spel ogiltiga, om inte det inte ombokas till samma dag eller annat anges i reglerna. Undantag görs om vi angett felaktig starttid.

Om en marknad erbjuds som tvåvägs och slutar oavgjort, gäller push-regler.

Outright

Förutstå vinnaren i turneringen/ligan. Spel rättas beroende på slutresultat, inklusive eventuell playoff om inte annat anges.

Moneyline

Förutspå resultat:

1 – Hemmalaget vinner

X – Oavgjort

2 – Bortalaget vinner

Spread

Förutspå vinnaren med anviget handikapp (spread) i resultatet.

Över/Under

Förutspå totalt antal mål gjort utav båda lagen om det är över eller under ett angivet antal.

Första/andra halvlek

Spel (money line, spread, över/under) på halvlek kommer att rättas enligt relevant halvlek endast.

För att spel ska vara giltiga måste relevant halvlek fullgöras.

Om spelet avbryts i andra halvlek, kommer spel på första halvlek att räknas, andra ogiltigförklaras.

1a/2a/3e/4e kvart

Spel på (moneyline, spread, över/under) på kvartar kommer att rättas enligt relevant kvart endast, relevant kvart måst fullgöras för att spelet ska vara giltigt

Om spelet avbryts kommer spel på avklarade kvartar att räknas, pågående och ej startade kvartar kommer att ogiltigförklaras. Exempelvis om ett spel avbryts i tredje kvart.

- Spel på första om andra kvart kommer att räknas.

- Om det är några spel på över/under på tredje som kan rättas gör dem det.

- Alla andra spel ogiltigförklaras.

Bandy

Alla spel måste starta på den schemalagda tiden för att ett spel ska ha verkan. Inställda eller uppskjutna matcher är ogiltiga, om inte matcherna omorganiserats och spelas på samma datum (lokal tid) eller om annat anges i reglerna. Ett undantag görs om en felaktig starttid anges på vår hemsida.

Om de ursprungligen angivna hem- och bortalagen för en planerad match blir omvända, kommer spel som är baserad på den föregående ordningen vara ogiltiga.

Om den schemalagda speltiden ändras från 2 halvlek x 45 minuter till 3 perioder x 30 minuter betraktas fulltidsspel som giltiga och halvtidsspel kommer att vara ogiltiga.

Alla marknader baseras på resultatet i slutet av ordinarietiden - exklusive extratid, om det spelas, om inget annat anges.

Om en marknad erbjuds som 2Way och slutar som oavgjord, gäller Push-regler.

Outright

Förutse vinnaren av ligan/turneringen. Spel kommer att avgöras enligt slutresultat, inklusive slutspel (om spelad), om inget annat anges.

1x2

1 - Hemmalaget vinner

X - Oavgjort

2 - Bortalaget vinner

Spread

Förutse spelets vinnare, tillämpa det givna handikappet (spread) till resultatet.

Över/Under

Förutse om de totala målen som gjorts av båda lagen kommer att vara över eller under ett visst nummer.

Schack

Allmän

Om en match startar men inte slutförts kommer alla spel att vara ogiltiga, om inget annat anges i reglerna. Ett undantag görs om vi annonserar felaktig starttid. Alla spel kommer att avgöras utifrån förbundets officiella sida som leder turneringen, om inget annat anges i reglerna.

Outright

Förutse vinnaren av turneringen. Spel kommer att lösas enligt slutresultatet, inklusive slutspel (om det spelas), om inget annat anges. Alla spel anses vara giltiga, även om spelaren drar sig tillbaka eller inte startar turneringen alls. Dödsregler gäller.

Moneyline

Förutse vinnaren av matchen enligt de poäng som samlats av spelare baserat på avslutade spel. 1 poäng delas ut för en vinst, 0,5 poäng för oavgjort och 0 poäng för en förlust. Det finns 3 möjliga resultat:

1 - Utsedd hemmalagsspelare vinner

X - Oavgjort

2 - Utsedd bortalagsspelare vinner

Spread

Förutse vinnaren (spelare som samlar flest poäng) i matchen/spelet, tillämpat det givna handikappet (spread). Om det lagstadgade antalet spel/matcher enligt de officiella reglerna för turneringen ändras, kommer alla spel att bli avbrutna.

