

SPORTSBOOK REGELS STARCASINO.NL

VERSIE 1.31

Automatisch vertaald vanuit originele Engelse versie

In geval van onduidelijkheden is de originele versie leidend over de vertaalde Nederlandse versie.

INHOUD

ALGEMENE REGELS	7
Doelpuntenmakers: eerste, laatste doelpuntenmaker, scoort op elk moment	12
Tabel totaal aantal doelpunten	13
Tabel 2-way Handicap	14
TEASER-WEDDENSCHAPPEN	15
DEAD-HEATREGEL	15
REGELS VOOR KWALIFICATIEMARKTEN	15
BET BUILDER	16
EARLY PAYOUT VOETBAL	16
SUPER EARLY PAYOUT VOETBAL	16
EARLY PAYOUT HONKBAL	17
EARLY PAYOUT AMERICAN FOOTBALL	17
EARLY PAYOUT BASKETBAL	18
EARLY PAYOUT TENNIS	19
EARLY PAYOUT IJSHOCKEY	19
0% MARGE OP VOETBAL 1X2	20
0% MARGE OP BASKETBAL MONEY LINE	20
0% MARGE OP AMERICAN FOOTBALL MONEY LINE	20
0% MARGE OP TENNIS MATCH WINNER	20
0% MARGE OP HONKBAL MONEY LINE	21
0% MARGE OP IJSHOCKEY MONEY LINE	21
BORE DRAW-AANBIEDING VOETBAL	21
SPORTREGELS EN UITLEG VAN MARKTEN	22
VOETBAL	22
Hoofdmarkten*	22
Markten eerste helft	27
Markten tweede helft	31
Combo-markten	33
Hoekschopmarkten	38
Kaartenmarkten	39
Doelpuntenmakermarkten / Player Specials-markten	42

Extra markten	52
Fast Markets / Interval Markets	61
Voetbal – Outrights	63
Afwikkeling van statistieken.	65
TENNIS	68
Algemene regels.	68
Hoofdmarkten	69
Setmarkten	72
Tennis – Outrights	76
BASKETBAL	77
Hoofdmarkten*	77
Markten eerste helft	81
Markten tweede helft	82
Kwartmarkten	83
Player Specials-markten	84
Extra markten	87
Basketbal – Outrights	88
IJSHOCKEY / HOCKEY (VELDHOCKEY)	89
Hoofdmarkten*	89
Periodemarkten	93
Player Specials	95
Outrights ijshockey/hockey (veldhockey)	96
HANDBAL	96
Hoofdmarkten	97
Markten eerste helft	98
Markten tweede helft	98
Player Specials	98
Handbal Outrights	99
AMERICAN FOOTBALL	99
Hoofdmarkten:	99
Markten eerste helft	100
Markten tweede helft	101
Markten per kwart	102
Drive-markten	103

Player Specials	104
Team Specials	108
Overige statistische markten	111
American Football – Outrights	114
HONKBAL	115
HONKBALREGELS	115
Hoofdmarkten:	116
Innings-markten:	118
Baseball Player Specials-markten:	121
Extra markten:	123
Outrightmarkten baseball:	124
RUGBY / RUGBY LEAGUE	124
Hoofdmarkten:	125
Markten eerste helft:	128
Markten tweede helft:	131
Combo-markten:	132
Try-markten:	132
Rugby/Rugby League – Outright-markten:	133
AUTOSPORT	134
Autosportmarkten:	134
MOTORSPORT (MOTOREN)	137
Motorsportmarkten (motoren):	137
WIELRENNEN	137
Wielrenmarkten:	137
Curling	138
Curling – Hoofdmarkten:	138
Curling Outrightmarkten:	138
WINTERSPORT	139
Wintersportmarkten:	139
BOKSEN/MMA	139
Boksen/MMA-markten:	140
VOLLEYBAL	143
Hoofdmarkten:	143
Setmarkten:	144

Outrightmarkten:	144
BEACHVOLLEYBAL	144
Hoofdmarkten:	144
Setmarkten:	145
Outrightmarkten:	145
DARTS	145
Hoofdmarkten:	145
Fast Markets:	146
Outrightmarkten:	147
FUTSAL	147
Futsalmarkten:	147
Markten eerste helft	148
Overige markten	148
SNOOKER	148
Snookermarkten:	148
Outrightmarkten:	149
GOLF	149
Golfmarkten:	150
CRICKET	153
Cricketmarkten	154
Outrightmarkten:	158
E-SPORTS	158
Algemene regels	158
Regels Counter Strike:GO	160
Dota2-regels	161
League of Legends (LoL)-regels	162
Algemene markten*	162
Extra e-sportsmarkten	163
CS:GO-markten	167
Extra CS:GO-markten	168
Dota2-markten	169
Extra Dota2-markten	170
League of Legends-markten	171
Extra League of Legends-markten	172

Call of Duty-markten	172
Overwatch-markten	173
FIFA-markten	173
NBA 2K-markten	174
E-Basketball	174
Rainbow Six	174
Valorant	175
BEACHSOCCER	176
Hoofdmarkten	176
Outrights	176
BADMINTON	176
Hoofdmarkten	176
Outright-markten:	177
BIATLON / ATLETIEK	177
Outrights	177
PESAPALLO	177
Hoofdmarkten	177
Outrights	177
SQUASH	177
Hoofdmarkten	177
Outrights	178
SCHANSSPRINGEN	178
GAELIC HURLING	178
Hoofdmarkten	178
Outrights	178
AUSSIE RULES	178
Hoofdmarkten	179
Kwartmarkten	181
Outrights	181
TAFELTENNIS	182
Hoofdmarkten	182
Game-markten	182
BASKETBAL 3x3	183
Hoofdmarkten	183

BANDY	183
Hoofdmarkten	183
Bandy Outrights	185
FLOORBALL	185
Hoofdmarkten	185
Floorball Outrights	186
WATERPOLO	186
Hoofdmarkten	186
Waterpolo Outrights	186
KABADDI	186
Hoofdmarkten	186
Markten eerste helft	187
BOWLS	188
Hoofdmarkten	188
Bowls Outrights	188
PADEL	188
Hoofdmarkten	188
SHORT FOOTBALL	190
Hoofdmarkten	190

ALGEMENE REGELS

1. De uitslag van een markt wordt afgewikkeld zodra deze is vastgesteld.

Indien een korte- of langetermijn-outrightmarkt wordt beslist door middel van een officiële bekendmaking, behoudt de onderneming zich het recht voor om alle weddenschappen die na de publicatie van de uitslag zijn geplaatst ongeldig te verklaren.

Na de definitieve afwikkeling van voltooide evenementen worden latere beslissingen van federaties niet meer in aanmerking genomen.

Indien een wedstrijd niet wordt uitgespeeld (wegens weersomstandigheden, een onvoldoende aantal spelers enz.) en uiteindelijk wordt beslist door de scheidsrechter en/of een officiële bekendmaking, behoudt de onderneming zich het recht voor om alle weddenschappen die na de bekendmaking door de officiële bron zijn geplaatst dienovereenkomstig af te wikkelen.

Indien de bekendmaking meer dan 48 uur na het einde van de wedstrijd plaatsvindt en onbesliste weddenschappen reeds als onbeslist zijn behandeld en dus ongeldig zijn verklaard, blijft die afwikkeling gehandhaafd.

Alle Player Specials-markten zijn van bovenstaande regel uitgesloten.

Indien een markt niet eerder in de wedstrijd is vastgesteld, wikkelt de onderneming het resultaat van de wedstrijd af zodra de reguliere speeltijd van de wedstrijd is afgelopen, tenzij anders vermeld in de marktomschrijving op de website.

Voorbeeld 1: de markt **Match winner 1X2** van een evenement wordt vastgesteld na afloop van de reguliere speeltijd van het evenement. Bij voetbal wordt de 1x2 Match Winner vastgesteld na de 90 minuten, inclusief eventuele extra minuten die door de scheidsrechter van de wedstrijd als "reguliere speeltijd" worden toegekend.

Indien een evenement naar de verlenging gaat (wanneer de reguliere speeltijd geen winnaar oplevert), worden alle markten die vallen onder "inclusief verlenging" uitbetaald na afloop van de verlenging. Een eventuele strafschoppenserie (of andere beslissingsmethode) die daarop volgt, wordt niet in aanmerking genomen, tenzij dit duidelijk in de markt is vermeld.

Evenementen die om welke reden dan ook niet op tijd beginnen of zelfs worden uitgesteld, kunnen open blijven staan, en alle weddenschappen blijven geldig indien deze evenementen binnen 48 uur na de officiële aanvangstijd van start gaan. In alle andere gevallen behoudt de onderneming zich, naar eigen goeddunken, het recht voor om alle weddenschappen op dergelijke uitgestelde evenementen ongeldig te verklaren en de inzetten aan de klanten terug te betalen.

Voor evenementen die na de aanvangstijd worden gestaakt en door de organisator binnen 48 uur na de officiële aanvangstijd worden hervat, behoudt de onderneming zich het recht voor om alle weddenschappen geldig te houden en af te wikkelen op basis van dit resultaat.

Voor evenementen die na de aanvangstijd worden gestaakt en door de organisator niet binnen 48 uur worden hervat, wikkelt de onderneming alle markten af die op het veld zijn beslist en verklaart zij de overige markten ongeldig, waarbij de inzetten aan de klanten worden terugbetaald. In dergelijke gevallen

behoudt de onderneming zich echter, naar eigen goeddunken, het recht voor om alle weddenschappen op dergelijke gestaakte evenementen ongeldig te verklaren en de inzetten aan de klanten terug te betalen.

Alle markten die verband houden met de kwalificatie van een team (bijv. To Qualify, Method of Victory enz.) in een specifiek toernooi (bekerwedstrijden, play-offwedstrijden enz.) worden als ongeldig afgewikkeld indien de wedstrijd wordt uitgesteld of gestaakt en niet opnieuw wordt ingepland om binnen 48 uur te worden gespeeld. Indien er sprake is van 2 wedstrijden (heen- en terugwedstrijd), worden alleen de markten die op het uitgestelde evenement of de uitgestelde evenementen zijn geplaatst ongeldig verklaard.

Alle weddenschappen die verband houden met kwalificaties en die op korte- of langetermijn-outrights zijn geplaatst, blijven geldig totdat zij zijn beslist, ongeacht het uitstel of de staking van de evenementen.

Op bovenstaande algemene regel bestaan uitzonderingen, zoals:

Tenniswedstrijden blijven open staan en alle weddenschappen blijven geldig totdat de officials of de organiserende instantie een winnaar uitroepen. In dergelijke gevallen geldt de 48-uursregel niet. Indien echter een speler opgeeft of verstek laat gaan (blessure, ziekte of persoonlijke omstandigheden), bij een eigen beslissing van de speler, een walk-over, diskwalificatie of staking, worden alle markten die op de baan zijn beslist dienovereenkomstig afgewikkeld en worden alle overige onbesliste markten ongeldig en nietig verklaard. Ter vermijding van twijfel: indien een tennisspeler opgeeft voordat het laatste punt is afgerond, wordt de matchwinnaarmarkt ongeldig verklaard, maar worden alle markten met betrekking tot specifieke sets of games die reeds zijn beslist dienovereenkomstig afgewikkeld.

Indien de volgende Amerikaanse sportwedstrijden, zoals MLB (of andere honkbalcompetities), NHL en NBA (NFL en MLS vallen niet onder deze regel), niet van start gaan of na aanvang worden gestaakt en niet op dezelfde dag in de lokale tijdzone vanaf de aangekondigde aanvangstijd worden hervat, worden alle onbesliste weddenschappen ongeldig verklaard.

(bijv. indien een voetbalwedstrijd in de tweede helft wordt gestaakt, worden de markten van de eerste helft normaal afgewikkeld).

(bijv. in het bovenstaande voorbeeld zijn de markten van de tweede helft niet beslist): deze worden ongeldig verklaard en de inzetten worden aan de klanten terugbetaald).

Bij gestaakte of uitgestelde NFL-evenementen (of andere American football-evenementen) worden alle markten als ongeldig beschouwd, tenzij de wedstrijd wordt voortgezet binnen hetzelfde wekelijkse NFL-schema (of dat van andere American football-competities) (donderdag – woensdag, lokale stadiontijd). MLB (of andere honkbalcompetities): de Moneyline (winnaarmarkt) wordt als beslist beschouwd indien de officials van de competitie de wedstrijd als beëindigd beschouwen en indien:

1. ten minste 5 innings zijn voltooid

OF

2. 4.5 innings zijn voltooid en de thuisploeg (of het team dat als tweede slaat) voorstaat. In alle andere gevallen worden weddenschappen op de Money Line als ongeldig afgewikkeld.

Ter vermijding van twijfel: weddenschappen op alle andere markten (bijv. Totals, Spread enz.) blijven geldig, tenzij reeds beslist, indien:

1. ten minste 9 innings zijn voltooid

OF

2. 8.5 innings zijn voltooid en de thuisploeg (of het team dat als tweede slaat) voorstaat.

In alle andere gevallen worden weddenschappen als ongeldig afgewikkeld. Indien de Mercy Rule wordt toegepast, blijven alle weddenschappen geldig op basis van de stand op dat moment.

MLB (of andere honkbalcompetities): alle **Pitcher Lines** (PL-markten voor Moneyline, Spread en Totals) worden ongeldig verklaard bij een wijziging van de opgestelde startende pitcher. Weddenschappen die op Pitcher Line-markten zijn geplaatst, bevatten de aanduiding (PL) in het wedbriefje en op de pagina's met de wedgeschiedenis. Indien de aanduiding (PL) niet zichtbaar is in het wedbriefje, is de weddenschap geplaatst op de Action Line en wordt deze dienovereenkomstig afgewikkeld. Action Lines worden afgewikkeld op basis van de uitslag van het evenement, ongeacht eventuele pitcherwissels. Nieuw aangeboden Pitcher Lines volgen bovenstaande regels. Action Lines volgen de algemene regels, met de uitzonderingen betreffende **MLB (of andere honkbalcompetities)** zoals hierboven beschreven.

Bij honkbal en in het geval van een **wedstrijd over 7 innings** blijven weddenschappen op alle markten geldig, tenzij reeds beslist, indien:

1. ten minste 7 innings zijn voltooid

OF

2. 6.5 innings zijn voltooid en de thuisploeg (of het team dat als tweede slaat) voorstaat.

Een uitzondering is de **Moneyline (Match Winner)**, die als beslist wordt beschouwd indien:

1. ten minste 5 innings zijn voltooid

OF

2. 4.5 innings zijn voltooid en de thuisploeg (of het team dat als tweede slaat) voorstaat.

In alle andere gevallen worden weddenschappen op de Money Line als ongeldig afgewikkeld.

Basketbalbeker- of play-offwedstrijden e.d. die worden beslist over twee wedstrijden met een totaalscore over beide wedstrijden, vallen onder specifieke afwikkelingsregels. Indien de eerste wedstrijd in een gelijkspel eindigt, wordt er geen verlenging gespeeld en wordt de winnaarmarkt (inclusief verlenging) als ongeldig afgewikkeld, terwijl de overige markten normaal volgens het resultaat worden afgewikkeld. De afwikkeling is hetzelfde indien de tweede wedstrijd in een gelijkspel eindigt terwijl er in de eerste wedstrijd een winnaar was.

In gevallen waarin de winnende scores na de tweede wedstrijd gelijk zijn (bijv. Team A wint de eerste wedstrijd met 75-70 en Team B wint de tweede wedstrijd met 85-80), worden alle markten afgewikkeld op basis van het resultaat in de reguliere speeltijd en wordt het resultaat van de verlenging buiten beschouwing gelaten.

1.2 De onderneming behoudt zich het recht voor om een weddenschap geheel of gedeeltelijk niet te accepteren zonder de klant hiervoor een reden op te geven. Indien een weddenschap niet wordt geaccepteerd, worden de inzetten van de klant terugbetaald.

1.3 Vóór aanvang van een evenement behoudt de onderneming zich, naar eigen goeddunken, het recht voor om een weddenschap geheel of gedeeltelijk ongeldig te verklaren of te annuleren, zelfs na acceptatie ervan, zonder de klant hiervoor een reden op te geven.

Na aanvang van het evenement behoudt de onderneming zich, naar eigen goeddunken, het recht voor om een weddenschap geheel of gedeeltelijk ongeldig te verklaren of te annuleren, zelfs na acceptatie en zelfs na afwikkeling ervan, indien daarvoor een geldige reden bestaat, zoals:

- een fout in de formulering (kennelijke fout) van het evenement, de noteringen of de aanvangstijd;
- de klant probeert de limieten van de onderneming (potentiële uitbetaling) en het risicobeheer te omzeilen door meerdere identieke of vergelijkbare weddenschappen te plaatsen of meerdere accounts te openen;
- de klant profiteert van een openbare bekendmaking of van geheime informatie waartoe hij toegang heeft en die de uitslag van de weddenschap bepaalt;
- de klant heeft gerelateerde weddenschappen gecombineerd;
- de klant neemt actief deel aan het evenement, bijvoorbeeld als speler, scheidsrechter of coach, of heeft directe of indirecte banden met deelnemers aan het evenement;
- de onderneming wordt getroffen door een technische fout waardoor onjuiste noteringen of evenementen worden aangeboden;
- elke andere geldige reden die op verzoek naar behoren aan de klant wordt meegedeeld.

1.4 De maximale winst per wedbriefje bedraagt (..... .EUR).

1.5 Onze onderneming behoudt zich het recht voor om alle weddenschappen op een evenement te annuleren indien er een wijziging is met betrekking tot de locatie van het evenement.

1.6 Onze onderneming behoudt zich het recht voor om alle weddenschappen te annuleren indien er ingrijpende wijzigingen zijn in de omstandigheden van een evenement, zoals de duur van de speeltijd, de afstand bij een snelheidsrace of het aantal perioden, enz.

1.7 Indien onze onderneming vermoedt dat een sportweddenschapsevenement frauduleus is of met grote waarschijnlijkheid is gemanipuleerd, zodat de uitslag vooraf bij bepaalde personen bekend is, behoudt de onderneming zich het recht voor om:

- specifieke wedbriefjes niet af te wikkelen;
- de relevante toezichthoudende instanties en autoriteiten (ESSA, Sportradar, federaties) hierover te informeren, afhankelijk van de instantie of autoriteit waaronder de onderneming is gereguleerd en waarmee zij samenwerkt;
- te wachten totdat een oordeel van die instanties of autoriteiten als terugkoppeling is ontvangen;
- de weddenschap af te wikkelen of ongeldig te verklaren overeenkomstig het oordeel van de relevante instanties of autoriteiten.

1.8 Indien het systeem tijdens het plaatsen van een weddenschap om welke reden dan ook technisch wordt onderbroken, voert de onderneming de standaardcontroles uit, zoals de beschikbaarheid van saldo, de juistheid van de prijs enz., en behoudt zij zich het recht voor om de weddenschap dienovereenkomstig te accepteren of te weigeren. In een dergelijk geval dient de klant in te loggen zodra het systeem weer beschikbaar is en zijn wedgeschiedenispagina te raadplegen om te controleren of de weddenschap al dan niet is geaccepteerd.

1.9 Elke beslissing van de **Video Assistant Referee (VAR)** die in strijd is met de oorspronkelijke beslissing van de officials op het veld (met inbegrip van niet-beslissingen, zoals het laten doorgaan van het spel voordat de videobeelden worden bekeken) en die daarmee de op het moment van het plaatsen van de weddenschap veronderstelde stand van de wedstrijd wijzigt, leidt ertoe dat alle weddenschappen die zijn geplaatst in de periode tussen het daadwerkelijke moment van het oorspronkelijke incident en de definitieve beslissing van de scheidsrechter over dat incident, ongeldig worden verklaard, tenzij de noteringen die voor het specifieke wedaanbod worden geboden niet door het gebruik van de VAR worden beïnvloed of hiermee reeds rekening is gehouden in de noteringen op het moment van acceptatie van de weddenschap. De afwikkeling van alle overige, niet-gerelateerde wedaanbiedingen, met inbegrip van die welke worden bepaald door spel tussen het moment van het oorspronkelijke incident en de beslissing na de VAR-beoordeling, en die niet door de VAR-beslissing worden beïnvloed of gewijzigd, blijft gehandhaafd.

Voor afwikkelingsdoeleinden worden VAR-beoordelingen geacht te hebben plaatsgevonden op het moment van het oorspronkelijke incident waarvoor de VAR uiteindelijk zou worden gebruikt, ook indien het spel niet onmiddellijk is onderbroken. De onderneming behoudt zich het recht voor om eerder afgewikkelde aanbiedingen terug te draaien wanneer de afwikkeling onjuist blijkt na de definitieve beslissing van de scheidsrechter, mits die beslissing wordt genomen en gecommuniceerd vóór het einde van de wedstrijd en/of het vermelde tijdsbestek.

1.10 Omwille van de gebruikerservaring, en dus een beter visueel resultaat, past onze onderneming op de op het scherm zichtbare noteringen een afkapping op twee decimalen toe. De berekeningen van de totale noteringen worden uitgevoerd met een afronding op zes decimalen, terwijl het totale winstbedrag altijd wordt afgekapt op twee decimalen. Elk waargenomen verschil is slechts het gevolg van de hierin toegelichte afrondingsregels.

1.11 De maximale termijn tussen de afwikkeling van een wedbriefje en een eventuele herafwikkeling bedraagt 30 dagen.

1.12 Indien de wedstrijd door de scheidsrechter wordt beëindigd in minuut 79:00 of later, worden alle markten dienovereenkomstig afgewikkeld op basis van de einduitslag (FT). Indien de wedstrijd door de scheidsrechter wordt beëindigd op 78:59 of eerder, worden alle onbesliste markten ongeldig verklaard.

Bij wedstrijden die om andere redenen worden GESTAAKT/STILGELEGD (supportersrellen, vechtpartijen tussen spelers, een zware blessure, slecht weer, uitval van de stadionverlichting enz.), worden alle onbesliste markten ongeldig verklaard.

1.13 Ondersteunde wedstrijdformats

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

Voor wedstrijden met een duur korter dan 50 minuten of langer dan 90 minuten worden alle markten ongeldig verklaard. In alle andere gevallen blijven weddenschappen normaal geldig.

Voor het format 3x30 wordt de duur van de rust berekend als "totale wedstrijdduur / 2".

Onze onderneming aanvaardt geen enkele verantwoordelijkheid voor onverwachte wijzigingen in formats en de daaruit voortvloeiende afwikkeling op basis van onze regels; het risico ligt bij de klant en is inbegrepen in de acceptatie van de algemene voorwaarden bij registratie.

1.14 Outrightmarkten (korte- en langetermijn-outrights) vallen onder de 'Play-or-pay'-regel. Volgens de Play-or-pay-regel blijven weddenschappen op de deelnemers van een outrightmarkt normaal geldig, ook indien de vermelde speler, het vermelde team of de vermelde deelnemer niet aan de competitie heeft kunnen deelnemen, ongeacht de reden (en worden deze dus als verloren afgewikkeld). Bovenstaande regel geldt voor alle outrightmarkten (Winner, Top3, Top5 enz.) die betrekking hebben op een lijst van deelnemers aan een competitie.

H2H-markten (head-to-head) zijn hiervan uitgesloten; indien een van de vermelde deelnemers niet aan de competitie deelneemt, worden de H2H-markten waarbij hij/zij betrokken is als ongeldig afgewikkeld. Dezelfde afwikkeling wordt toegepast op markten die verband houden met de individuele prestatie van een team of deelnemer (bijv. kwalificatiemarkten). Indien een deelnemer wordt vervangen door een andere deelnemer van hetzelfde team, blijft de afwikkeling van teammarkten (H2H, kwalificatie enz.) gehandhaafd, terwijl de individuele markten van de deelnemer ongeldig worden verklaard.

2. Uitleg van specifieke wedtypen

Doelpuntenmakers: eerste, laatste doelpuntenmaker, scoort op elk moment

Weddenschappen gelden uitsluitend voor de reguliere speeltijd. Eigen doelpunten (op basis van de officiële instantie) worden buiten beschouwing gelaten of tellen als "geen doelpuntenmaker" indien in de wedstrijd uitsluitend eigen doelpunten zijn gevallen.

Weddenschappen op de eerste doelpuntenmaker worden **ONGELDIG** verklaard indien een speler in het geheel niet speelt of pas het veld betreedt nadat het eerste doelpunt van de wedstrijd is gescoord, behalve in het geval van een eigen doelpunt, dat buiten beschouwing wordt gelaten.

Weddenschappen op de laatste doelpuntenmaker worden **ONGELDIG** verklaard indien een speler in het geheel niet speelt. "Speler scoort" geldt voor elke speler, ongeacht het moment waarop hij aan de wedstrijd is gaan deelnemen. Weddenschappen op "scoort op elk moment" gelden voor elke speler die aan de wedstrijd deelneemt, ongeacht het moment waarop hij het veld betreedt. Weddenschappen op "scoort op elk moment" worden **ONGELDIG** verklaard indien een speler in het geheel niet speelt.

Indien een wedstrijd wordt gestaakt maar er ten minste één doelpuntenmaker is geweest, blijven weddenschappen op de eerste doelpuntenmaker van toepassing en worden weddenschappen op de laatste doelpuntenmaker ongeldig verklaard. De markt "scoort op elk moment" voor deze speler wordt als gewonnen afgewikkeld en weddenschappen op andere spelers worden ongeldig verklaard.

Bovenstaande regels gelden voor de markten '**First/Anytime Goalscorer & 1X2**' en '**First/Anytime Goalscorer & Correct Score**'.

3. Afwikkeling van Asian Lines

*Geldt voor alle markten die Asian lines als beschikbare selecties kunnen hebben, voor alle sporten (in plaats van doelpunten kunnen punten/sets/games/rondes enz. van toepassing zijn).

Tabel totaal aantal doelpunten

Asian Goal Line-selectie	Totaal doelpunten gescoord	Resultaat selectie
Over 0.5	0	Verloren
	1 of meer	Gewonnen
Over 0.75	0	Verloren
	1	Half gewonnen
	2 of meer	Gewonnen
Over 1	0	Verloren
	1	Ongeldig
	2 of meer	Gewonnen
Over 1.25	0	Verloren
	1	Half verloren
	2 of meer	Gewonnen
Over 1.5	1 of minder	Verloren
	2 of meer	Gewonnen
Over 1.75	1 of minder	Verloren
	2	Half gewonnen
	3 of meer	Gewonnen
Over 2	1 of minder	Verloren
	2	Ongeldig
	3 of meer	Gewonnen

Asian Goal Line-selectie	Totaal doelpunten gescoord	Resultaat selectie
Under 0.5	0	Gewonnen
	1 of meer	Verloren
Under 0.75	0	Gewonnen
	1	Half verloren
	2 of meer	Verloren
Under 1	0	Gewonnen
	1	Ongeldig
	2 of meer	Verloren
Under 1.25	0	Gewonnen
	1	Half gewonnen
	2 of meer	Verloren
Under 1.5	1 of minder	Gewonnen
	2 of meer	Verloren
Under 1.75	1 of minder	Gewonnen
	2	Half verloren
	3 of meer	Verloren
Under 2	1 of minder	Gewonnen
	2	Ongeldig
	3 of meer	Verloren

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

Tabel 2-way Handicap

2-way Handicap-selectie	Eindresultaat	Resultaat selectie
Team A (-0)	Team A wint	Gewonnen
	Gelijkspel	Ongeldig
	Team A verliest	Verloren
Team A (-0.25)	Team A wint	Gewonnen
	Gelijkspel	Half verloren
	Team A verliest	Verloren
Team A (-0.5)	Team A wint	Gewonnen
	Gelijkspel of Team A verliest	Verloren
Team A (-0.75)	Team A wint met 1 doelpunt	Half gewonnen
	Team A wint met 2 of meer doelpunten	Gewonnen
	Gelijkspel of Team A verliest	Verloren
Team A (-1)	Team A wint met 1 doelpunt	Ongeldig
	Team A wint met 2 of meer doelpunten	Gewonnen
	Gelijkspel of Team A verliest	Verloren
Team A (-1.25)	Team A wint met 1 doelpunt	Half verloren
	Team A wint met 2 of meer doelpunten	Gewonnen
	Gelijkspel of Team A verliest	Verloren
Team A (-1.5)	Team A wint met 2 of meer doelpunten	Gewonnen
	Team A wint met 1 doelpunt, gelijkspel of Team A verliest	Verloren

2-way Handicap-selectie	Eindresultaat	Resultaat selectie
Team A (+0)	Team A wint	Gewonnen
	Gelijkspel	Ongeldig
	Team A verliest	Verloren
Team A (+0.25)	Team A wint	Gewonnen
	Gelijkspel	Half gewonnen
	Team A verliest	Verloren
Team A (+0.5)	Team A wint of gelijkspel	Gewonnen
	Team A verliest	Verloren
Team A (+0.75)	Team A wint of gelijkspel	Gewonnen
	Team A verliest met 1 doelpunt	Half verloren
	Team A verliest met 2 of meer doelpunten	Verloren
Team A (+1)	Team A wint of gelijkspel	Gewonnen
	Team A verliest met 1 doelpunt	Ongeldig
	Team A verliest met 2 of meer doelpunten	Verloren
Team A (+1.25)	Team A wint of gelijkspel	Gewonnen
	Team A verliest met 1 doelpunt	Half gewonnen
	Team A verliest met 2 of meer doelpunten	Verloren
Team A (+1.5)	Team A wint of gelijkspel of verliest met 1 doelpunt	Gewonnen
	Team A verliest met 2 of meer doelpunten	Verloren

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

4. Overige algemene regels

4.1 Cash Out-functie

Wij kunnen niet garanderen dat de Cash Out-functie beschikbaar zal zijn voor uw wedselectie. Wij zijn niet verantwoordelijk indien de Cash Out-functie om technische of andere redenen niet beschikbaar is; gedurende een dergelijke periode blijven weddenschappen geldig zoals oorspronkelijk geplaatst.

TEASER-WEDDENSCHAPPEN

Bij sportweddenschappen is een teaser-weddenschap een soort parlay-weddenschap (combinatieweddenschap). Bij een teaser-weddenschap mag de wedder de puntenspread van een wedstrijd aanpassen, waardoor de weddenschap gemakkelijker te winnen is. In ruil daarvoor ontvangt de wedder bij winst een lager rendement op de weddenschappen. Indien één selectie verliest, wordt de teaser als verloren beschouwd. Indien één selectie ongeldig wordt verklaard en de rest wordt gewonnen, wordt de teaser als ongeldig beschouwd.

DEAD-HEATREGEL

Wanneer er geen duidelijke winnaar is of er een gelijke stand is tussen twee, drie of meer deelnemers, is de dead-heatregel van toepassing. Dit betekent dat de noteringen worden gedeeld door het aantal deelnemers dat op die positie gelijk eindigt.

Bijvoorbeeld: een dead heat bij paardenrennen, of een gelijke stand in de markt voor topscorer van een kampioenschap.

Twee spelers eindigen gelijk wat betreft het aantal doelpunten in een kampioenschap. Speler 1 had een notering van 3.00 en Speler 2 een notering van 1.5.

De noteringen worden gedeeld door 2 en de weddenschap wordt normaal uitbetaald.

Speler 1 wordt uitbetaald tegen een notering van $3.00 / 2 = 1.5$.

Speler 2 wordt uitbetaald tegen een notering van $1.5 / 2 = 0.75$.

REGELS VOOR KWALIFICATIEMARKTEN

To Qualify (kwalificatie): deze markt bestaat uit het voorspellen welk van de teams doorgaat naar de volgende ronde van het toernooi. Voor deze optie worden de resultaten van zowel de heen- als de terugwedstrijd in aanmerking genomen, inclusief verlenging en strafschoppen, indien van toepassing.

Wijze van overwinning (Method of Victory)

In deze markt moet u voorspellen op welke wijze het team dat zich voor de volgende ronde kwalificeert, dit zal doen.

Bijvoorbeeld, indien mijn selectie is:

Home Overtime (Juventus Turin Overtime): ik geef aan dat de beslissing in deze markt tijdens de verlenging zal vallen.

Home team regular time (Juventus Turin Regular time): ik voorspel dat deze markt zal worden beslist tijdens de reguliere speeltijd + de extra minuten van de wedstrijd.

Visitor Penalties (Ajax penalties): ik voorspel dat de markt zal worden beslist in de strafschoppenserie.

BET BUILDER

De Bet Builder-functie biedt de speler de mogelijkheid om selecties uit hetzelfde evenement te combineren op één wedbriefje. Indien één selectie die deel uitmaakt van een Bet Builder-wedbriefje ongeldig/push is, is het gehele wedbriefje eveneens ongeldig/push, ONGEACHT de uitslag van de overige selecties die deel uitmaken van de Bet Builder.

Bijvoorbeeld: in de wedstrijd LA Lakers – Toronto Raptors stellen wij een Bet Builder-wedbriefje samen met LA Lakers wint, Over 220,5 punten in de wedstrijd en Speler X – Over 29,5 punten. Indien Speler X niet aan de wedstrijd deelneemt, wordt de selectie voor zijn punten (Over 29,5) als ongeldig afgewikkeld. Daarom wordt het gehele wedbriefje als ongeldig afgewikkeld, aangezien de selectie deel uitmaakt van een Bet Builder.

EARLY PAYOUT VOETBAL

Met de aanbieding Early Payout Voetbal kunt u vóór aanvang van de wedstrijd een weddenschap plaatsen op de 1X2-markt (winst thuisploeg of uitploeg), en indien uw team op enig moment in de wedstrijd 2 doelpunten voorsprong heeft, wint u automatisch, zonder dat u het einde van de wedstrijd hoeft af te wachten!

De aanbieding geldt voor enkelvoudige, meervoudige, systeem- en Bet Builder-weddenschappen die zijn geplaatst op de 1X2-markt (winst thuisploeg of uitploeg), UITSLUITEND vóór aanvang van de wedstrijd en niet tijdens de wedstrijd. De aanbieding geldt niet voor weddenschappen die in een wedstrijd op de selectie gelijkspel zijn geplaatst.

Uw weddenschap wordt volledig uitbetaald indien uw team op enig moment in de wedstrijd twee doelpunten voorsprong heeft, ongeacht de einduitslag.

Deze aanbieding geldt niet voor weddenschappen waarbij Cash Out is gebruikt. Bij meervoudige weddenschappen wordt de toekenning van de aanbieding voor een of meer specifieke selecties van de weddenschap niet met terugwerkende kracht beïnvloed indien de klant de weddenschappen op de overige selecties uitcasht.

Alle winsten worden zo spoedig mogelijk bijgeschreven zodra het team twee doelpunten voorsprong heeft. Deze aanbieding geldt niet wanneer een weddenschap volledig is uitgedasht via Cash Out. Wanneer een weddenschap gedeeltelijk is uitgedasht en uw team een voorsprong van twee doelpunten neemt, wordt de weddenschap afgewikkeld op basis van de resterende actieve inzet.

Indien uw weddenschap overeenkomstig deze aanbieding vervroegd wordt uitbetaald, wordt deze niet nogmaals uitbetaald indien uw selectie vervolgens ook de wedstrijd wint.

SUPER EARLY PAYOUT VOETBAL

Met de aanbieding Super Early Payout Voetbal kunt u vóór aanvang van de wedstrijd een weddenschap plaatsen op de 1X2 Super Early Payout-markt voor het specifieke team dat aan de promotie deelneemt. Indien dat team op enig moment in de wedstrijd 1 doelpunt voorsprong neemt, wint u automatisch, zonder dat u het einde van de wedstrijd hoeft af te wachten! De aanbieding geldt voor enkelvoudige, meervoudige en systeemweddenschappen die zijn geplaatst op de 1X2 Super Early Payout-markt (winst thuisploeg of uitploeg), UITSLUITEND vóór aanvang van de wedstrijd en niet tijdens de wedstrijd. De

aanbieding geldt niet voor weddenschappen die in een wedstrijd op de selectie gelijkspel zijn geplaatst. De aanbieding geldt niet voor Bet Builder-weddenschappen. Uw weddenschap wordt volledig uitbetaald indien uw team op enig moment in de wedstrijd één doelpunt voorsprong heeft, ongeacht de einduitslag. Deze aanbieding geldt niet voor weddenschappen waarbij Cash Out is gebruikt. Bij meervoudige weddenschappen wordt de toekenning van de aanbieding voor een of meer specifieke selecties van de weddenschap niet met terugwerkende kracht beïnvloed indien de klant de weddenschappen op de overige selecties uitcasht. Alle winsten worden zo spoedig mogelijk bijgeschreven zodra het team één doelpunt voorsprong heeft. Deze aanbieding geldt niet wanneer een weddenschap volledig is uitgedasht via Cash Out. Wanneer een weddenschap gedeeltelijk is uitgedasht en uw team een voorsprong van één doelpunt neemt, wordt de weddenschap afgewikkeld op basis van de resterende actieve inzet. Indien uw weddenschap overeenkomstig deze aanbieding vervroegd wordt uitbetaald, wordt deze niet nogmaals uitbetaald indien uw selectie vervolgens ook de wedstrijd wint. De Super Early Payout-aanbieding is niet inbegrepen in het accumulatorbonus-sjabloon. Weddenschappen die op de 1X2 Super Early Payout-markt zijn geplaatst, zijn uitgesloten van de rollover-vereisten van bonuscampagnes.

EARLY PAYOUT HONKBAL

Met de aanbieding Early Payout Honkbal kunt u vóór aanvang van de wedstrijd een weddenschap plaatsen op de Money Line-markt (winst thuisploeg of uitploeg), en indien uw team op enig moment in de wedstrijd 5 runs voorsprong neemt, wint u automatisch, zonder dat u het einde van de wedstrijd hoeft af te wachten!

De aanbieding geldt voor enkelvoudige, meervoudige, systeem- en Bet Builder-weddenschappen die zijn geplaatst op de Money Line-markt (winnaar) (winst thuisploeg of uitploeg), UITSLUITEND vóór aanvang van de wedstrijd en niet tijdens de wedstrijd.

Uw weddenschap wordt volledig uitbetaald indien uw team op enig moment in de wedstrijd vijf runs voorsprong heeft, ongeacht de einduitslag.

Deze aanbieding geldt niet voor weddenschappen waarbij Cash Out is gebruikt. Bij meervoudige weddenschappen wordt de toekenning van de aanbieding voor een of meer specifieke selecties van de weddenschap niet met terugwerkende kracht beïnvloed indien de klant de weddenschappen op de overige selecties uitcasht.

Alle winsten worden zo spoedig mogelijk bijgeschreven zodra het team vijf runs voorsprong heeft. Deze aanbieding geldt niet wanneer een weddenschap volledig is uitgedasht via Cash Out. Wanneer een weddenschap gedeeltelijk is uitgedasht en uw team een voorsprong van vijf runs neemt, wordt de weddenschap afgewikkeld op basis van de resterende actieve inzet.

Indien uw weddenschap overeenkomstig deze aanbieding vervroegd wordt uitbetaald, wordt deze niet nogmaals uitbetaald indien uw selectie vervolgens ook de wedstrijd wint.

De aanbieding geldt niet voor de betreffende Pitcher Lines (Money Line PL).

EARLY PAYOUT AMERICAN FOOTBALL

Met de aanbieding Early Payout American Football kunt u vóór aanvang van de wedstrijd een weddenschap plaatsen op de Money Line-markt (winst thuisploeg of uitploeg), en indien uw team

op enig moment in de wedstrijd 17 punten voorsprong heeft, wint u automatisch, zonder dat u het einde van de wedstrijd hoeft af te wachten!

De aanbieding geldt voor enkelvoudige, meervoudige, systeem- en Bet Builder-weddenschappen die zijn geplaatst op de Money Line-markt (winst thuisploeg of uitploeg), UITSLUITEND vóór aanvang van de wedstrijd en niet tijdens de wedstrijd.

Uw weddenschap wordt volledig uitbetaald indien uw team op enig moment in de wedstrijd zeventien punten voorsprong heeft, ongeacht de einduitslag.

Deze aanbieding geldt niet voor weddenschappen waarbij Cash Out is gebruikt. Bij meervoudige weddenschappen wordt de toekenning van de aanbieding voor een of meer specifieke selecties van de weddenschap niet met terugwerkende kracht beïnvloed indien de klant de weddenschappen op de overige selecties uitcasht.

Alle winsten worden zo spoedig mogelijk bijgeschreven zodra het team zeventien punten voorsprong heeft. Deze aanbieding geldt niet wanneer een weddenschap volledig is uitgedasht via Cash Out. Wanneer een weddenschap gedeeltelijk is uitgedasht en uw team een voorsprong van zeventien punten neemt, wordt de weddenschap afgewikkeld op basis van de resterende actieve inzet.

Indien uw weddenschap overeenkomstig deze aanbieding vervroegd wordt uitbetaald, wordt deze niet nogmaals uitbetaald indien uw selectie vervolgens ook de wedstrijd wint.