Olympiska Spelen

Generella regler På Outright-marknaderna ska alla spel stå oavsett om idrottaren / laget tävlar eller inte. Om en idrottare / lag drar sig tillbaka innan de har deltagit i evenemanget kommer spelet att avgöras som en förlorare. Om ett evenemang avbryts, annulleras alla satsningar såvida inte avräkning eller spel redan har fastställts. I händelse av att mer än en medalj tilldelas för samma position, till exempel finns det potential för 2 bronsmedaljer vid fäktning, gäller regler för dött lopp.

Om resultatet av en händelse ändras efter en utredning, kommer konkurrenter som tilldelas guld, silver och brons vid den ursprungliga medaljceremonin att betraktas som 1, 2 respektive 3: e för avvecklingsändamål.

Om någon sport har sin egen definierade uppsättning regler, kommer dessa att gälla i händelse av motsägelse till de specifika reglerna för OS.

Guldmedaljvinnarmarknad

Vilket land / idrottare vinner guldmedaljen?

Avgjordes enligt officiell tävlingswebbplats. I händelse av att något lag / konkurrent diskvalificeras, inklusive för falska startar, kommer satsningar att avgöras som förlorare på det valet. Om OS skjuts upp kommer alla spel att upphöra om inte resultat och spel redan har fastställts.

Regler för dött lopp gäller Att vinna en medalj

Vinner land / idrottare en medalj?

Avräknas enligt officiellt podiumresultat taget från officiell tävlingswebbplats. I händelse av att något lag / konkurrent diskvalificeras, inklusive för falska startar, kommer satsningar att avgöras som förlorare på det valet.

Om OS skjuts upp kommer alla spel att upphöra om inte resultat och spel redan har fastställts.

Regler för dött lopp gäller Att nå finalen Vilket land / idrottare kommer att göra finalen i sitt evenemang? Avgjordes enligt officiell tävlingswebbplats. I händelse av att något lag / konkurrent diskvalificeras, inklusive för falska startar, kommer satsningar att avgöras som förlorare på det valet.

Om OS eller evenemang skjuts upp kommer alla spel att upphöra att gälla såvida inte resultat och spel redan har fastställts.

Satsning utan Att satsa på vem som vinner evenemang, slutar högre utan namngiven idrottare eller lag. Avgjordes enligt officiell tävlingswebbplats. I händelse av att idrottsman / laget vi satsar utan att misslyckas med att vinna evenemanget kommer vinnaren för denna marknad att vara idrottaren / laget som vinner guldmedaljen.

Om OS eller evenemang skjuts upp kommer alla spel att upphöra att gälla såvida inte resultat och spel redan har fastställts.

Matchspel

Vilket lag / idrottare kommer att utvecklas längst i evenemanget? Matchinsatser avgörs med hjälp av den officiella tävlingswebbplatsen. Om både lag / idrottare i en match mot topp går ut i samma omgång avgörs vadet som har uppnått det bättre kvalet. Om lag / idrottare elimineras i samma skede kommer spelet att annulleras såvida inte ett slips erbjuds som ett urval.

Om OS eller evenemang skjuts upp kommer alla spel att upphöra att gälla såvida inte resultat och spel redan har fastställts.

Att bryta världsrekordet

Kommer en idrottsman att bryta det nuvarande världsrekordet för ett evenemang? Spel avgörs med officiell tävlingswebbplats. Om en idrottare diskvalificeras anses de inte ha brutit rekordet för avvecklingsändamål.

Heat Betting

Spela på vilket lag eller idrottare som vinner X-värme. I händelse av att någon idrottare / lag diskvalificeras eller dras ut av någon anledning, inklusive för falska startar, kommer spel att avgöras som förlorare på det valet. Spel avgörs med hjälp av den officiella tävlingswebbplatsen.

Regler för dött lopp gäller

Antal medaljer vunna?

Spelar på under / över antalet medaljer som vunnit av idrottare eller land vid de olympiska spelen. Spel som placeras på denna marknad kommer att avgöras på det officiella medaljbordet för alla evenemang.

Om OS eller någon händelse skjuts upp kommer alla spel att upphöra att gälla såvida inte resultat och spel redan har fastställts.

De flesta medaljer vunna?

Satsning på vilket land som vinner flest guld-, silver- och bronsmedaljer vid de olympiska spelen. Det sista medaljbordet som deklarereras av den officiella olympiska webbplatsen i

slutet av evenemanget kommer att användas för att lösa vad på hur många medaljer en idrottare eller land kan vinna. Om OS eller någon händelse skjuts upp kommer alla spel att upphöra att gälla såvida inte resultat och spel redan har fastställts.

Regler för dött lopp gäller.