EARLY PAYOUT BASKETBAL

Met de aanbieding Early Payout Basketbal kunt u vóór aanvang van de wedstrijd een weddenschap plaatsen op de Money Line-markt (winst thuisploeg of uitploeg), en indien uw team op enig moment in de wedstrijd 18 of 20 punten voorsprong heeft, wint u automatisch, zonder dat u het einde van de wedstrijd hoeft af te wachten!

De aanbieding geldt voor enkelvoudige, meervoudige, systeem- en Bet Builder-weddenschappen die zijn geplaatst op de Money Line-markt (winst thuisploeg of uitploeg), UITSLUITEND vóór aanvang van de wedstrijd en niet tijdens de wedstrijd.

Uw weddenschap wordt volledig uitbetaald indien uw team op enig moment in de wedstrijd achttien of twintig punten voorsprong heeft, ongeacht de einduitslag.

Deze aanbieding geldt niet voor weddenschappen waarbij Cash Out is gebruikt. Bij meervoudige weddenschappen wordt de toekenning van de aanbieding voor een of meer specifieke selecties van de weddenschap niet met terugwerkende kracht beïnvloed indien de klant de weddenschappen op de overige selecties uitcasht.

Alle winsten worden zo spoedig mogelijk bijgeschreven zodra het team achttien of twintig punten voorsprong heeft. Deze aanbieding geldt niet wanneer een weddenschap volledig is uitgedasht via Cash Out. Wanneer een weddenschap gedeeltelijk is uitgedasht en uw team een voorsprong van achttien of twintig punten neemt, wordt de weddenschap afgewikkeld op basis van de resterende actieve inzet.

Indien uw weddenschap overeenkomstig deze aanbieding vervroegd wordt uitbetaald, wordt deze niet nogmaals uitbetaald indien uw selectie vervolgens ook de wedstrijd wint.

EARLY PAYOUT TENNIS

Met de aanbieding Early Payout Tennis kunt u vóór aanvang van de wedstrijd een weddenschap plaatsen op de Match Winner-markt (winst thuis- of uitspeler), en indien uw speler op enig moment in de wedstrijd 2 sets voorsprong heeft, wint u automatisch, zonder dat u het einde van de wedstrijd hoeft af te wachten!

De aanbieding geldt voor enkelvoudige, meervoudige, systeem- en Bet Builder-weddenschappen die zijn geplaatst op de Match Winner-markt (winst thuis- of uitspeler), **UITSLUITEND vóór** aanvang van de wedstrijd en niet tijdens de wedstrijd.

Uw weddenschap wordt volledig uitbetaald indien uw speler op enig moment in de wedstrijd twee sets voorsprong heeft, ongeacht de einduitslag.

Deze aanbieding geldt niet voor weddenschappen waarbij Cash Out is gebruikt. Bij meervoudige weddenschappen wordt de toekenning van de aanbieding voor een of meer specifieke selecties van de weddenschap niet met terugwerkende kracht beïnvloed indien de klant de weddenschappen op de overige selecties uitcasht.

Alle winsten worden zo spoedig mogelijk bijgeschreven zodra de speler twee sets voorsprong heeft. Deze aanbieding geldt niet wanneer een weddenschap volledig is uitgecasht via Cash Out. Wanneer een weddenschap gedeeltelijk is uitgecasht en uw speler een voorsprong van twee sets neemt, wordt de weddenschap afgewikkeld op basis van de resterende actieve inzet.

Indien uw weddenschap overeenkomstig deze aanbieding vervroegd wordt uitbetaald, wordt deze niet nogmaals uitbetaald indien uw selectie vervolgens ook de wedstrijd wint.

EARLY PAYOUT IJSHOCKEY

Met de aanbieding Early Payout IJshockey kunt u vóór aanvang van de wedstrijd een weddenschap plaatsen op de Money Line-markt (winst thuisploeg of uitploeg), en indien uw team op enig moment in de wedstrijd 3 doelpunten voorsprong heeft, wint u automatisch, zonder dat u het einde van de wedstrijd hoeft af te wachten!

De aanbieding geldt voor enkelvoudige, meervoudige, systeem- en Bet Builder-weddenschappen die zijn geplaatst op de Money Line-markt (winst thuisploeg of uitploeg), **UITSLUITEND vóór** aanvang van de wedstrijd en niet tijdens de wedstrijd.

Uw weddenschap wordt volledig uitbetaald indien uw team op enig moment in de wedstrijd drie doelpunten voorsprong heeft, ongeacht de einduitslag.

Deze aanbieding geldt niet voor weddenschappen waarbij Cash Out is gebruikt. Bij meervoudige weddenschappen wordt de toekenning van de aanbieding voor een of meer specifieke selecties van de weddenschap niet met terugwerkende kracht beïnvloed indien de klant de weddenschappen op de overige selecties uitcasht.

Alle winsten worden zo spoedig mogelijk bijgeschreven zodra het team drie doelpunten voorsprong heeft. Deze aanbieding geldt niet wanneer een weddenschap volledig is uitgecasht via Cash Out. Wanneer een weddenschap gedeeltelijk is uitgecasht en uw team een voorsprong van drie doelpunten neemt, wordt de weddenschap afgewikkeld op basis van de resterende actieve inzet.

Indien uw weddenschap overeenkomstig deze aanbieding vervroegd wordt uitbetaald, wordt deze niet nogmaals uitbetaald indien uw selectie vervolgens ook de wedstrijd wint.

0% MARGE OP VOETBAL 1X2

Deze functie biedt u de mogelijkheid om een weddenschap te plaatsen op de 1X2-markt met 0% marge (dit betekent dat de operator in het geheel 0% commissie ontvangt, waardoor de aangeboden noteringen zo scherp mogelijk zijn).

De functie 0% marge geldt voor enkelvoudige, meervoudige en systeemweddenschappen die zijn geplaatst op de 1X2-markt met de aanduiding 0%, UITSLUITEND vóór aanvang van de wedstrijd en niet tijdens de wedstrijd.

De markten met 0% marge zijn niet inbegrepen in het accumulatorbonus-sjabloon en de Early Payout-aanbieding.

0% MARGE OP BASKETBAL MONEY LINE

Deze functie biedt u de mogelijkheid om een weddenschap te plaatsen op de Money Line-markt met 0% marge (dit betekent dat de operator in het geheel 0% commissie ontvangt, waardoor de aangeboden noteringen zo scherp mogelijk zijn).

De functie 0% marge geldt voor enkelvoudige, meervoudige en systeemweddenschappen die zijn geplaatst op de Money Line-markt met de aanduiding 0%, UITSLUITEND vóór aanvang van de wedstrijd en niet tijdens de wedstrijd.

De markten met 0% marge zijn niet inbegrepen in het accumulatorbonus-sjabloon en de Early Payout-aanbieding.

0% MARGE OP AMERICAN FOOTBALL MONEY LINE

Deze functie biedt u de mogelijkheid om een weddenschap te plaatsen op de Money Line-markt met 0% marge (dit betekent dat de operator in het geheel 0% commissie ontvangt, waardoor de aangeboden noteringen zo scherp mogelijk zijn).

De functie 0% marge geldt voor enkelvoudige, meervoudige en systeemweddenschappen die zijn geplaatst op de Money Line-markt met de aanduiding 0%, UITSLUITEND vóór aanvang van de wedstrijd en niet tijdens de wedstrijd.

De markten met 0% marge zijn niet inbegrepen in het accumulatorbonus-sjabloon en de Early Payout-aanbieding.

0% MARGE OP TENNIS MATCH WINNER

Deze functie biedt u de mogelijkheid om een weddenschap te plaatsen op de Match Winner-markt met 0% marge (dit betekent dat de operator in het geheel 0% commissie ontvangt, waardoor de aangeboden noteringen zo scherp mogelijk zijn).

De functie 0% marge geldt voor enkelvoudige, meervoudige en systeemweddenschappen die zijn geplaatst op de Match Winner-markt met de aanduiding 0%, UITSLUITEND vóór aanvang van de wedstrijd en niet tijdens de wedstrijd.

De markten met 0% marge zijn niet inbegrepen in het accumulatorbonus-sjabloon en de Early Payout-aanbieding.

0% MARGE OP HONKBAL MONEY LINE

Deze functie biedt u de mogelijkheid om een weddenschap te plaatsen op de Money Line-markt met 0% marge (dit betekent dat de operator in het geheel 0% commissie ontvangt, waardoor de aangeboden noteringen zo scherp mogelijk zijn).

De functie 0% marge geldt voor enkelvoudige, meervoudige en systeemweddenschappen die zijn geplaatst op de Money Line-markt met de aanduiding 0%, UITSLUITEND vóór aanvang van de wedstrijd en niet tijdens de wedstrijd.

De markten met 0% marge zijn niet inbegrepen in het accumulatorbonus-sjabloon en de Early Payout-aanbieding.

De aanbieding geldt niet voor de betreffende Pitcher Lines (Money Line PL).

0% MARGE OP IJSHOCKEY MONEY LINE

Deze functie biedt u de mogelijkheid om een weddenschap te plaatsen op de Money Line-markt met 0% marge (dit betekent dat de operator in het geheel 0% commissie ontvangt, waardoor de aangeboden noteringen zo scherp mogelijk zijn).

De functie 0% marge geldt voor enkelvoudige, meervoudige en systeemweddenschappen die zijn geplaatst op de Money Line-markt met de aanduiding 0%, UITSLUITEND vóór aanvang van de wedstrijd en niet tijdens de wedstrijd.

De markten met 0% marge zijn niet inbegrepen in het accumulatorbonus-sjabloon en de Early Payout-aanbieding.

BORE DRAW-AANBIEDING VOETBAL

Plaats vóór aanvang van de wedstrijd een weddenschap op de markten die voor deze aanbieding worden aangeboden, en indien de wedstrijd eindigt in een 0-0 gelijkspel, wordt uw weddenschap volledig terugbetaald.

De aanbieding geldt voor enkelvoudige, meervoudige, systeem- en Bet Builder-weddenschappen die zijn geplaatst op de markten die voor deze aanbieding worden aangeboden, UITSLUITEND vóór aanvang van de wedstrijd en niet tijdens de wedstrijd.

De terugbetalingen worden zo spoedig mogelijk bijgeschreven zodra de wedstrijd is afgelopen. Indien de speler in de tussentijd op enigerlei wijze ingrijpt in de weddenschap (bijvoorbeeld via Cash Out/ gedeeltelijke Cash Out), komt de weddenschap niet langer in aanmerking voor de Bore Draw-aanbieding.

SPORTREGELS EN UITLEG VAN MARKTEN

VOETBAL

Alle voetbalweddenschappen zijn gebaseerd op de reguliere speeltijd, tenzij anders vermeld in de marktnaam.

Prioriteit van afwikkelingsbronnen: voor de afwikkeling van sportweddenschapsmarkten worden de resultaten bepaald aan de hand van de volgende prioriteitsvolgorde van bronnen. De eerste beschikbare en toepasselijke bron in de hiërarchie wordt als definitief beschouwd. **Markten voor hoekschoppen, kaarten en doelpuntenmakers** 1. Officiële bronnen van de competitie of de club 2. Dataprovider **Player Specials (PS)-markten & tackles** 1. OPTA 2. Officiële bronnen van de competitie of de club 3. Dataproviders

Bij discrepanties tussen bronnen geldt de bovenstaande prioriteitsvolgorde.

Hoofdmarkten*

*Sommige van de onderstaande markten kunnen ook onder **E-Soccer** worden aangeboden (dezelfde regels zijn van toepassing)

1X2: u dient de uitslag van de wedstrijd te voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (de thuisploeg wint), X (de teams spelen gelijk), 2 (de uitploeg wint).

Double Chance (dubbele kans): u dient de uitslag van de wedstrijd te voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de wedstrijd wint de thuisploeg of is het gelijkspel), X2 (aan het einde van de wedstrijd wint de uitploeg of is het gelijkspel), 12 (aan het einde van de wedstrijd wint de thuisploeg of wint de uitploeg).

Total (Over/Under): u dient te voorspellen of het totale aantal doelpunten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord boven (Over) of onder (Under) de aangegeven lijn zal liggen.

To Qualify: u dient te voorspellen of het aangegeven team zich voor de volgende fase van het toernooi zal kwalificeren.

Both Teams To Score (GG/NG): er zijn twee mogelijke uitkomsten: GG (beide teams scoren elk ten minste één doelpunt gedurende de gehele wedstrijd), NG (een van beide of beide teams scoren geen enkel doelpunt gedurende de gehele wedstrijd).

Draw No Bet (DNB): deze wedmarkt houdt het volgende in: om een weddenschap als winnend aan te merken, moet er noodzakelijkerwijs een winnend team zijn. Dit betekent dat indien de wedstrijd in een gelijkspel eindigt, het ingezette geld wordt terugbetaald. Bijvoorbeeld: indien de einduitslag een gelijkspel is, wordt de weddenschap als ongeldig afgewikkeld.

Next goal (volgende doelpunt): u dient te voorspellen welk team het volgende doelpunt zal scoren. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (de thuisploeg scoort), geen, 2 (de uitploeg scoort).

Which team will win the rest of the match (welk team wint de rest van de wedstrijd): ongeacht de werkelijke stand van het evenement wordt de stand van het evenement op het moment van het plaatsen van de weddenschap geacht 0-0 te zijn.

Correct Score: voorspel het exacte resultaat van een wedstrijd, dat wil zeggen de exacte stand aan het einde van de wedstrijd, bijvoorbeeld: (1-0, 3-0, 2-3...)

Handicap (2 way): een weddenschap waarbij de winnaar van de wedstrijd moet worden beslist met een bepaalde doelpuntenmarge. De correcte score wordt opgeteld bij of afgetrokken van de in de handicap voorgestelde doelpunten, en na die bewerking wordt bepaald wie wint: thuisploeg, gelijkspel of uitploeg. Voor de afwikkeling van Asian lines (+/-2.0, +/-2.25, +/-2.75 enz.) verwijzen wij naar de betreffende tabel.

Handicap (3 way): u dient de einduitslag van de wedstrijd te voorspellen, rekening houdend met de handicap tussen haakjes.

Bijvoorbeeld: (0:1) geeft aan dat de uitploeg één doelpunt voorsprong heeft, terwijl (1:0) aangeeft dat de thuisploeg één doelpunt voorsprong heeft.

Op deze markt beschikbare wedtypen:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Halftime / Fulltime (rust/eindstand): u dient de uitslag van de eerste helft van de wedstrijd te voorspellen, samen met de uitslag van de wedstrijd. De mogelijke uitkomsten zijn: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X en 2/2).

Last Goal (laatste doelpunt): in deze markt moet u voorspellen welk van de twee teams het laatste doelpunt van deze wedstrijd zal scoren.

Indien u de optie "geen" hebt geselecteerd, geeft u aan dat er geen doelpunten meer worden gescoord.

Winning margin (winstmarge): bij dit type weddenschappen voorspelt u welk team wint en met welke marge het zal winnen.

Total Hometeam: u dient te voorspellen of het totale aantal doelpunten dat de thuisploeg tijdens de wedstrijd scoort boven (Over) of onder (Under) de aangegeven spread zal liggen.

Total Away Team: u dient te voorspellen of het totale aantal doelpunten dat de uitploeg tijdens de wedstrijd scoort boven (Over) of onder (Under) de aangegeven spread zal liggen.

Exact Goals (exact aantal doelpunten): u dient het exacte aantal doelpunten te voorspellen dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord. De mogelijke uitkomsten zijn 0 doelpunten, 1, 2, 3, 4, 5+.

Which team to score (welk team scoort): hierbij voorspelt u of alleen de thuisploeg, alleen de uitploeg, beide teams of geen van beide zal scoren in de wedstrijd. Het bestaat uit het selecteren van JA of NEE indien een van de volgende wedmarkten uit de speciale sectie wordt gekozen.

Home No Bet (1 no bet): u dient te voorspellen of de uitploeg de wedstrijd wint of dat de wedstrijd in een gelijkspel eindigt. Indien de thuisploeg de wedstrijd wint, wordt de weddenschap als ongeldig beschouwd.

Away No Bet (2 no bet): u dient te voorspellen of de thuisploeg de wedstrijd wint of dat de wedstrijd in een gelijkspel eindigt. Indien de uitploeg de wedstrijd wint, wordt de weddenschap als ongeldig beschouwd.

Home Exact Goals: u dient het exacte aantal doelpunten te voorspellen dat de thuisploeg tijdens de wedstrijd scoort. De mogelijke uitkomsten zijn 0 doelpunten, 1, 2, 3+.

Away Exact Goals: u dient het exacte aantal doelpunten te voorspellen dat de uitploeg tijdens de wedstrijd scoort. De mogelijke uitkomsten zijn 0 doelpunten, 1, 2, 3+.

Odd/Even (oneven/even): u dient te voorspellen of de wedstrijduitslag een oneven of een even getal is; indien de wedstrijduitslag "0:0" is, tellen weddenschappen als "even".

Odd/Even Home: u dient te voorspellen of het aantal doelpunten dat de thuisploeg tijdens de wedstrijd scoort oneven of even zal zijn. Indien de thuisploeg geen enkel doelpunt scoort, is de winnende selectie "even".

Odd/Even Away: u dient te voorspellen of het aantal doelpunten dat de uitploeg tijdens de wedstrijd scoort oneven of even zal zijn. Indien de uitploeg geen enkel doelpunt scoort, is de winnende selectie "even".

Home to Score (thuisploeg scoort): u dient te voorspellen of de thuisploeg tijdens de wedstrijd ten minste één doelpunt zal scoren.

Away to Score (uitploeg scoort): u dient te voorspellen of de uitploeg tijdens de wedstrijd ten minste één doelpunt zal scoren.

Multigoals: u dient het aantal doelpunten te voorspellen dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord, op basis van verschillende aangeboden bereiken.

Home Multigoals: u dient het aantal doelpunten te voorspellen dat de thuisploeg tijdens de wedstrijd scoort, op basis van verschillende aangeboden bereiken.

Away Multigoals: u dient het aantal doelpunten te voorspellen dat de uitploeg tijdens de wedstrijd scoort, op basis van verschillende aangeboden bereiken.

Next scoring type (volgende scoringswijze): u dient de scoringswijze te voorspellen uit de volgende uitkomsten:

→ Vrije trap: het doelpunt moet rechtstreeks uit de vrije trap of hoekschop worden gescoord om te gelden als doelpunt uit een vrije trap. Van richting veranderde schoten tellen mee zolang het doelpunt wordt toegekend aan de nemer van de vrije trap of hoekschop;

→ Strafschop: het doelpunt moet rechtstreeks uit de strafschoep worden gescoord. Doelpunten uit een rebound na een gemiste strafschoep tellen niet mee;

→ Eigen doelpunt: indien het doelpunt als eigen doelpunt wordt aangemerkt;

→ Kopbal: de laatste aanraking van de doelpuntenmaker moet met het hoofd zijn;

→ Schot: het doelpunt moet worden gescoord met een ander lichaamsdeel dan het hoofd en de overige typen zijn niet van toepassing;

→ Geen doelpunt.

Will there be a penalty shootout (komt er een strafschoppenserie): u dient te voorspellen of er in de wedstrijd een strafschoppenserie zal plaatsvinden.

Overtime Yes/No : u dient te voorspellen of de wedstrijd een verlenging zal kennen.

Method of Victory (wijze van overwinning): u dient te voorspellen hoe de thuisploeg of de uitploeg zich voor de volgende ronde zal kwalificeren (of zal winnen, in het geval van een kampioenschapsfinale). Er worden zes (6) mogelijke uitkomsten aangeboden:

– de uitploeg wint in de reguliere speeltijd – de thuisploeg wint in de reguliere speeltijd

– de thuisploeg wint in de verlenging – de thuisploeg wint na strafschoppen

– de uitploeg wint in de verlenging – de uitploeg wint na strafschoppen

Overtime & goal (verlenging & doelpunt): u dient te voorspellen of de wedstrijd naar de verlenging gaat en of daarin een doelpunt valt (Ja) of niet (Nee).

Overtime - 1x2: u dient de 1X2-uitslag van uitsluitend de verlenging te voorspellen.

Overtime - which team wins the rest (verlenging – welk team wint de rest): ongeacht de werkelijke stand van het evenement wordt de stand van het evenement op het moment van het plaatsen van de weddenschap geacht 0-0 te zijn . De markt heeft uitsluitend betrekking op de verlenging.

Overtime - next goal (verlenging – volgende doelpunt): u dient te voorspellen welk team tijdens de verlenging het volgende doelpunt zal scoren. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (de thuisploeg scoort), geen, 2 (de uitploeg scoort).

Overtime - total (verlenging – totaal): u dient te voorspellen of het totale aantal doelpunten dat uitsluitend tijdens de verlenging wordt gescoord boven (Over) of onder (Under) de aangegeven spread zal liggen.

Overtime – handicap (verlenging – handicap): u dient de einduitslag van de verlenging te voorspellen, rekening houdend met de handicap tussen haakjes. Bijvoorbeeld: (0:1) geeft aan dat de uitploeg één doelpunt voorsprong heeft, terwijl (1:0) aangeeft dat de thuisploeg één doelpunt voorsprong heeft.

Overtime - correct score (verlenging – correcte score): u dient de correcte score van uitsluitend de verlenging te voorspellen.

Penalty shootout – winner (strafschoppenserie – winnaar): u dient te voorspellen welk team de strafschoppenserie wint (1-2).

Penalty shootout - xth penalty scored (strafschoppenserie – x-de strafschop gescoord): u dient te voorspellen of strafschop "x" tijdens de strafschoppenserie al dan niet wordt gescoord.

Penalty shootout - xth goal (strafschoppenserie – x-de doelpunt): u dient te voorspellen welk team doelpunt "x" tijdens de strafschoppenserie zal scoren. 3 mogelijke uitkomsten: 1, X, 2.

Penalty shootout - winning margin (strafschoppenserie – winstmarge): u dient de winstmarge van de strafschoppenserie voor de thuisploeg of de uitploeg te voorspellen, dan wel of de wedstrijd in een gelijke stand eindigt.

Penalty shootout – total (strafschoppenserie – totaal): u dient te voorspellen of het totale aantal doelpunten dat tijdens de strafschoppenserie wordt gescoord Over of Under zal zijn.

Penalty shootout - Home total (strafschoppenserie – totaal thuisploeg): u dient te voorspellen of het totale aantal doelpunten dat de thuisploeg tijdens de strafschoppenserie scoort Over of Under zal zijn.

Penalty shootout - Away total (strafschoppenserie – totaal uitploeg): u dient te voorspellen of het totale aantal doelpunten dat de uitploeg tijdens de strafschoppenserie scoort Over of Under zal zijn.

Penalty shootout - exact goals (strafschoppenserie – exact aantal doelpunten): u dient het exacte aantal doelpunten te voorspellen dat tijdens de strafschoppenserie wordt gescoord. Er zijn 7 mogelijke uitkomsten: 0-4, 5, 6, 7, 8, 9, 10+.

Penalty shootout - odd/even (strafschoppenserie – oneven/even): u dient te voorspellen of het aantal doelpunten dat tijdens de strafschoppenserie wordt gescoord oneven of even zal zijn.

Penalty shootout - Home odd/even (strafschoppenserie – thuisploeg oneven/even): u dient te voorspellen of het aantal doelpunten dat de thuisploeg tijdens de strafschoppenserie scoort oneven of even zal zijn.

Penalty shootout - Away odd/even (strafschoppenserie – uitploeg oneven/even): u dient te voorspellen of het aantal doelpunten dat de uitploeg tijdens de strafschoppenserie scoort oneven of even zal zijn.

Penalty shootout - correct score (strafschoppenserie – correcte score): u dient de correcte score tijdens de strafschoppenserie te voorspellen.

Penalty shootout - winner & total (strafschoppenserie – winnaar & totaal): u dient de 1X2-uitslag van de strafschoppenserie te voorspellen, samen met het aantal gescoorde doelpunten op basis van de aangegeven spread.

Result At Extra Time Half-time (including normal time goals) (uitslag bij rust in de verlenging, inclusief doelpunten in de reguliere speeltijd): u dient de uitslag van de eerste helft van de verlenging te voorspellen.

Extra Time Xth Team To Score (including normal time goals) (team dat het x-de doelpunt in de verlenging scoort, inclusief doelpunten in de reguliere speeltijd): u dient te voorspellen welk team het x-de doelpunt in de verlenging zal scoren.

Correct Score At Extra Time Half-time (including normal time goals) (correcte score bij rust in de verlenging, inclusief doelpunten in de reguliere speeltijd): u dient de correcte score aan het einde van de eerste helft van de verlenging te voorspellen.

Overtime 1st Half Total Goals (including normal time goals) (totaal aantal doelpunten eerste helft verlenging, inclusief doelpunten in de reguliere speeltijd): u dient het aantal doelpunten (Over/Under) in de eerste helft van de verlenging te voorspellen.

Asian Handicap At Extra Time Half-time (including normal time goals) (Asian Handicap bij rust in de verlenging, inclusief doelpunten in de reguliere speeltijd): u dient de uitslag van de eerste helft van de verlenging te voorspellen, rekening houdend met de handicap tussen haakjes.

Result After X Minutes (uitslag na X minuten): u dient de uitslag van de wedstrijd na X minuten te voorspellen.

Total Goals Over / Under After X Minutes (totaal aantal doelpunten Over/Under na X minuten): u dient het aantal doelpunten (Over/Under) na X minuten te voorspellen.

Asian Handicap After X Minutes (Asian Handicap na X minuten): u dient de uitslag na X minuten te voorspellen, rekening houdend met de handicap tussen haakjes.

Overtime - handicap (verlenging – handicap): u dient de uitslag te voorspellen na toepassing van de opgegeven handicap in de verlenging.

Markten eerste helft

1st half - 1x2: U dient de uitslag van uitsluitend de eerste helft van de wedstrijd te voorspellen. Doelpunten die in de tweede helft van de wedstrijd worden gescoord, tellen niet mee.

1st half - Total: U dient te voorspellen of het totale aantal doelpunten dat uitsluitend tijdens de eerste helft wordt gescoord, boven of onder de aangegeven spread zal liggen.

1st half - which team wins the rest: Ongeacht de werkelijke stand van de wedstrijd wordt de stand op het moment van het plaatsen van de weddenschap beschouwd als 0-0. Deze markt heeft uitsluitend betrekking op de eerste helft.

1st half - Next goal: U dient te voorspellen welk team tijdens de eerste helft het volgende doelpunt zal maken. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (de thuisploeg scoort), geen, 2 (de uitploeg scoort).

1st half - double chance: U dient de uitslag van de eerste helft te voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de eerste helft wint de thuisploeg of staat het gelijk), X2 (aan het einde van de eerste helft wint de uitploeg of staat het gelijk), 12 (aan het einde van de eerste helft wint de thuisploeg of wint de uitploeg).

1st half - draw no bet: U dient te voorspellen welk team uitsluitend de eerste helft van de wedstrijd zal winnen. Eindigt de eerste helft in een gelijkspel, dan wordt de selectie ongeldig verklaard.

1st Half Handicap (2 Way): U dient de eindstand van de eerste helft van de wedstrijd te voorspellen, rekening houdend met de handicap tussen haakjes.

1st Half Handicap (3 Way): U dient de eindstand van de eerste helft van de wedstrijd te voorspellen, rekening houdend met de handicap tussen haakjes. Bijvoorbeeld: (0:1) geeft aan dat de uitploeg een voorsprong van één doelpunt heeft, terwijl (1:0) aangeeft dat de thuisploeg een voorsprong van één doelpunt heeft.

1st half - Home Team exact goals: U dient het aantal doelpunten te voorspellen dat de thuisploeg tijdens de eerste helft van de wedstrijd zal maken.

1st half - Away Team exact goals: U dient het aantal doelpunten te voorspellen dat de uitploeg tijdens de eerste helft van de wedstrijd zal maken.

1st half - odd/even: U dient te voorspellen of het aantal doelpunten dat uitsluitend tijdens de eerste helft wordt gescoord Odd/Even (oneven/even) zal zijn. De ruststand 0-0 wordt als even beschouwd.

1st half - both teams to score: U dient te voorspellen of beide teams elk ten minste één doelpunt maken tijdens de eerste helft, OF dat slechts één team of beide teams GEEN doelpunt maken tijdens de eerste helft.

1st half – Home clean sheet: Clean sheet (de nul houden) is een term die wordt gebruikt voor een team dat geen doelpunten heeft geïncasseerd. U dient te voorspellen of de thuisploeg tijdens de eerste helft van de wedstrijd de nul zal houden.

1st half - Away clean sheet: Clean sheet is een term die wordt gebruikt voor een team dat geen doelpunten heeft geïncasseerd. U dient te voorspellen of de uitploeg tijdens de eerste helft van de wedstrijd de nul zal houden.

1st half - 1x2 & both teams to score: U dient de uitslag van de eerste helft te voorspellen én of beide teams al dan niet zullen scoren, uitsluitend in de eerste helft.

1st half - 1x2 & total: U dient de combinatie te voorspellen van de ruststand van de wedstrijd en of het totale aantal doelpunten dat in de eerste helft wordt gescoord boven of onder de aangegeven spread zal liggen. Er zijn 6 mogelijke uitkomsten:

1&Ov=De thuisploeg wint de eerste helft en het totale aantal doelpunten ligt boven de spread

1&Un=De thuisploeg wint de eerste helft en het totale aantal doelpunten ligt onder de spread

X&Ov= De eerste helft eindigt in een gelijkspel en het totale aantal doelpunten ligt boven de spread

X&Un= De eerste helft eindigt in een gelijkspel en het totale aantal doelpunten ligt onder de spread

2&Ov= De uitploeg wint de eerste helft en het totale aantal doelpunten ligt boven de spread

2&Un= De uitploeg wint de eerste helft en het totale aantal doelpunten ligt onder de spread

1st half - correct score: U dient de juiste stand van de eerste helft van de wedstrijd te voorspellen.

1st half – multigoals: U dient het aantal doelpunten te voorspellen dat tijdens de eerste helft wordt gescoord, op basis van verschillende aangeboden bereiken.

1st Half Home to Score: U dient te voorspellen of de thuisploeg tijdens de eerste helft ten minste één doelpunt zal maken.

1st Half Away to Score: U dient te voorspellen of de uitploeg tijdens de eerste helft ten minste één doelpunt zal maken.

1st Half Double Chance & GG/NG: U dient de uitslag van de eerste helft te voorspellen met 3 mogelijke double chance-uitkomsten (1X, 12 & X2) én of beide teams al dan niet zullen scoren in de eerste helft.

1st Half Multigoals: U dient het aantal doelpunten te voorspellen dat tijdens de eerste helft wordt gescoord, op basis van verschillende bereiken.

1st Half 1X2 or GG/NG: U dient de winnende uitkomst van de eerste helft te voorspellen OF dat beide teams, één team of geen van beide teams zal scoren in de eerste helft. Slechts één van de voorspellingen hoeft uit te komen om de weddenschap te winnen.

Last Goal 1st Half: U dient het team te voorspellen dat het laatste doelpunt in de eerste helft van de wedstrijd zal maken.

1st Half - Total Goal Kicks: U dient het totale aantal doeltrappen te voorspellen dat door beide teams samen tijdens de eerste helft wordt genomen.

1st Half - Goal Range: U dient het bereik van het totale aantal doelpunten in de eerste helft te voorspellen.

Overtime - 1st Half Total: U dient het totale aantal doelpunten te voorspellen dat in de eerste helft van de verlenging wordt gescoord.

1st Half - Home Team Total Fouls: U dient het totale aantal overtredingen te voorspellen dat de thuisploeg in de eerste helft begaat.

1st Half - Away Team Total Fouls: U dient het totale aantal overtredingen te voorspellen dat de uitploeg in de eerste helft begaat.

1st Half - Home Team Total Throw Ins: U dient het totale aantal ingooien te voorspellen dat de thuisploeg in de eerste helft neemt.

1st Half - Away Team Total Throw Ins: U dient het totale aantal ingooien te voorspellen dat de uitploeg in de eerste helft neemt.

1st Half - Total Throw Ins: U dient het totale aantal ingooien in de eerste helft te voorspellen.

1st Half - Throw Ins Handicap: U dient de uitslag van de eerste helft te voorspellen na toepassing van de aangegeven ingooihandicap.

1st Half - Draw No Bet: U dient de winnaar van de eerste helft te voorspellen, waarbij de inzet wordt terugbetaald indien de eerste helft in een gelijkspel eindigt.

1st Half - Handicap: U dient de uitslag van de eerste helft te voorspellen na toepassing van de aangegeven handicap.

1st Half - Home Team Clean Sheet: U dient te voorspellen of de thuisploeg in de eerste helft geen doelpunten zal incasseren.

1st Half - Away Team Clean Sheet: U dient te voorspellen of de uitploeg in de eerste helft geen doelpunten zal incasseren.

1st half - 1X2 Yellow Cards: U dient te voorspellen welk team in de eerste helft de meeste gele kaarten zal ontvangen: de thuisploeg, de uitploeg, of gelijke stand (Tie) indien beide teams evenveel gele kaarten ontvangen.

Overtime 1st half - 1x2: U dient de uitslag van de eerste helft van de verlenging te voorspellen.

1st half - Away Team odd/even: U dient te voorspellen of het totale aantal doelpunten dat de uitploeg in de eerste helft maakt oneven of even zal zijn.

1st half - Home Team odd/even: U dient te voorspellen of het totale aantal doelpunten dat de thuisploeg in de eerste helft maakt oneven of even zal zijn.

1st half overtime - total: U dient het totale aantal doelpunten te voorspellen dat in de eerste helft van de verlenging wordt gescoord.

1st half overtime - double chance: U dient twee mogelijke uitkomsten in de eerste helft van de verlenging te voorspellen: winst thuisploeg of gelijkspel, gelijkspel of winst uitploeg, winst thuisploeg of winst uitploeg

1st half overtime - which team to score: U dient te voorspellen welk team in de eerste helft van de verlenging zal scoren.

1st half overtime - corners Odd/Even: U dient te voorspellen of het totale aantal hoekschoppen in de eerste helft van de verlenging oneven of even zal zijn.

1st half overtime - correct score: U dient de exacte juiste stand in de eerste helft van de verlenging te voorspellen.

1st half overtime - Home Team total: U dient het totale aantal doelpunten te voorspellen dat de thuisploeg in de eerste helft van de verlenging maakt.

1st half overtime - Away Team total: U dient het totale aantal doelpunten te voorspellen dat de uitploeg in de eerste helft van de verlenging maakt.

1st half overtime - both teams to score: U dient te voorspellen of beide teams in de eerste helft van de verlenging zullen scoren.

Markten tweede helft

2nd half - 1x2: U dient de uitslag van uitsluitend de tweede helft van de wedstrijd te voorspellen. Doelpunten die in de eerste helft van de wedstrijd worden gescoord, tellen niet mee.

2nd half - Total: U dient te voorspellen of het totale aantal doelpunten dat uitsluitend tijdens de tweede helft wordt gescoord, boven of onder de aangegeven spread zal liggen.

2nd half - which team wins the rest: Ongeacht de werkelijke stand van de wedstrijd wordt de stand op het moment van het plaatsen van de weddenschap beschouwd als 0-0. Deze markt heeft uitsluitend betrekking op de tweede helft.

2nd half - Next goal: U dient te voorspellen welk team tijdens de tweede helft het volgende doelpunt zal maken. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (de thuisploeg scoort), geen, 2 (de uitploeg scoort).

2nd half - double chance: U dient de uitslag van de tweede helft te voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de tweede helft wint de thuisploeg of staat het gelijk), X2 (aan het einde van de tweede helft wint de uitploeg of staat het gelijk), 12 (aan het einde van de tweede helft wint de thuisploeg of wint de uitploeg).

2nd half - draw no bet: U dient te voorspellen welk team uitsluitend de tweede helft van de wedstrijd zal winnen. Eindigt de tweede helft in een gelijkspel, dan wordt de selectie ongeldig verklaard.

2nd Half Handicap (2 Way): U dient de eindstand van de tweede helft van de wedstrijd te voorspellen, rekening houdend met de handicap tussen haakjes.

2nd Half Handicap (3 Way): U dient de eindstand van de tweede helft van de wedstrijd te voorspellen, rekening houdend met de handicap tussen haakjes. Bijvoorbeeld: (0:1) geeft aan dat de uitploeg een voorsprong van één doelpunt heeft, terwijl (1:0) aangeeft dat de thuisploeg een voorsprong van één doelpunt heeft.

2nd half - competitor1 exact goals: U dient het aantal doelpunten te voorspellen dat de thuisploeg tijdens de tweede helft van de wedstrijd zal maken.

2nd half - competitor2 exact goals: U dient het aantal doelpunten te voorspellen dat de uitploeg tijdens de tweede helft van de wedstrijd zal maken.

2nd half - odd/even: U dient te voorspellen of het aantal doelpunten dat uitsluitend tijdens de tweede helft wordt gescoord Odd/Even (oneven/even) zal zijn. De stand 0-0 wordt als even beschouwd.

2nd half - both teams to score: U dient te voorspellen of beide teams elk ten minste één doelpunt maken tijdens de tweede helft, OF dat slechts één team of beide teams GEEN doelpunt maken tijdens de tweede helft.

2nd half – Home clean sheet: Clean sheet (de nul houden) is een term die wordt gebruikt voor een team dat geen doelpunten heeft geïncasseerd. U dient te voorspellen of de thuisploeg tijdens de tweede helft van de wedstrijd de nul zal houden.

2nd half - Away clean sheet: Clean sheet is een term die wordt gebruikt voor een team dat geen doelpunten heeft geïncasseerd. U dient te voorspellen of de uitploeg tijdens de tweede helft van de wedstrijd de nul zal houden.

2nd half - 1x2 & both teams to score: U dient de uitslag van de tweede helft te voorspellen én of beide teams al dan niet zullen scoren, uitsluitend in de tweede helft.

2nd half - 1x2 & total: U dient de combinatie te voorspellen van het resultaat van de tweede helft van de wedstrijd en of het totale aantal doelpunten dat in de tweede helft wordt gescoord boven of onder de aangegeven spread zal liggen. Er zijn 6 mogelijke uitkomsten:

1&Ov=De thuisploeg wint de tweede helft en het totale aantal doelpunten ligt boven de spread

1&Un=De thuisploeg wint de tweede helft en het totale aantal doelpunten ligt onder de spread

X&Ov= De tweede helft eindigt in een gelijkspel en het totale aantal doelpunten ligt boven de spread

X&Un= De tweede helft eindigt in een gelijkspel en het totale aantal doelpunten ligt onder de spread

2&Ov= De uitploeg wint de tweede helft en het totale aantal doelpunten ligt boven de spread

2&Un= De uitploeg wint de tweede helft en het totale aantal doelpunten ligt onder de spread

2nd half - correct score: U dient de juiste stand van de tweede helft van de wedstrijd te voorspellen.

2nd half – multigoals: U dient het aantal doelpunten te voorspellen dat tijdens de tweede helft wordt gescoord, op basis van verschillende aangeboden bereiken.

2nd Half Home to Score: U dient te voorspellen of de thuisploeg tijdens de tweede helft ten minste één doelpunt zal maken.

2nd Half Away to Score: U dient te voorspellen of de uitploeg tijdens de tweede helft ten minste één doelpunt zal maken.

2nd Half Double Chance & GG/NG: U dient de uitslag van de tweede helft te voorspellen met 3 mogelijke double chance-uitkomsten (1X, 12 & X2) én of beide teams al dan niet zullen scoren in de wedstrijd.

2nd Half Multigoals: U dient het aantal doelpunten te voorspellen dat tijdens de tweede helft wordt gescoord, op basis van verschillende bereiken.

2nd Half 1X2 or GG/NG: U dient de winnende uitkomst van de tweede helft te voorspellen OF dat beide teams, één team of geen van beide teams zal scoren in de tweede helft. Slechts één van de voorspellingen hoeft uit te komen om de weddenschap te winnen.

Last Goal 2nd Half: U dient het team te voorspellen dat het laatste doelpunt in de tweede helft van de wedstrijd zal maken.

2nd Half - Total Goal Kicks: U dient het totale aantal doeltrappen te voorspellen dat door beide teams samen tijdens de tweede helft wordt genomen.

2nd Half - Handicap: U dient de uitslag van de tweede helft te voorspellen na toepassing van de aangegeven handicap.

2nd Half - Exact Goals: U dient het exacte aantal doelpunten te voorspellen dat in de tweede helft wordt gescoord.

2nd Half - Both Teams to Score: U dient te voorspellen of beide teams tijdens de tweede helft zullen scoren.

2nd Half - Home Team Clean Sheet: U dient te voorspellen of de thuisploeg in de tweede helft geen doelpunten zal incasseren.

2nd Half - Away Team Clean Sheet: U dient te voorspellen of de uitploeg in de tweede helft geen doelpunten zal incasseren.

2nd Half - Home Team Total Fouls: U dient het totale aantal overtredingen te voorspellen dat de thuisploeg in de tweede helft begaat.

2nd Half - Away Team Total Fouls: U dient het totale aantal overtredingen te voorspellen dat de uitploeg in de tweede helft begaat.

2nd Half - Total Throw Ins: U dient het totale aantal ingooien in de tweede helft te voorspellen.

2nd half - 1X2 Yellow Cards: U dient te voorspellen welk team in de tweede helft de meeste gele kaarten zal ontvangen: de thuisploeg, de uitploeg, of gelijke stand (Tie) indien beide teams evenveel gele kaarten ontvangen.

2nd half - Away Team odd/even: U dient te voorspellen of het totale aantal doelpunten dat de uitploeg in de tweede helft maakt oneven of even zal zijn.

2nd half - Home Team odd/even: U dient te voorspellen of het totale aantal doelpunten dat de thuisploeg in de tweede helft maakt oneven of even zal zijn.

Combo-markten

1X2 & GG: U dient te voorspellen of beide teams scoren en wat de uitslag van de wedstrijd is, samen met het eindresultaat. Er worden 6 mogelijke uitkomsten aangeboden:

1&GG=De thuisploeg wint en beide teams scoren;

X&GG=De teams spelen gelijk en beide teams scoren;

2&GG=De uitploeg wint en beide teams scoren;

1&NG=De thuisploeg wint en ten minste één team scoort niet;

X&NG=De teams spelen gelijk en ten minste één team scoort niet;

2&NG=De uitploeg wint en ten minste één team scoort niet.

Total & GG/NG : U dient de markt Total (Under/Over doelpunten) te voorspellen, in combinatie met de vraag of beide teams elk ten minste één doelpunt maken tijdens de gehele wedstrijd (GG), dan wel één of beide teams geen enkel doelpunt maken tijdens de gehele wedstrijd (NG). De weddenschap biedt 4 mogelijke uitkomsten: Over&GG, Over&NG, Under&GG, Under&NG.

1X2 & O/U: U dient de uitslag van de wedstrijd te voorspellen, samen met het aantal doelpunten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord, rekening houdend met de aangegeven spread. Er zijn zes uitkomsten mogelijk: 1&Over "X", X&Over "X", 2&Over "X", 1&Under "X", X&Under "X", 2&Under "X"

1st/2nd half GG/NG: U dient de rust-/eindstanduitkomst (Halftime/Fulltime) van de wedstrijd te voorspellen in combinatie met of beide teams zullen scoren. Er worden 4 mogelijke uitkomsten aangeboden:

nee/nee, ja/nee, ja/ja, nee/ja.

Total 2.5 or GG/NG: U dient te voorspellen of het aantal doelpunten in de wedstrijd boven of onder de aangegeven spread ligt, OF dat beide teams, één team of geen van beide teams zal scoren in de wedstrijd. Er zijn 4 uitkomsten mogelijk:

Over 2.5 or NG, Over 2.5 or GG, Under 2.5 or NG, Under 2.5 or GG

1x2 & Total (O/U) & GG/NG: U dient de combinatie te voorspellen van het eindresultaat van de wedstrijd, het resultaat van de markt Both Teams To Score en of de wedstrijd boven of onder de aangegeven spread zal uitkomen.

1x2 & Multigoals {Score}: U dient de combinatie te voorspellen van het eindresultaat plus of het totale aantal doelpunten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord binnen het aangegeven bereik zal vallen.

Both team to score + Multigoals {Score}: U dient de combinatie te voorspellen van de markt Both Teams To Score plus of het totale aantal doelpunten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord binnen het aangegeven bereik zal vallen.

First goal & 1x2 (Matchflow) : U dient tegelijk te voorspellen of het eindresultaat van de wedstrijd 1, X of 2 zal zijn en welk team het eerste doelpunt van de wedstrijd zal maken. De weddenschap biedt zeven mogelijke uitkomsten:

1-1st goal & 1

1-1st goal & X

1-1st goal & 2

2-1st goal & 1

2-1st goal & X

2-1st goal & 2.

No Goal (0-0).

Double chance (match) & 1st half GG/NG: U dient de uitslag van de wedstrijd te voorspellen met 3 mogelijke double chance-uitkomsten (1X, 12 & X2) én of beide teams al dan niet zullen scoren, uitsluitend in de eerste helft.

Double chance (match) & 2nd half GG/NG: U dient de uitslag van de wedstrijd te voorspellen met 3 mogelijke double chance-uitkomsten (1X, 12 & X2) én of beide teams al dan niet zullen scoren, uitsluitend in de tweede helft.

Double chance & GG/NG: U dient de uitslag van de wedstrijd te voorspellen met 3 mogelijke double chance-uitkomsten (1X, 12 & X2) én of beide teams al dan niet zullen scoren in de wedstrijd.

Double chance & total: U dient de uitslag van de wedstrijd te voorspellen met 3 mogelijke double chance-uitkomsten (1X, 12 & X2) én of het totale aantal doelpunten boven of onder het vermelde aantal zal liggen.

Halftime/fulltime & total: U dient het rust/eindstand-resultaat te voorspellen, plus of het totale aantal doelpunten boven of onder de aangegeven spread zal liggen.

Halftime/fulltime & 1st half total: U dient het rust/eindstand-resultaat te voorspellen, plus of het totale aantal doelpunten in de eerste helft boven of onder de aangegeven spread zal liggen.

Halftime/fulltime & exact goals: U dient het rust/eindstand-resultaat te voorspellen, plus het exacte aantal doelpunten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord.

3 Chance Mix (Home or over, Home or under, Draw or over, Draw or under, Away or over, Away or under, Home or GG, Draw or GG, Away or GG, Home or any clean sheet, Draw or any clean sheet, Away or any clean sheet): U dient de winnende uitkomst van de wedstrijd te voorspellen, OF dat beide teams, één team of geen van beide teams zal scoren in de wedstrijd, OF het totale aantal doelpunten van de wedstrijd.

Under 1st Half & Under 2nd Half: U dient te voorspellen of het aantal doelpunten in de eerste helft onder (Under) de aangegeven spread zal liggen, plus of het aantal doelpunten in uitsluitend de tweede helft onder (Under) de aangegeven spread zal liggen.

Voorbeeld: Under 1,5/Under 1,5. Deze selectie is winnend indien het totale aantal doelpunten in de eerste helft onder 1,5 ligt plus het totale aantal doelpunten in de tweede helft onder 1,5 ligt.

Under 1st Half & Over 2nd Half: U dient te voorspellen of het aantal doelpunten in de eerste helft onder (Under) de aangegeven spread zal liggen, plus of het aantal doelpunten in uitsluitend de tweede helft boven (Over) de aangegeven spread zal liggen.

Voorbeeld: Under 1,5/Over 1,5. Deze selectie is winnend indien het totale aantal doelpunten in de eerste helft onder 1,5 ligt plus het totale aantal doelpunten in de tweede helft boven 1,5 ligt.

Over 1st Half & Under 2nd Half: U dient te voorspellen of het aantal doelpunten in de eerste helft boven (Over) de aangegeven spread zal liggen, plus of het aantal doelpunten in uitsluitend de tweede helft onder (Under) de aangegeven spread zal liggen.

Voorbeeld: Over 1,5/Under 1,5. Deze selectie is winnend indien het totale aantal doelpunten in de eerste helft boven 1,5 ligt plus het totale aantal doelpunten in de tweede helft onder 1,5 ligt.

Over 1st Half & Over 2nd Half: U dient te voorspellen of het aantal doelpunten in de eerste helft boven (Over) de aangegeven spread zal liggen, plus of het aantal doelpunten in uitsluitend de tweede helft boven (Over) de aangegeven spread zal liggen.

Voorbeeld: Over 1,5/Over 1,5. Deze selectie is winnend indien het totale aantal doelpunten in de eerste helft boven 1,5 ligt plus het totale aantal doelpunten in de tweede helft boven 1,5 ligt.

Halftime OR Fulltime: U dient de winnende uitkomst van de wedstrijd OF van de eerste helft te voorspellen. Slechts één van de voorspellingen hoeft uit te komen om de weddenschap te winnen.

1X2 Halftime/Double Chance FT : U dient het rustresultaat te voorspellen, samen met 3 mogelijke double chance-uitkomsten (1X, 12 & X2) van de wedstrijd.

Double Chance HT/1X2 FullTime : U dient het double chance-resultaat bij rust te voorspellen, samen met het eindresultaat van de gehele wedstrijd.

DC Halftime/DC Fulltime : Wed op het double chance-resultaat van zowel de eerste helft als de volledige wedstrijd.

At least a Half X: U dient te voorspellen of er ten minste één helft in een gelijkspel zal eindigen. Bijvoorbeeld: 1st HT 1-1 / FT 1-2. De uitkomst win=Ja.

Double chance or Both teams to score: U dient de winnende uitkomst van de wedstrijd (Double Chance) te voorspellen, OF dat beide teams, één team of geen van beide teams zal scoren in de wedstrijd. Slechts één van de voorspellingen hoeft uit te komen om de weddenschap te winnen.

Double chance or Over/Under: U dient de winnende uitkomst van de wedstrijd (Double Chance) te voorspellen, OF dat beide teams, één team of geen van beide teams zal scoren in de wedstrijd. Slechts één van de voorspellingen hoeft uit te komen om de weddenschap te winnen.

Over X Home Team + Over Y Away Team: U dient te voorspellen of het aantal doelpunten van de thuisploeg boven (Over) de aangegeven spread zal liggen, plus of het aantal doelpunten van uitsluitend de uitploeg boven (Over) de aangegeven spread zal liggen.

Over X Home Team + Under Y Away Team: U dient te voorspellen of het aantal doelpunten van de thuisploeg boven (Over) de aangegeven spread zal liggen, plus of het aantal doelpunten van uitsluitend de uitploeg onder (Under) de aangegeven spread zal liggen.

Under X + Under Y Away Team: U dient te voorspellen of het aantal doelpunten van de thuisploeg onder (Under) de aangegeven spread zal liggen, plus of het aantal doelpunten van uitsluitend de uitploeg onder (Under) de aangegeven spread zal liggen.

Under X Home Team + Over Y Away Team: U dient te voorspellen of het aantal doelpunten van de thuisploeg onder (Under) de aangegeven spread zal liggen, plus of het aantal doelpunten van uitsluitend de uitploeg boven (Over) de aangegeven spread zal liggen.

1st half - 1x2 or {total}: U dient de winnende uitkomst van de eerste helft van de wedstrijd te voorspellen OF het totale aantal doelpunten (Over of Under). Slechts één van de voorspellingen hoeft uit te komen om de weddenschap te winnen.

2nd half - 1x2 or {total}: U dient de winnende uitkomst van de eerste helft van de wedstrijd te voorspellen OF het totale aantal doelpunten (Over of Under). Slechts één van de voorspellingen hoeft uit te komen om de weddenschap te winnen.

Double Chance 1X & {total} & Both teams to score: U dient de combinatie te voorspellen van het eindresultaat double chance (1X), het resultaat van de markt Both Teams To Score en of de wedstrijd boven of onder de aangegeven spread zal uitkomen.

Double Chance X2 & {total} & Both teams to score: U dient de combinatie te voorspellen van het eindresultaat double chance (X2), het resultaat van de markt Both Teams To Score en of de wedstrijd boven of onder de aangegeven spread zal uitkomen.

Double Chance 12 & {total} & Both teams to score: U dient de combinatie te voorspellen van het eindresultaat double chance (12), het resultaat van de markt Both Teams To Score en of de wedstrijd boven of onder de aangegeven spread zal uitkomen.

Both teams to score 1st Half & Multigoal (match) : U dient de combinatie te voorspellen van beide teams scoren in de eerste helft van de wedstrijd, plus of het totale aantal doelpunten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord binnen het aangegeven bereik zal vallen.

Multigoals Home & Multigoals Away: U dient het aantal doelpunten te voorspellen dat de thuisploeg en de uitploeg tijdens de wedstrijd maken, op basis van verschillende aangeboden bereiken.

Multigoal 1st Half & Multigoal 2nd Half: U dient het aantal doelpunten te voorspellen dat tijdens de eerste helft en de tweede helft van de wedstrijd wordt gescoord, op basis van verschillende aangeboden bereiken.

Combo Var (1X2 match + Var Y/N): U dient de juiste combinatie te voorspellen van het wedstrijdresultaat en of er al dan niet een VAR-ingreep (met beoordeling aan het scherm) zal plaatsvinden. Er zijn 6 mogelijke uitkomsten:

Team 1 en Ja

Team 1 en Nee

Gelijkspel en Ja

Gelijkspel en Nee

Team 2 en Ja

Team 2 en Nee

1st Half - Home Team - Total Goal Kicks: U dient het totale aantal doeltrappen te voorspellen dat de thuisploeg tijdens de eerste helft neemt.

2nd Half - Home Team - Total Goal Kicks: U dient het totale aantal doeltrappen te voorspellen dat de thuisploeg tijdens de tweede helft neemt.

Away Team - Total Goal Kicks: U dient het totale aantal doeltrappen te voorspellen dat de uitploeg tijdens de wedstrijd neemt.

1st Half - Away Team - Total Goal Kicks: U dient het totale aantal doeltrappen te voorspellen dat de uitploeg tijdens de eerste helft neemt.

2nd Half - Away Team - Total Goal Kicks: U dient het totale aantal doeltrappen te voorspellen dat de uitploeg tijdens de tweede helft neemt.

Hoekschopmarkten

Toegekende maar niet genomen hoekschoppen tellen niet mee, tenzij anders vermeld in de marktnaam. Toegekende maar niet genomen hoekschoppen tellen niet mee, tenzij anders vermeld in de marktnaam.

Corner 1x2: U dient te voorspellen welk team in de wedstrijd de meeste hoekschoppen toegekend zal krijgen.

Next corner: U dient te voorspellen welk team de volgende hoekschop van de wedstrijd toegekend zal krijgen.

Last corner: U dient te voorspellen welk team de laatste hoekschop van de wedstrijd toegekend zal krijgen.

Corner handicap: U dient het team te voorspellen dat de meeste hoekschoppen in de wedstrijd neemt, rekening houdend met de aangeboden handicapsread.

Total corners: U dient te voorspellen of het totale aantal hoekschoppen dat in de wedstrijd wordt genomen boven of onder de aangegeven spread ligt.

Home total corners: U dient te voorspellen of het totale aantal hoekschoppen dat in de wedstrijd door uitsluitend de thuisploeg wordt genomen boven of onder de aangegeven spread ligt.

Away total corners: U dient te voorspellen of het totale aantal hoekschoppen dat in de wedstrijd door uitsluitend de uitploeg wordt genomen boven of onder de aangegeven spread ligt.

Corner range: U dient het bereik van het aantal hoekschoppen te voorspellen dat in de wedstrijd wordt genomen.

Home corner range: U dient het bereik van het aantal hoekschoppen te voorspellen dat in de wedstrijd door de thuisploeg wordt genomen.

Away corner range: U dient het bereik van het aantal hoekschoppen te voorspellen dat in de wedstrijd door de uitploeg wordt genomen.

Odd/even corners: U dient te voorspellen of het totale aantal hoekschoppen dat in de wedstrijd wordt genomen Odd/Even (oneven/even) is. Geen toegekende hoekschoppen = even.

Race to x corners: U dient te voorspellen welk team tijdens de wedstrijd als eerste het aantal van x hoekschoppen zal bereiken.

1st half - corner 1x2: U dient te voorspellen welk team de meeste hoekschoppen zal krijgen in de eerste helft (1X2).

1st half - xth corner: U dient te voorspellen welk team de volgende hoekschop toegekend zal krijgen tijdens de eerste helft van de wedstrijd.

1st half last corner: U dient te voorspellen welk team de laatste hoekschop toegekend zal krijgen tijdens de eerste helft van de wedstrijd.

1st half - corner handicap: U dient het team te voorspellen dat de meeste hoekschoppen in de eerste helft van de wedstrijd neemt, rekening houdend met de aangeboden handicapsread.

1st half - total corners: U dient te voorspellen of het totale aantal hoekschoppen in de eerste helft van de wedstrijd boven of onder de totaalsread zal liggen (Over/Under).

1st half - Home total corners: U dient te voorspellen of het totale aantal hoekschoppen dat in de eerste helft van de wedstrijd aan de thuisploeg wordt toegekend boven of onder de totaalsread zal liggen (Over/Under).

1st half - Away total corners: U dient te voorspellen of het totale aantal hoekschoppen dat in de eerste helft van de wedstrijd aan de uitploeg wordt toegekend boven of onder de totaalsread zal liggen (Over/Under).

1st half - Home exact corners: U dient het exacte aantal hoekschoppen te voorspellen dat tijdens de eerste helft van de wedstrijd door de thuisploeg wordt genomen. 4 mogelijke uitkomsten: 0-1, 2,3,4+.

1st half - Away exact corners: U dient het exacte aantal hoekschoppen te voorspellen dat tijdens de eerste helft van de wedstrijd door de uitploeg wordt genomen. 4 mogelijke uitkomsten: 0-1, 2,3,4+.

1st half - corner range: U dient het bereik van het aantal hoekschoppen te voorspellen dat in de eerste helft van de wedstrijd wordt genomen.

1st half - odd/even corners: U dient te voorspellen of het totale aantal hoekschoppen dat in de eerste helft van de wedstrijd wordt genomen oneven of even is. Geen toegekende hoekschoppen = even

1st half - race to x corners: U dient te voorspellen welk team tijdens de eerste helft van de wedstrijd als eerste het aantal van x hoekschoppen zal bereiken.

Total Corners (Over-exact-Under): U dient te voorspellen of het aantal hoekschoppen tijdens de wedstrijd boven, onder of exact gelijk aan de aangegeven spread zal zijn.

1st Half - Total Corners (Over-exact-Under): U dient te voorspellen of het aantal hoekschoppen in de eerste helft boven, onder of exact gelijk aan de aangegeven spread zal zijn.

1X2 Match + 1X2 Corners: U dient de juiste combinatie te voorspellen van de uitslag van de wedstrijd en welk team aan het einde van de wedstrijd de meeste hoekschoppen zal hebben genomen.

1X2 Match & Over/Under Corners: U dient de juiste combinatie te voorspellen van de uitslag van de wedstrijd en of het totale aantal hoekschoppen in de wedstrijd aan het einde van de wedstrijd hoger of lager is dan de aangegeven lijn.

Kaartenmarkten

*De kaartenmarkten worden afgewikkeld zoals hieronder omschreven, afhankelijk van of het **kaartenmarkten** of **kaartenmarkten met punten** betreft (indien deze met punten worden bepaald, wordt dit vermeld in de titel van de markt).

Kaartenmarkten Een gele kaart telt als één kaart. Een rode kaart telt als twee kaarten. Indien een speler één gele kaart plus een tweede gele kaart krijgt die tot een rode kaart leidt, telt dit in totaal als drie kaarten. Een speler kan derhalve niet meer dan drie kaarten ontvangen. De afwikkeling is gebaseerd op alle beschikbare kaartgegevens die zich voordoen tijdens de reguliere speeltijd van een wedstrijd. Kaarten die na het eindsignaal worden getoond, worden niet in aanmerking genomen. Kaarten voor niet-spelende spelers (spelers die al zijn gewisseld, coaches, spelers op de bank die niet aan het spel hebben deelgenomen) worden niet in aanmerking genomen. Kaarten die tijdens de rust worden gegeven, tellen mee voor de markten/totalen van de tweede helft. **Kaartenmarkten met punten** Een gele kaart telt als 10 punten en de rode kaart en de tweede gele kaart gevolgd door rood als 25. De tweede gele kaart voor een speler die tot een rode kaart leidt, wordt niet meegeteld. Een speler kan derhalve niet meer dan 35 punten ontvangen. De afwikkeling is gebaseerd op alle beschikbare kaartgegevens die zich voordoen tijdens de reguliere speeltijd van een wedstrijd. Kaarten die na het eindsignaal worden getoond, worden niet in aanmerking genomen. Kaarten voor niet-spelende spelers (spelers die al zijn gewisseld, coaches, spelers op de bank die niet aan het spel hebben deelgenomen) worden niet in aanmerking genomen; daarnaast geldt dat indien de speler op de bank zat toen hij de kaart kreeg, deze niet meetelt, ook niet als hij later het veld betreedt om te spelen. Kaarten die tijdens de rust worden gegeven, tellen mee voor de markten/totalen van de tweede helft.

Booking 1x2: U dient te voorspellen welk van beide teams tijdens de wedstrijd het grootste aantal kaarten zal ontvangen.

Next booking: U dient te voorspellen welk team tijdens de wedstrijd de in de weddenschap gespecificeerde kaart zal ontvangen.

Total booking points: U dient te voorspellen of het totale aantal kaartpunten dat tijdens de wedstrijd wordt toegekend boven of onder de aangegeven spread ligt.

Total bookings : U dient te voorspellen of het totale aantal kaarten dat tijdens de wedstrijd wordt toegekend boven of onder de aangegeven spread ligt.

Home total bookings: U dient te voorspellen of het totale aantal kaarten dat tijdens de wedstrijd aan de thuisploeg wordt toegekend boven of onder de aangegeven spread ligt.

Away total bookings: U dient te voorspellen of het totale aantal kaarten dat tijdens de wedstrijd aan de uitploeg wordt toegekend boven of onder de aangegeven spread ligt.

Exact bookings: U dient het exacte aantal kaarten te voorspellen dat tijdens de wedstrijd wordt toegekend.

Home exact bookings: U dient het exacte aantal kaarten te voorspellen dat de thuisploeg tijdens de wedstrijd krijgt toegekend.

Away exact bookings: U dient het exacte aantal kaarten te voorspellen dat de uitploeg tijdens de wedstrijd krijgt toegekend.

Booking point range: U dient het bereik van het aantal kaartpunten te voorspellen dat tijdens de wedstrijd aan de teams wordt toegekend.

Er zijn 5 mogelijke uitkomsten: 0-3, 31-45, 46-60, 61-75, 76+.

Sending off: U dient te voorspellen of er tijdens de wedstrijd al dan niet een rode kaart zal worden getrokken.

Home sending off: U dient te voorspellen of er tijdens de wedstrijd al dan niet een rode kaart zal worden getrokken voor de thuisploeg.

Away sending off: U dient te voorspellen of er tijdens de wedstrijd al dan niet een rode kaart zal worden getrokken voor de uitploeg.

1st half - booking 1x2: U dient te voorspellen welk van beide teams tijdens de eerste helft van de wedstrijd het grootste aantal kaarten zal ontvangen.

1st half - Next booking: U dient te voorspellen welk team tijdens de eerste helft van de wedstrijd de in de weddenschap gespecificeerde kaart zal ontvangen.

1st half - total booking points: U dient te voorspellen of het totale aantal kaartpunten dat tijdens de eerste helft van de wedstrijd wordt toegekend boven of onder de aangegeven spread ligt.

1st half - total bookings: U dient te voorspellen of het totale aantal kaarten dat tijdens de eerste helft van de wedstrijd wordt toegekend boven of onder de aangegeven spread ligt.

1st half - Home total bookings: U dient te voorspellen of het totale aantal kaarten dat tijdens de eerste helft van de wedstrijd aan de thuisploeg wordt toegekend boven of onder de aangegeven spread ligt.

1st half - Home total bookings: U dient te voorspellen of het totale aantal kaarten dat tijdens de eerste helft van de wedstrijd aan de thuisploeg wordt toegekend boven of onder de aangegeven spread ligt.

1st half - exact bookings: U dient het exacte aantal kaarten te voorspellen dat tijdens de eerste helft van de wedstrijd wordt toegekend.

1st half - Home exact bookings: U dient het exacte aantal kaarten te voorspellen dat de thuisploeg tijdens de eerste helft van de wedstrijd krijgt toegekend.

1st half - Away exact bookings: U dient het exacte aantal kaarten te voorspellen dat de uitploeg tijdens de eerste helft van de wedstrijd krijgt toegekend.

1st half - booking point range: U dient het bereik van het aantal kaartpunten te voorspellen dat tijdens de eerste helft van de wedstrijd aan de teams wordt toegekend. Er zijn 4 mogelijke uitkomsten: 0-10, 11-25, 26-40, 41+.

1st half - sending off: U dient te voorspellen of er tijdens de eerste helft van de wedstrijd al dan niet een rode kaart zal worden getrokken.

1st half - Home sending off: U dient te voorspellen of er tijdens de eerste helft van de wedstrijd al dan niet een rode kaart zal worden getrokken voor de thuisploeg.

1st half - Away sending off: U dient te voorspellen of er tijdens de eerste helft van de wedstrijd al dan niet een rode kaart zal worden getrokken voor de uitploeg.

Total bookings odd/even: U dient te voorspellen of het totale aantal kaarten Odd/Even (oneven/even) zal zijn.

1st half - total bookings handicap: U dient het resultaat te voorspellen na toepassing van de aangegeven kaartenhandicap in de eerste helft.

First Player To Be Booked: U dient te voorspellen welke speler als eerste een kaart zal krijgen.

1st half - Red Card: U dient te voorspellen of er in de eerste helft een rode kaart zal worden getoond.

2nd half - Red Card: U dient te voorspellen of er in de tweede helft een rode kaart zal worden getoond.

Total Red cards: U dient het totale aantal rode kaarten tijdens de wedstrijd te voorspellen.

Home Team Total Red cards: U dient het totale aantal rode kaarten te voorspellen dat de thuisploeg tijdens de wedstrijd ontvangt.

Away Team Total Red cards: U dient het totale aantal rode kaarten te voorspellen dat de uitploeg tijdens de wedstrijd ontvangt.

Overtime - total bookings: U dient het totale aantal kaarten in de verlenging te voorspellen.

Doelpuntenmakermarkten / Player Specials-markten

Weddenschappen gelden voor de reguliere speeltijd, tenzij anders vermeld in de markt naam. Eigen doelpunten (op basis van de officiële instantie) worden buiten beschouwing gelaten of tellen als "geen doelpuntenmaker" indien er in de wedstrijd uitsluitend eigen doelpunten zijn gevallen.

Weddenschappen op **First Goalscorer** (eerste doelpuntenmaker) worden ONGELDIG verklaard indien een speler in het geheel niet speelt of pas het veld betreedt nadat het eerste doelpunt van de wedstrijd is gescoord, behalve in het geval van een eigen doelpunt, dat buiten beschouwing wordt gelaten.

Weddenschappen op **Last Goalscorer** (laatste doelpuntenmaker) worden ONGELDIG verklaard indien een speler in het geheel niet speelt. "Player to score" geldt voor elke speler, ongeacht het moment waarop hij aan de wedstrijd deelneemt. Weddenschappen op **Anytime Goalscorer** (scoort op elk moment) gelden voor elke speler die aan de wedstrijd deelneemt, ongeacht het moment waarop hij het veld betreedt. Weddenschappen op Anytime Goalscorer worden ONGELDIG verklaard indien een speler in het geheel niet speelt.

Indien een wedstrijd wordt gestaakt maar er ten minste één doelpuntenmaker is geweest, blijven weddenschappen op de eerste doelpuntenmaker van kracht en worden weddenschappen op de laatste doelpuntenmaker ongeldig verklaard. De Anytime Goalscorer-markt voor deze speler wordt als winnend afgewikkeld en weddenschappen op andere spelers worden ongeldig verklaard.

Anytime Goalscorer: U moet voorspellen dat de geselecteerde speler tijdens de wedstrijd ten minste één doelpunt scoort. Indien de geselecteerde speler niet aan de wedstrijd deelneemt, wordt de weddenschap ongeldig verklaard.

First Goalscorer: U moet voorspellen of de geselecteerde speler het eerste doelpunt van de wedstrijd scoort. Indien een speler in het geheel niet speelt of pas het veld betreedt nadat het eerste doelpunt van de wedstrijd is gescoord, wordt de weddenschap ongeldig verklaard.

Indien de geselecteerde speler niet het eerste doelpunt scoort en door een invaller wordt vervangen, is de weddenschap verloren.

Next Goalscorer: U moet voorspellen of de geselecteerde speler doelpunt "x" in de wedstrijd scoort. Indien de geselecteerde speler niet aan de wedstrijd deelneemt, wordt de weddenschap ongeldig verklaard.

Last Goalscorer: U moet voorspellen dat de geselecteerde speler het laatste doelpunt van de wedstrijd scoort. Indien de geselecteerde speler niet aan de wedstrijd deelneemt, wordt de weddenschap ongeldig verklaard. Indien de geselecteerde speler tijdens de wedstrijd geen enkel doelpunt scoort, is de weddenschap verloren, ook indien hij vóór het laatste doelpunt door een andere speler is vervangen.

Anytime goalscorer & 1x2: U moet voorspellen dat een speler op enig moment in de wedstrijd scoort, gecombineerd met de einduitslag van de wedstrijd.

Anytime goalscorer & correct score: U moet voorspellen dat een speler op enig moment in de wedstrijd scoort, gecombineerd met de exacte eindstand van de wedstrijd.

xth goalscorer & 1X2: U moet voorspellen dat een speler doelpunt "x" in de wedstrijd scoort, gecombineerd met de einduitslag van de wedstrijd.

xth goalscorer & correct score: U moet voorspellen dat een speler doelpunt "x" in de wedstrijd scoort, gecombineerd met de exacte eindstand van de wedstrijd.

Player to score 2+: U moet voorspellen dat de geselecteerde speler tijdens de wedstrijd ten minste twee doelpunten scoort. Indien de door u geselecteerde speler niet aan de wedstrijd deelneemt, wordt de weddenschap ongeldig verklaard. Indien de speler wel aan de wedstrijd deelneemt maar niet ten minste twee doelpunten scoort, is de weddenschap verloren, ongeacht de einduitslag van de wedstrijd.

Player to score 3+: U moet voorspellen dat de geselecteerde speler tijdens de wedstrijd ten minste drie doelpunten scoort. Indien de door u geselecteerde speler niet aan de wedstrijd deelneemt, wordt de weddenschap ongeldig verklaard. Indien de speler wel aan de wedstrijd deelneemt maar niet ten minste drie doelpunten scoort, is de weddenschap verloren, ongeacht de einduitslag van de wedstrijd.

Home team xth goalscorer: U moet voorspellen of de geselecteerde speler van de thuisploeg doelpunt "x" in de wedstrijd scoort. Indien de geselecteerde speler niet aan de wedstrijd deelneemt, wordt de weddenschap ongeldig verklaard.

Away team xth goalscorer: U moet voorspellen of de geselecteerde speler van de uitploeg doelpunt "x" in de wedstrijd scoort. Indien de geselecteerde speler niet aan de wedstrijd deelneemt, wordt de weddenschap ongeldig verklaard.

Most shots: U moet voorspellen welke van de genoemde spelers de meeste schoten laat noteren.

Most shots on goal: U moet voorspellen welke van de genoemde spelers de meeste schoten op doel laat noteren.

Anytime Goalscorer First Half: U moet voorspellen of een speler tijdens de eerste helft van de wedstrijd scoort.

Anytime Goalscorer Second Half: U moet voorspellen of een speler tijdens de tweede helft van de wedstrijd scoort.

First or Last Goalscorer: U moet voorspellen of een speler het eerste of het laatste doelpunt van de wedstrijd scoort.

First and Last Goalscorer: U moet voorspellen welke speler zowel het eerste als het laatste doelpunt van de wedstrijd scoort.

Anytime Goalscorer + Double Chance: U moet voorspellen of een speler op enig moment in de wedstrijd scoort, plus de einduitslag volgens Double Chance.

xth Goalscorer + Double Chance: U moet voorspellen of een speler het x-de doelpunt in de wedstrijd scoort, plus de einduitslag volgens Double Chance.

Anytime Goalscorer + Multiscores: U moet voorspellen of een speler op enig moment in de wedstrijd scoort, plus de multiscore van de wedstrijd.

xth Goalscorer + Multiscores: U moet voorspellen of een speler het x-de doelpunt in de wedstrijd scoort, plus de multiscore van de wedstrijd.

Anytime Goalscorer + Total {total}: U moet voorspellen of een speler op enig moment in de wedstrijd scoort, plus of het totale aantal doelpunten in de wedstrijd Over of Under is.

xth Goalscorer + Total {total}: U moet voorspellen of een speler het x-de doelpunt in de wedstrijd scoort, plus of het totale aantal doelpunten in de wedstrijd Over of Under is.

Anytime Goalscorer + Both Teams to score: U moet voorspellen of een speler op enig moment in de wedstrijd scoort, plus of beide teams scoren.

xth Goalscorer + Both Teams to score: U moet voorspellen of een speler het x-de doelpunt in de wedstrijd scoort, plus of beide teams scoren.

Anytime Goalscorer or the substitute to score: U moet voorspellen of speler "X", of degene die zijn plaats vanaf de bank overneemt, tijdens de wedstrijd ten minste één doelpunt scoort (uitkomst JA) of niet (uitkomst NEE). Voor deze weddenschap worden uitsluitend speler "X" en zijn directe vervanger vanaf de bank in aanmerking genomen.

Anytime Goalscorer + 1X2 + Over/Under X goals: U moet de exacte combinatie van deze 3 markten voorspellen – Anytime Goalscorer (of speler "X" tijdens de wedstrijd ten minste één doelpunt scoort), 1x2 (de einduitslag van de wedstrijd voorspellen), Over/Under (of het totale aantal doelpunten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord boven of onder de aangegeven lijn ligt). Er zijn 6 mogelijke uitkomsten voor deze weddenschap:

Anytime scorer + 1 + Under

Anytime scorer + 1 + Over

Anytime scorer + 2 + Under

Anytime scorer + 2 + Over

Anytime scorer + Gelijkspel + Under

Anytime scorer + Gelijkspel + Over

1st Goalscorer + 1X2 + Over/Under X goals. U moet de exacte combinatie van deze 3 markten voorspellen – 1st Goalscorer (of speler "X" tijdens de wedstrijd de eerste doelpuntenmaker is), 1x2 (de einduitslag van de wedstrijd voorspellen), Over/Under (of het totale aantal doelpunten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord boven of onder de aangegeven lijn ligt). Er zijn 6 mogelijke uitkomsten voor deze weddenschap:

1st Goalscorer + 1 + Under

1st Goalscorer + 1 + Over

1st Goalscorer + 2 + Under

1st Goalscorer + 2 + Over

1st Goalscorer + Gelijkspel + Under

1st Goalscorer + Gelijkspel + Over

Player or his substitute to be shown a card: U moet voorspellen of speler "X", of degene die zijn plaats vanaf de bank overneemt, tijdens de wedstrijd een kaart (geel of rood) krijgt (uitkomst JA) of niet (uitkomst NEE). Voor deze weddenschap worden uitsluitend speler "X" en zijn directe vervanger vanaf de bank in aanmerking genomen.

Anytime Goalscorer 15 minutes: U moet voorspellen dat een speler in de eerste 15 minuten van de wedstrijd scoort.

Anytime Goalscorer + HF/FT: U moet voorspellen dat een speler op enig moment in de wedstrijd scoort, plus de Halftime/Fulltime-markt (rust/eindstand).

Anytime Goalscorer + 1X2 + Both teams to score: U moet voorspellen dat een speler op enig moment in de wedstrijd scoort, plus de einduitslag van de wedstrijd, plus of beide teams al dan niet scoren.

Anytime goalscorer + 1X2 + Both Teams to Score + Total: U moet voorspellen of de speler op enig moment in de wedstrijd scoort, plus de einduitslag van de wedstrijd, plus of beide teams ten minste één doelpunt in de wedstrijd scoren, plus of het totale aantal doelpunten in de wedstrijd Over of Under is, gecombineerd.

First Goalscorer + 1X2 + Both teams to score: U moet voorspellen dat een speler het eerste doelpunt van de wedstrijd scoort, plus de einduitslag van de wedstrijd, plus of beide teams al dan niet scoren.

First goalscorer + 1X2 + Both Teams to Score + Total: U moet voorspellen of de speler het eerste doelpunt van de wedstrijd scoort, plus de einduitslag van de wedstrijd, plus of beide teams ten minste één doelpunt in de wedstrijd scoren, plus of het totale aantal doelpunten in de wedstrijd Over of Under is, gecombineerd.

First goalscorer + Halftime/Fulltime: U moet voorspellen of de speler het eerste doelpunt van de wedstrijd scoort, plus de Halftime/Fulltime-markt.

First goalscorer Home Team: U moet voorspellen of de speler het eerste doelpunt van de wedstrijd voor de thuisploeg scoort.

First goalscorer Away Team: U moet voorspellen of de speler het eerste doelpunt van de wedstrijd voor de uitploeg scoort.

Last goalscorer & 1x2: U moet voorspellen of de speler het laatste doelpunt van de wedstrijd scoort, plus de einduitslag van de wedstrijd.

Last goalscorer & Both Teams to score: U moet voorspellen of de speler het laatste doelpunt van de wedstrijd scoort, plus of beide teams ten minste één doelpunt in de wedstrijd scoren.

Last goalscorer & Double chance: U moet voorspellen of een speler het laatste doelpunt van de wedstrijd scoort, plus de einduitslag volgens Double Chance.

Last goalscorer & Correct score: U moet voorspellen of een speler het laatste doelpunt van de wedstrijd scoort, plus de exacte eindstand van de wedstrijd.

Last goalscorer Home Team: U moet voorspellen of de speler het laatste doelpunt van de wedstrijd voor de thuisploeg scoort.

Last goalscorer Away Team: U moet voorspellen of de speler het laatste doelpunt van de wedstrijd voor de uitploeg scoort.

Last Goalscorer + Both Teams to Score: U moet voorspellen of de speler het laatste doelpunt van de wedstrijd scoort, plus of beide teams ten minste één doelpunt in de wedstrijd scoren.

To Score and Get Booked: U moet voorspellen of de speler ten minste één doelpunt scoort en in dezelfde wedstrijd ten minste één kaart krijgt.

To Score and Give an Assist: U moet voorspellen of de speler ten minste één doelpunt scoort en in dezelfde wedstrijd ten minste één assist geeft.

To Score OR Get Booked: U moet voorspellen of de speler ten minste één doelpunt scoort of in dezelfde wedstrijd ten minste één kaart krijgt.

Player to score an own goal: U moet voorspellen of de speler in de wedstrijd een eigen doelpunt scoort.

Player to score in both halves: U moet voorspellen of de speler in beide helften van de wedstrijd ten minste één doelpunt scoort.

Woodwork/Crossbar Player: U moet voorspellen of de speler tijdens de wedstrijd de paal of de lat raakt. Indien de bal de paal of de lat raakt en vervolgens in het doel belandt, telt dit niet als paal/lat.

Player Sent off: U moet voorspellen of de speler tijdens de wedstrijd van het veld wordt gestuurd.

Player shots + 1X2: U moet de uitslag van de wedstrijd voorspellen, plus of het aantal schoten van de speler boven of onder de aangegeven lijn ligt.

Player shots on goal at least + 1X2: U moet de uitslag van de wedstrijd voorspellen, plus of het aantal schoten op doel van de speler boven of onder de aangegeven lijn ligt.

Anytime Goalscorer OR the substitute to score OR Woodwork: U moet voorspellen of speler X, of de speler die hem vanaf de bank vervangt, tijdens de wedstrijd ten minste één doelpunt scoort of de paal/lat raakt. De uitkomst 'JA' is winnend indien zich een van de volgende situaties voordoet: (1) speler X scoort

ten minste één doelpunt of speler X raakt de paal/lat (2) speler X scoort ten minste één doelpunt en raakt ten minste één keer de paal/lat (3) speler X scoort niet en raakt de paal/lat niet, maar de invaller die hem vanaf de bank vervangt scoort ten minste één doelpunt (4) speler X scoort niet en raakt de paal/lat niet, maar de speler die hem vanaf de bank vervangt raakt ten minste één keer de paal/lat (5) speler X scoort niet en raakt de paal/lat niet, maar de invaller die hem vanaf de bank vervangt scoort ten minste één doelpunt en raakt ten minste één keer de paal/lat (6) zowel speler X als de speler die hem vervangt scoort ten minste één doelpunt (7) zowel speler X als de speler die hem vervangt raakt ten minste één keer de paal/lat. De uitkomst

'NEE' is winnend indien zich een van de volgende situaties voordoet: (1) speler X of de invaller die hem vanaf de bank vervangt scoort niet en raakt de paal/lat niet (2) speler X scoort niet, raakt de paal/lat niet en wordt niet gewisseld (3) speler X komt vanaf de bank in het veld, scoort niet, raakt de paal/lat niet en wordt niet gewisseld. Indien speler X niet aan de wedstrijd deelneemt, worden de weddenschappen ongeldig verklaard. Indien speler X op enig moment aan de wedstrijd deelneemt, blijven alle weddenschappen geldig.

To Score and Get Booked and Assist: U moet voorspellen of de speler in de wedstrijd ten minste één doelpunt scoort, ten minste één assist geeft en een kaart (geel of rood) krijgt.

To Score or Get Booked or Assist: U moet voorspellen of de speler in de wedstrijd ten minste één doelpunt scoort OF ten minste één assist geeft OF een kaart (geel of rood) krijgt.

Player shots on goal and substitute (incl. woodwork): U moet voorspellen of de totale som van de schoten op doel van de speler en van zijn directe vervanger aan het einde van de wedstrijd hoger is dan de aangegeven lijn. Schoten die de paal of de lat raken, tellen voor deze weddenschap eveneens als schoten op doel. De weddenschap is gewonnen indien zich ten minste een van de volgende gevallen voordoet:

- 1) De speler lost meer schoten op doel dan de aangegeven lijn en wordt niet gewisseld
- 2) De speler wordt gewisseld en de som van de schoten op doel van de speler en zijn vervanger is hoger dan de aangegeven lijn
- 3) Zowel de speler als zijn directe vervanger lost meer schoten op doel dan de aangegeven lijn
- 4) De speler komt als invaller vanaf de bank in het veld, lost meer schoten op doel dan de aangegeven lijn en wordt niet gewisseld
- 5) De speler komt als invaller vanaf de bank in het veld, wordt vervolgens zelf gewisseld en de som van de schoten op doel van de speler en zijn vervanger is hoger dan de aangegeven lijn.

Indien de speler in het geheel niet aan de wedstrijd deelneemt, worden de weddenschappen ongeldig verklaard.

Player shots and substitute: U moet voorspellen of de totale som van de schoten van de speler en van zijn directe vervanger aan het einde van de wedstrijd hoger is dan de aangegeven lijn. De weddenschap is gewonnen indien zich ten minste een van de volgende gevallen voordoet:

- 1) De speler lost meer schoten dan de aangegeven lijn en wordt niet gewisseld

2) De speler wordt gewisseld en de som van de schoten van de speler en zijn vervanger is hoger dan de aangegeven lijn

3) Zowel de speler als zijn directe vervanger lost meer schoten dan de aangegeven lijn

4) De speler komt als invaller vanaf de bank in het veld, lost meer schoten dan de aangegeven lijn en wordt niet gewisseld

5) De speler komt als invaller vanaf de bank in het veld, wordt vervolgens zelf gewisseld en de som van de schoten van de speler en zijn vervanger is hoger dan de aangegeven lijn.

Indien de speler in het geheel niet aan de wedstrijd deelneemt, worden de weddenschappen ongeldig verklaard.

Player to score 2+ goals & Correct Score: U moet voorspellen of de speler ten minste 2 doelpunten in de wedstrijd scoort, gecombineerd met de exacte eindstand van de wedstrijd.

Player to score 2+ goals & 1X2: U moet voorspellen of de speler ten minste 2 doelpunten in de wedstrijd scoort, gecombineerd met de einduitslag van de wedstrijd.

Anytime Goalscorer 1st Half + 1X2 1st Half: U moet voorspellen of een speler tijdens de eerste helft van de wedstrijd scoort, gecombineerd met de uitslag van de eerste helft.

Over/Under Saves Goalkeeper: U moet voorspellen of het aantal reddingen van de specifiek genoemde doelman boven of onder de aangegeven spread ligt.

Player or his substitute to get an assist: U moet voorspellen of speler "X", of degene die zijn plaats vanaf de bank overneemt, tijdens de wedstrijd een assist geeft.

Player Yellow cards including substitute: U moet voorspellen of een specifieke speler, of degene die zijn plaats vanaf de bank overneemt, tijdens de wedstrijd een gele kaart krijgt.

Player To Receive a Card: U moet voorspellen of een specifieke speler tijdens de wedstrijd een kaart (geel of rood) krijgt (hetzij vanuit de basisopstelling, hetzij als invaller vanaf de bank), op basis van zijn acties tijdens de wedstrijd.

Player X (or substitute) to score or assist: U moet voorspellen of speler X, of degene die zijn plaats vanaf de bank overneemt, tijdens de wedstrijd een doelpunt scoort of een assist geeft (hetzij als pass die tot een doelpunt leidt, hetzij als directe assist).

Player X (or substitute) cards: U moet voorspellen of speler X, of degene die zijn plaats vanaf de bank overneemt, tijdens de wedstrijd een kaart (geel of rood) krijgt.

Player shots on goal at least: U moet voorspellen of een specifieke speler tijdens de wedstrijd ten minste X schoten op doel lost.

Player shots at least: U moet voorspellen of een specifieke speler tijdens de wedstrijd ten minste X schoten lost.

Player assists at least: U moet voorspellen of een specifieke speler tijdens de wedstrijd ten minste X assists laat noteren.

Player N Yellow Cards: U moet voorspellen of speler N tijdens de wedstrijd een gele kaart krijgt.

Player X shots and substitute: U moet het totale aantal schoten voorspellen dat speler X (inclusief een eventuele invaller) tijdens de wedstrijd lost.

Player Shots On Goal - Incl. Substitute: U moet het totale aantal schoten op doel voorspellen dat speler X (inclusief een eventuele invaller) tijdens de wedstrijd lost.

Player X - Total Fouls: U moet het totale aantal overtredingen voorspellen dat speler X tijdens de wedstrijd begaat.

Player (or substitute) cards (incl. cards after final whistle): U moet voorspellen of speler 'X', of de speler die zijn plaats vanaf de bank overneemt, tijdens de wedstrijd een kaart krijgt, inclusief verlenging en strafschoppen. Voor deze weddenschap worden speler 'X' en zijn directe vervanger in aanmerking genomen. De weddenschap is winnend indien zich ten minste een van de volgende situaties voordoet: (1) speler 'X' krijgt een kaart; (2) speler 'X' krijgt geen kaart, maar zijn directe vervanger krijgt een kaart; (3) zowel speler 'X' als zijn directe vervanger krijgt een kaart; (4) speler 'X' wordt vervangen door een speler die op de bank al een kaart heeft gekregen. Voor deze weddenschap tellen ook kaarten die worden gegeven aan spelers die al zijn gewisseld of die later nog aan de wedstrijd deelnemen. Kaarten die na het laatste fluitsignaal worden gegeven, tellen eveneens mee voor de spelers die aan de wedstrijd hebben deelgenomen.

Player Offsides: U moet het totale aantal keren buitenspel van de geselecteerde speler voorspellen.

Player Tackles: U moet het totale aantal tackles van de geselecteerde speler voorspellen.

Player Offsides - Incl. Substitute: U moet het totale aantal keren buitenspel voorspellen van de geselecteerde speler en van elke invaller die hem vangt.

Player Tackles - Incl. Substitute: U moet het totale aantal tackles voorspellen van de geselecteerde speler en van elke invaller die hem vangt.

Player to score with a Header: U moet voorspellen of de geselecteerde speler een doelpunt met het hoofd scoort.

Player to score inside the box: U moet voorspellen of de geselecteerde speler een doelpunt van binnen het strafschopgebied scoort.

Player to Score a Goal Outside the Box: U moet voorspellen of de geselecteerde speler een doelpunt van buiten het strafschopgebied scoort.

Player shots - inside the box: U moet het totale aantal schoten voorspellen dat de geselecteerde speler van binnen het strafschopgebied lost.

Player Shots - Outside the Box: U moet het totale aantal schoten voorspellen dat de geselecteerde speler van buiten het strafschopgebied lost.

Player Shots On Goal - By Foot: U moet het totale aantal schoten op doel voorspellen dat de geselecteerde speler met de voet lost.

Player Shots On Goal - By Head: U moet het totale aantal schoten op doel voorspellen dat de geselecteerde speler met het hoofd lost.

Player Shots On Goal - Inside the Box: U moet het totale aantal schoten op doel voorspellen dat de geselecteerde speler van binnen het strafschopgebied lost.

Player Shots On Goal - Outside the Box: U moet het totale aantal schoten op doel voorspellen dat de geselecteerde speler van buiten het strafschopgebied lost.

Goalscorer OR the substitute to score: U moet voorspellen of de geselecteerde speler of de invaller die hem vervangt een doelpunt scoort.

First Goalscorer OR the substitute to score: U moet voorspellen of de geselecteerde speler of de invaller die hem vervangt de eerste doelpuntenmaker is.

Last Goalscorer OR the substitute to score: U moet voorspellen of de geselecteerde speler of de invaller die hem vervangt de laatste doelpuntenmaker is.

X goalscorer Home Team: U moet voorspellen welke speler van de thuisploeg het aangegeven doelpunt scoort.

X goalscorer Away Team: U moet voorspellen welke speler van de uitploeg het aangegeven doelpunt scoort.

Last goalscorer Home Team: U moet voorspellen welke speler van de thuisploeg het laatste doelpunt scoort.

Last goalscorer Away Team: U moet voorspellen welke speler van de uitploeg het laatste doelpunt scoort.

X goalscorer Home Team Incl. Substitute: U moet voorspellen welke speler van de thuisploeg, of diens invaller, het aangegeven doelpunt scoort.

X goalscorer Away Team Incl. Substitute: U moet voorspellen welke speler van de uitploeg, of diens invaller, het aangegeven doelpunt scoort.

Last goalscorer Home Team Incl. Substitute: U moet voorspellen welke speler van de thuisploeg, of diens invaller, het laatste doelpunt scoort.

Last goalscorer Away Team Incl. Substitute: U moet voorspellen welke speler van de uitploeg, of diens invaller, het laatste doelpunt scoort.

Player Fouls - Incl. Substitute: U moet het totale aantal overtredingen voorspellen dat wordt begaan door de geselecteerde speler en elke invaller die hem vervangt.

Player Shots On Goal (Extra time only): U moet het totale aantal schoten op doel voorspellen dat de geselecteerde speler uitsluitend in de verlenging lost.

Anytime goalscorer (Extra time only): U moet voorspellen of de geselecteerde speler uitsluitend in de verlenging een doelpunt scoort.

Player assists (Extra time only): U moet het totale aantal assists voorspellen dat de geselecteerde speler uitsluitend in de verlenging geeft.

Player Shots (Extra time only): U moet het totale aantal schoten voorspellen dat de geselecteerde speler uitsluitend in de verlenging lost.

Player Yellow Cards (Extra time only): U moet het totale aantal gele kaarten voorspellen dat de geselecteerde speler uitsluitend in de verlenging krijgt.

Player Cards (Extra time only): U moet het totale aantal kaarten voorspellen dat de geselecteerde speler uitsluitend in de verlenging krijgt.

Player Fouls (Extra time only): U moet het totale aantal overtredingen voorspellen dat de geselecteerde speler uitsluitend in de verlenging begaat.

Player Offsides (Extra time only): U moet het totale aantal keren buitenspel van de geselecteerde speler uitsluitend in de verlenging voorspellen.

Player Tackles (Extra time only): U moet het totale aantal tackles voorspellen dat de geselecteerde speler uitsluitend in de verlenging maakt.

Player to score with their foot: U moet voorspellen of de geselecteerde speler een doelpunt met de voet scoort.

Other Player Specials Voor de volgende Player Specials-markten gelden weddenschappen voor de reguliere speeltijd, tenzij anders vermeld in de marktnaam; een eventuele strafschoppenserie telt niet mee voor de afwikkeling. De afwikkeling geldt voor elke speler die het veld betreedt, tenzij anders vermeld in de marktnaam ("starting line up" – basisopstelling). In dat geval geldt: indien de vermelde speler niet in de basisopstelling van de wedstrijd staat, worden de weddenschappen als ongeldig afgewikkeld.

Player Total Shots / Player Shots Over/Under Player Total Shots on Goal / Player Shots on Goal Over/Under Player Total Cards / Player Cards Over/Under Player Total Tackles / Player Tackles Over/Under Player Total Assists / Player Assists Over/Under Player Total Passes / Player Passes Over/Under Player H2H Markets: Indien de vermelde speler in het geheel niet aan de wedstrijd deelneemt, worden de weddenschappen als ongeldig afgewikkeld. Bij een gelijke stand tussen de spelers worden weddenschappen ongeldig verklaard.

Player Total Yellow Cards: Elke gele kaart die na het laatste fluitsignaal wordt getoond, wordt

buiten beschouwing gelaten. Indien een wedstrijd wordt gestaakt voordat er 90 minuten zijn gespeeld, worden alle weddenschappen ongeldig verklaard, tenzij de afwikkeling van de weddenschappen al vaststaat.

Player Total Fouls: Een begane overtreding wordt gedefinieerd als elke inbreuk die door een scheidsrechter als overtreding wordt bestraft en die resulteert in een vrije trap of strafschop.

· Buitenspel geldt niet als begane overtreding.

· Incidenten waarbij een scheidsrechter de voordeelregel heeft toegepast en de speler vervolgens een kaart heeft gegeven, tellen niet mee voor het totale aantal overtredingen van de speler. In deze scenario's moet er een vrije trap of strafschop volgen om een overtreding toe te kennen. De registratie van de overtreding is afhankelijk van het toekennen van een vrije trap of strafschop door de scheidsrechter en niet van het nemen daarvan.

Shot on Target:

Een doelbewuste poging om te scoren die op doel is. Omvat alle gescoorde doelpunten en schoten op doel die door de doelman worden gered. Omvat tevens schoten op doel die worden geblokkeerd door een verdedigende speler als laatste linie, waardoor de bal niet in het doel belandt. Zie ook 'Shot Off Target'.

Shot off Target:

Een doelbewuste poging om te scoren die het doel mist, zonder contact van een speler

waardoor de bal van op doel naar naast doel wordt afgebogen. Een schot dat het raamwerk van het doel raakt, wordt

geclassificeerd als Shot Off Target, tenzij de bal vervolgens alsnog in het doel belandt. Een geblokkeerd schot wordt

niet geassocieerd als Shot Off Target. Zie ook 'Shot on Target'.

Total Shots:

Total Shots is het totale aantal Shots On Target, Shots Off Target en geblokkeerde schoten (tenzij anders vermeld in de markt naam).

Player Total Shots:

Player Total Shots is het totale aantal Shots On Target, Shots Off Target en geblokkeerde schoten van een specifieke speler.

Extra markten

Halftime/fulltime correct score: U moet de exacte stand bij rust voorspellen, samen met de exacte eindstand van de wedstrijd. Voorbeeld:

Stand bij rust is 0-0, eindstand is 2-0

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

Goal range: U moet de range van het aantal doelpunten voorspellen dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord. Er zijn 4 mogelijke selecties:

0-1, 2-3,4-6,7+

Home Win to Nil: U moet voorspellen of de thuisploeg de wedstrijd al dan niet wint zonder een tegendoelpunt van de tegenstander te incasseren. Er zijn twee mogelijke uitkomsten: Ja (de thuisploeg wint zonder een tegendoelpunt te incasseren) en Nee (elke andere uitkomst).

Away Win to Nil: U moet voorspellen of de uitploeg de wedstrijd al dan niet wint zonder een tegendoelpunt van de tegenstander te incasseren. Er zijn twee mogelijke uitkomsten: Ja (de uitploeg wint zonder een tegendoelpunt te incasseren) en Nee (elke andere uitkomst).

Higher-scoring half: hiermee voorspelt u in welke van de twee helften van de wedstrijd de meeste doelpunten worden gescoord.

Both halves over 1.5: In elke helft worden meer dan 1.5 doelpunten gescoord, dat wil zeggen meer dan 1.5 in de eerste helft en meer dan 1.5 in de tweede helft.

Both halves under 1.5: In elke helft worden minder dan 1.5 doelpunten gescoord, dat wil zeggen minder dan 1.5 in de eerste helft en minder dan 1.5 in de tweede helft.

Home wins both halves: De thuisploeg wint de eerste en de tweede helft.

Away wins both halves: De uitploeg wint zowel de eerste als de tweede helft.

Home wins either half: De thuisploeg wint een van de helften, hetzij de eerste, hetzij de tweede helft.

Away wins either half: De uitploeg wint een van de helften, hetzij de eerste, hetzij de tweede helft.

Home highest scoring half: hiermee voorspelt u in welke van de twee helften van de wedstrijd de thuisploeg de meeste doelpunten scoort.

Away highest scoring half: hiermee voorspelt u in welke van de twee helften van de wedstrijd de uitploeg de meeste doelpunten scoort.

Away team scores in both halves: De uitploeg scoort doelpunten in de eerste en in de tweede helft.

Home team scores in both halves: De thuisploeg scoort doelpunten in de eerste en in de tweede helft.

Own Goal: U moet voorspellen of er tijdens de wedstrijd een eigen doelpunt wordt toegekend.

Penalty in the Match: U moet voorspellen of er in de wedstrijd een strafschop wordt toegekend aan de thuisploeg of de uitploeg. De strafschop moet worden genomen om mee te tellen. Strafschoppen die worden toegekend maar door de VAR worden teruggedraaid, tellen niet mee. Strafschoppen in een strafschoppenserie tellen niet mee.

To score a Penalty: U moet voorspellen of een in de wedstrijd toegekende strafschop door de thuisploeg of de uitploeg wordt benut.

To miss a Penalty: U moet voorspellen of een in de wedstrijd toegekende strafschop door de thuisploeg of de uitploeg wordt gemist.

To Win From Behind: U moet voorspellen of de thuisploeg/uitploeg de wedstrijd wint na in de wedstrijd op achterstand te hebben gestaan.

To Win From Behind Home team: U moet voorspellen of de thuisploeg de wedstrijd wint na in de wedstrijd op achterstand te hebben gestaan.

To Win From Behind Away team: U moet voorspellen of de uitploeg de wedstrijd wint na in de wedstrijd op achterstand te hebben gestaan.

Video VAR Y/N: U moet voorspellen of er in een geselecteerde wedstrijd al dan niet een VAR-beslissing (met beeldschermcontrole) plaatsvindt. De afwikkeling van weddenschappen op VAR-markten wordt gevalideerd aan de hand van de officiële website van de bond.

Multiscores 1,2,3,4,5: U moet voorspellen welke selectie de juiste eindstand van de wedstrijd bevat. Er worden 5 Multiscores-markten aangeboden.

Voorbeeld: U kiest de selectie 0-0 / 1-1 / 0-1 / 1-0

Indien de wedstrijd eindigt met een van de standen in uw selectie, is uw weddenschap winnend.

Ball possession 1X2: U moet voorspellen of de geselecteerde teams een groter balbezit hebben dan de aangegeven spread.

Total goals matchday X: U moet het totale aantal doelpunten voorspellen dat op speeldag X in het genoemde kampioenschap wordt gescoord. Er worden twee doelpunten toegekend indien één wedstrijd van de betreffende dag wordt uitgesteld; indien 2 of meer wedstrijden worden uitgesteld, worden alle weddenschappen ongeldig verklaard.

bijv.: Total goals Matchday 36 Italy - Serie B = WIN Over 15

Deze is winnend indien de som van de doelpunten die in alle Serie B-wedstrijden worden gescoord 16+ bedraagt.

Total Shots on target: U moet voorspellen of het totale aantal schoten op doel van beide teams tijdens de wedstrijd lager (under) of hoger (over) is dan de aangegeven lijn.

Total Shots: U moet voorspellen of het totale aantal schoten van beide teams tijdens de wedstrijd lager (under) of hoger (over) is dan de aangegeven lijn.

Ball Possession Home Team: U moet voorspellen of deelnemer 1 in de wedstrijd een percentage balbezit laat noteren dat lager (Under) of hoger (Over) is dan de aangegeven spread tijdens de wedstrijd.

Ball Possession competitor2: U moet voorspellen of deelnemer 2 in de wedstrijd een percentage balbezit laat noteren dat lager (Under) of hoger (Over) is dan de aangegeven spread tijdens de wedstrijd.

Matchday X - home teams total: U moet voor de betreffende speeldag voorspellen hoeveel doelpunten er in totaal door de thuisploegen worden gescoord.

Matchday X - away teams total: U moet voor de betreffende speeldag voorspellen hoeveel doelpunten er in totaal door de uitploegen worden gescoord.

Matchday X - most goals home or away teams: U moet voor de betreffende speeldag voorspellen of de meeste doelpunten in totaal door de thuisploegen of door de uitploegen worden gescoord.

Matchday X - total home team wins: U moet voor de betreffende speeldag voorspellen hoeveel overwinningen er in totaal door de thuisploegen worden behaald.

Matchday X - total draws: U moet voor de betreffende speeldag voorspellen hoeveel wedstrijden in een gelijkspel eindigen.

Matchday X - total away team wins: U moet voor de betreffende speeldag voorspellen hoeveel overwinningen er in totaal door de uitploegen worden behaald.

Correct score XL (50 outcomes): voorspel de exacte uitslag van een wedstrijd na afloop van 90 minuten.

Winning margin (4 outcomes): bij dit type weddenschappen voorspelt u welk team wint en met welke marge het wint.

Winning margin (10 outcomes): bij dit type weddenschappen voorspelt u welk team wint en met welke marge het wint.

Total Multigoals (3 way): U moet voorspellen of het aantal doelpunten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord Over, Under of Exact is, op basis van verschillende aangeboden ranges.

Minute Last goal (intervals): U moet het interval voorspellen waarin het laatste doelpunt van de wedstrijd wordt gescoord. Er zijn 7 mogelijke uitkomsten: (0–15, 16–30, 31–rust, 46–60, 61–75, 76–einde wedstrijd, geen doelpunt)

Half First Goal: U moet voorspellen in welke helft het eerste doelpunt van de wedstrijd wordt gescoord. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: eerste helft, tweede helft, geen **Goal after 90th minute:** U moet voorspellen of er ten minste één doelpunt valt in de blessuretijd van de tweede helft van de wedstrijd.

Substitute to score (r.t.): U moet voorspellen of een speler die als invaller vanaf de bank in het veld komt tijdens de wedstrijd een doelpunt scoort. **Substitution 1st half:** U moet voorspellen of er tijdens de eerste helft van de wedstrijd een wissel plaatsvindt. Wissels die tijdens de rust plaatsvinden, tellen niet als wissels in de eerste helft. **Coach sending off:** U moet voorspellen of een coach tijdens de wedstrijd de rode kaart krijgt, inclusief verlenging en strafschoppen. **To score from outside of the penalty area:** U moet voorspellen of er tijdens de wedstrijd een doelpunt wordt gescoord van buiten het strafschopgebied.

Penalty saved (from goalkeeper): U moet voorspellen of een van de doelmannen tijdens de wedstrijd een strafschop stopt. Er zijn 2 mogelijke uitkomsten: Ja (de doelman stopt een strafschop) - Nee (er zijn geen strafschoppen toegekend, er wordt een strafschop toegekend en benut, of er wordt een strafschop gemist maar niet gestopt door de doelman).

Woodwork/Crossbar: U moet voorspellen of tijdens de wedstrijd de paal of de lat wordt geraakt. Indien de bal de paal of de lat raakt en vervolgens in het doel belandt, telt dit niet als paal/lat. **Odd/Even Fouls:** U moet voorspellen of het totale aantal overtredingen tijdens de wedstrijd een oneven of even aantal is.

Odd/Even Offside: U moet voorspellen of het totale aantal keren buitenspel tijdens de wedstrijd een oneven of even aantal is. **Odd/Even total shots:** U moet voorspellen of het totale aantal schoten tijdens de wedstrijd een oneven of even aantal is. **Odd/Even total shots on goal:** U moet voorspellen of het totale aantal schoten op doel tijdens de wedstrijd een oneven of even aantal is. **Home team Coach sending off:** U moet voorspellen of de coach van de thuisploeg tijdens de wedstrijd de rode kaart krijgt, inclusief verlenging en strafschoppen. **Away team Coach sending off:** U moet voorspellen of de coach van de uitploeg tijdens de wedstrijd de rode kaart krijgt, inclusief verlenging en strafschoppen. **Penalty + Sending Off:** U moet de juiste combinatie voorspellen van toegekende strafschoppen en rode kaarten tijdens de wedstrijd. Er zijn 4 mogelijke uitkomsten: Ja/Ja - er wordt ten minste één strafschop toegekend en er wordt ten minste één rode kaart getoond Ja/Nee - er wordt ten minste één strafschop toegekend en er worden geen rode kaarten getoond Nee/Ja - er wordt geen strafschop toegekend en er wordt ten minste één rode kaart getoond Nee/Nee - er wordt geen strafschop toegekend en er worden geen rode kaarten getoond

Goal Directly from Corner: U moet voorspellen of er tijdens de wedstrijd een doelpunt rechtstreeks uit een hoekschop wordt gescoord.

Penalty Until 5th minute: U moet voorspellen of er in de eerste 5 minuten van de wedstrijd (van 0 tot 4:59) een strafschop wordt toegekend.

2 Players sent off: U moet voorspellen of er tijdens de wedstrijd ten minste 2 spelers van het veld worden gestuurd.

Player shown a card OR his substitute: U moet voorspellen of speler "X", of degene die zijn plaats vanaf de bank overneemt, tijdens de wedstrijd ten minste één kaart krijgt (uitkomst JA) of niet (uitkomst NEE). Voor deze weddenschap worden uitsluitend speler "X" en zijn directe vervanger vanaf de bank in aanmerking genomen.

1X2 Total Shots U moet voorspellen welk team tijdens de wedstrijd de meeste schoten lost. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (de thuisploeg lost de meeste schoten), X (de teams lossen evenveel schoten), 2 (de uitploeg lost de meeste schoten).

1X2 Total Shots on Goal: U moet voorspellen welk team tijdens de wedstrijd de meeste schoten op doel lost. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (de thuisploeg lost de meeste schoten op doel), X (de teams lossen evenveel schoten op doel), 2 (de uitploeg lost de meeste schoten op doel).

1X2 Offside: U moet voorspellen welk team tijdens de wedstrijd het vaakst buitenspel staat. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (de thuisploeg staat het vaakst buitenspel), X (de teams staan even vaak buitenspel), 2 (de uitploeg staat het vaakst buitenspel).

1X2 Fouls: U moet voorspellen welk team de meeste overtredingen begaat. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (de thuisploeg begaat de meeste overtredingen), X (de teams begaan evenveel overtredingen), 2 (de uitploeg begaat de meeste overtredingen).

Total Offside: U moet voorspellen of het totale aantal keren buitenspel in de wedstrijd boven of onder de aangegeven lijn ligt.

Home/Away Team - Total Offsides: U moet voorspellen of het totale aantal keren buitenspel dat de thuisploeg of de uitploeg in de wedstrijd laat noteren boven of onder de aangegeven lijn ligt.

Total Fouls: U moet voorspellen of het totale aantal overtredingen in de wedstrijd boven of onder de aangegeven lijn ligt.

Home/Away Team - Total Fouls: U moet voorspellen of het totale aantal overtredingen dat de thuisploeg of de uitploeg in de wedstrijd laat noteren boven of onder de aangegeven lijn ligt.

1st Half or 1x2: Hier moet u de uitslag van de eerste helft of de einduitslag voorspellen.

Total shots on Target Home Team: U moet voorspellen of het totale aantal schoten op doel van de thuisploeg in de wedstrijd boven of onder de aangegeven lijn ligt.

Total shots on Target Away Team: U moet voorspellen of het totale aantal schoten op doel van de uitploeg in de wedstrijd boven of onder de aangegeven lijn ligt.

Total shots Home Team: U moet voorspellen of het totale aantal schoten van de thuisploeg in de wedstrijd boven of onder de aangegeven lijn ligt.

Total shots Away Team: U moet voorspellen of het totale aantal schoten van de uitploeg in de wedstrijd boven of onder de aangegeven lijn ligt.

Over/Under Saves Home Team: U moet voorspellen of het totale aantal reddingen van de doelmannen en/of enige andere speler van de thuisploeg tijdens de wedstrijd boven of onder de aangegeven lijn ligt.

Over/Under Saves Away Team: U moet voorspellen of het totale aantal reddingen van de doelmannen en/of enige andere speler van de uitploeg tijdens de wedstrijd boven of onder de aangegeven lijn ligt.

Over/Under Saves: U moet voorspellen of het totale aantal reddingen van de doelmannen en/of enige andere speler van beide teams tijdens de wedstrijd boven of onder de aangegeven lijn ligt.

Home team coach booked: U moet voorspellen of de coach van de thuisploeg tijdens de wedstrijd een gele kaart krijgt, inclusief verlenging en strafschoppen. Een directe rode kaart is niet geldig voor deze markt.

Away team coach booked: U moet voorspellen of de coach van de uitploeg tijdens de wedstrijd een gele kaart krijgt, inclusief verlenging en strafschoppen. Een directe rode kaart is niet geldig voor deze markt.

1x2 Corners: U moet voorspellen welk team de meeste hoekschoppen neemt. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (de thuisploeg neemt de meeste hoekschoppen), X (de teams nemen evenveel hoekschoppen), 2 (de uitploeg neemt de meeste hoekschoppen)

Home/Away team Total Yellow cards: U moet het totale aantal gele kaarten voorspellen dat tijdens de wedstrijd aan de thuisploeg of de uitploeg wordt gegeven.

1x2 Yellow cards: U moet voorspellen welk team de meeste gele kaarten krijgt. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (de thuisploeg krijgt de meeste gele kaarten), X (de teams krijgen evenveel gele kaarten), 2 (de uitploeg krijgt de meeste gele kaarten)

Total Yellow cards: U moet het totale aantal gele kaarten voorspellen dat tijdens de wedstrijd wordt gegeven.

Which team will receive the first yellow card?: U moet voorspellen of de thuisploeg of de uitploeg de eerste gele kaart krijgt.

Which team will finish with the most shots?: U moet voorspellen of de thuisploeg of de uitploeg eindigt met de meeste schoten.

Penalty Shootout – Sudden Death: "Ja/Nee" verwijst naar de vraag of de strafschoppenserie verder gaat dan de standaard vijf strafschoppen per team.

Nee → De strafschoppenserie wordt beslist binnen de eerste 5 strafschoppen per team (bijv. het ene team benut er 4/5, het andere slechts 3/5, zodat de serie eindigt zonder sudden death).

Ja → Beide teams staan gelijk na elk de eerste 5 strafschoppen (bijvoorbeeld 4–4 of 5–5), zodat de serie in sudden death doorgaat met telkens één strafschop per team totdat er een winnaar is.

Penalty shootout last penalty team: U moet voorspellen of de thuisploeg of de uitploeg de laatste strafschop neemt.

Penalty shootout last penalty outcome: U moet voorspellen wat het resultaat is van de laatste strafschop die in een strafschoppenserie wordt genomen.

Penalty shootout - winning margin: U moet voorspellen met hoeveel doelpunten verschil een team de strafschoppenserie wint. Indien de serie vóór sudden death gelijk staat, wordt dit als gelijkspel beschouwd.

Home/Away Team - Penalty in the Match: U moet voorspellen of er tijdens een wedstrijd een strafschop wordt toegekend tegen de thuisploeg of de uitploeg.

Both teams to score X+ cards: U moet voorspellen of beide teams tijdens de wedstrijd X of meer kaarten krijgen.

Both teams to score X+ goals: U moet voorspellen of beide teams tijdens de wedstrijd X of meer doelpunten scoren.

Both teams to score X+ corners: U moet voorspellen of beide teams tijdens de wedstrijd X of meer hoekschoppen nemen.

1st half - Both teams to score X+ corners: U moet voorspellen of beide teams tijdens de eerste helft X of meer hoekschoppen nemen.

1st half - Both teams to score X+ goals: U moet voorspellen of beide teams tijdens de eerste helft X of meer doelpunten scoren.

1st half - Both teams to score X+ cards: U moet voorspellen of beide teams tijdens de eerste helft X of meer kaarten krijgen.

Total Saves Goalkeeper X: U moet het totale aantal reddingen voorspellen dat doelman X tijdens een wedstrijd verricht.

Total Goal Kicks: U moet het totale aantal doeltrappen voorspellen dat beide teams samen tijdens de wedstrijd nemen.

Home Team - Total Goal Kicks: U moet het totale aantal doeltrappen voorspellen dat de thuisploeg tijdens de wedstrijd neemt.

Home Team Total shots on Target: U moet voorspellen of het totale aantal schoten op doel dat de thuisploeg tijdens de wedstrijd lost Over of Under een vastgestelde lijn is.

Away Team Total shots on Target: U moet voorspellen of het totale aantal schoten op doel dat de uitploeg tijdens de wedstrijd lost Over of Under een vastgestelde lijn is.

Home Team Total shots: U moet voorspellen of het totale aantal schoten dat de thuisploeg tijdens de wedstrijd lost Over of Under een vastgestelde lijn is.

Away Team Total shots: U moet voorspellen of het totale aantal schoten dat de uitploeg tijdens de wedstrijd lost Over of Under een vastgestelde lijn is.

Home Team total offside: U moet voorspellen of het totale aantal keren buitenspel dat de thuisploeg tijdens de wedstrijd laat noteren Over of Under een vastgestelde lijn is.

Away Team total offside: U moet voorspellen of het totale aantal keren buitenspel dat de uitploeg tijdens de wedstrijd laat noteren Over of Under een vastgestelde lijn is.

Home Team Total fouls: U moet voorspellen of het totale aantal overtredingen dat de thuisploeg tijdens de wedstrijd begaat Over of Under een vastgestelde lijn is.

Away Team Total fouls: U moet voorspellen of het totale aantal overtredingen dat de uitploeg tijdens de wedstrijd begaat Over of Under een vastgestelde lijn is.

Total shots: U moet voorspellen of het totale aantal schoten van beide teams tijdens de wedstrijd Over of Under de vastgestelde lijn is.

Total Offside: U moet voorspellen of het totale aantal keren buitenspel van beide teams tijdens de wedstrijd Over of Under de vastgestelde lijn is.

Total Fouls: U moet voorspellen of het totale aantal overtredingen van beide teams tijdens de wedstrijd Over of Under de vastgestelde lijn is.

1x2 Total Shots on Goal: U moet voorspellen welk team tijdens de wedstrijd de meeste schoten op doel lost.

1x2 Total Shots: U moet voorspellen of de thuisploeg of de uitploeg tijdens de wedstrijd de meeste schoten lost.

1x2 Offsides: U moet voorspellen of de thuisploeg of de uitploeg tijdens de wedstrijd het vaakst buitenspel staat.

1X2 Fouls: U moet voorspellen of de thuisploeg of de uitploeg tijdens de wedstrijd de meeste overtredingen begaat.

Home/Away Team - Total tackles: U moet het totale aantal tackles voorspellen dat de thuisploeg/ uitploeg tijdens de wedstrijd maakt.

Highest Scoring Half: U moet voorspellen in welke helft van de wedstrijd de meeste doelpunten vallen.

Home Team to Score in Both Halves: U moet voorspellen of de thuisploeg in elke helft ten minste één doelpunt scoort.

Away Team to Score in Both Halves: U moet voorspellen of de uitploeg in elke helft ten minste één doelpunt scoort.

Overtime - {!goalnr} Goal: U moet voorspellen of het aangegeven doelpuntnummer tijdens de verlenging wordt gescoord.

Home Team Goal Range: U moet de range voorspellen van het aantal doelpunten dat de thuisploeg tijdens de wedstrijd scoort.

Away Team Goal Range: U moet de range voorspellen van het aantal doelpunten dat de uitploeg tijdens de wedstrijd scoort.

Total Throw Ins: U moet het totale aantal ingooien voorspellen dat beide teams tijdens de wedstrijd nemen.

Home Team Total Throw Ins: U moet het totale aantal ingooien voorspellen dat de thuisploeg tijdens de wedstrijd neemt.

Away Team Total Throw Ins: U moet het totale aantal ingooien voorspellen dat de uitploeg tijdens de wedstrijd neemt.

Throw Ins Handicap: U moet de uitslag voorspellen na toepassing van de aangegeven ingooien-handicap.

1X2 Throw Ins: U moet voorspellen of de thuisploeg, de uitploeg of geen van beide teams de meeste ingooien heeft.

Player to Score a Header: U moet voorspellen of de geselecteerde speler een doelpunt met het hoofd scoort.

Player to Score a Goal Outside the Box: U moet voorspellen of de geselecteerde speler een doelpunt van buiten het strafschopgebied scoort.

First Foul: U moet voorspellen welk team de eerste overtreding begaat.

First Offside: U moet voorspellen welk team het eerst buitenspel staat.

First Shot: U moet voorspellen welk team het eerste schot lost.

First Shot on Goal: U moet voorspellen welk team het eerste schot op doel lost.

Penalty shootout - winner: U moet voorspellen welk team de strafschoppenserie wint.

Home Team Total Shots on Goal (Extra time only): U moet het totale aantal schoten op doel van de thuisploeg uitsluitend in de verlenging voorspellen.

Away Team Total Shots on Goal (Extra time only): U moet het totale aantal schoten op doel van de uitploeg uitsluitend in de verlenging voorspellen.

Home Team Total Fouls (Extra time only): U moet het totale aantal overtredingen voorspellen dat de thuisploeg uitsluitend in de verlenging begaat.

Away Team Total Fouls (Extra time only): U moet het totale aantal overtredingen voorspellen dat de uitploeg uitsluitend in de verlenging begaat.

Home Team Total Offsides (Extra time only): U moet het totale aantal keren buitenspel van de thuisploeg uitsluitend in de verlenging voorspellen.

Away Team Total Offsides (Extra time only): U moet het totale aantal keren buitenspel van de uitploeg uitsluitend in de verlenging voorspellen.

Home Team Total Tackles (Extra time only): U moet het totale aantal tackles van de thuisploeg uitsluitend in de verlenging voorspellen.

Away Team Total Tackles (Extra time only): U moet het totale aantal tackles van de uitploeg uitsluitend in de verlenging voorspellen.

Total shots (Extra time only): U moet het totale aantal schoten uitsluitend in de verlenging voorspellen.

Total Fouls (Extra time only): U moet het totale aantal overtredingen uitsluitend in de verlenging voorspellen.

Total Offside (Extra time only): U moet het totale aantal keren buitenspel uitsluitend in de verlenging voorspellen.

Total Tackles (Extra time only): U moet het totale aantal tackles uitsluitend in de verlenging voorspellen.

Overtime - double chance: U moet twee mogelijke uitkomsten in de verlenging voorspellen: winst thuisploeg of gelijkspel, gelijkspel of winst uitploeg, winst thuisploeg of winst uitploeg.

Overtime - both teams to score: U moet voorspellen of beide teams in de verlenging scoren.

Overtime - which team to score: U moet voorspellen welk team in de verlenging scoort.

Overtime - corners Odd/Even: U moet voorspellen of het totale aantal hoekschoppen in de verlenging oneven of even is.

Overtime - Home Team total: U moet het totale aantal doelpunten voorspellen dat de thuisploeg in de verlenging scoort.

Overtime - Away Team total: U moet het totale aantal doelpunten voorspellen dat de uitploeg in de verlenging scoort.

Overtime - total corners: U moet het totale aantal hoekschoppen in de verlenging voorspellen.

Overtime - correct score: U moet de exacte eindstand in de verlenging voorspellen.

Overtime - which team to score Corner Y: U moet voorspellen welk team de aangegeven hoekschop in de verlenging neemt.

Fast Markets / Interval Markets

→ Markten worden afgewikkeld op basis van de doelpunttijd zoals aangekondigd op tv. Indien deze niet beschikbaar is, wordt de tijd volgens de wedstrijdklok aangehouden.

→ Doelpuntenmarkten worden afgewikkeld op basis van het moment waarop de bal de doellijn passeert, en niet het moment waarop de bal wordt getrapt.

→ Intervalmarkten voor hoekschoppen worden afgewikkeld op basis van het moment waarop de hoekschop wordt genomen en niet het moment waarop de hoekschop wordt weggegeven of toegekend, tenzij anders vermeld in de marktnaam.

→ Intervalmarkten voor kaarten worden afgewikkeld op basis van het moment waarop de kaart wordt getoond en niet het moment waarop de overtreding wordt begaan.

→ Buitenspelsituaties worden afgewikkeld op basis van het moment waarop de scheidsrechter de beslissing neemt. Deze regel wordt toegepast op elke situatie met de videoscheidsrechter (VAR).

→ Strafschopmarkten worden afgewikkeld op basis van het moment waarop de scheidsrechter de beslissing neemt. Deze regel wordt toegepast op elke situatie met de videoscheidsrechter (VAR).

→ Toegekende maar niet genomen strafschoppen tellen niet mee.

→ Bij Fast Markets tellen uitsluitend reddingen van de doelman.

Dit type markten kan worden aangeboden in minuutintervallen zoals: 1, 5, 10, 15, enz., al naargelang het geval. Binnen dit aanbod vindt u markten op basis van doelpunten, hoekschoppen en kaarten met de formule 1X2, Over/Under, Handicap.

Bereik van 1 minuut:

Voorbeeld: dit loopt van seconde 00:00 tot en met seconde 00:59, enzovoort.

Bereik van 5 minuten:

Voorbeeld: minuut 1 tot 5 loopt van minuut 00:00 tot minuut 04:59, enzovoort.

Bereik van 10 minuten:

Voorbeeld: minuut 1 tot 10 loopt van minuut 00:00 tot minuut 09:59, enzovoort.

Bereik van 15 minuten:

Voorbeeld: minuut 1 tot 15 loopt van minuut 00:00 tot minuut 14:59, enzovoort.

Regel 1: dit betreft het geval waarin de geselecteerde intervalmarkt de optie NO of NONE (nee/geen) bevat. Als de weddenschap pre-match wordt geplaatst, betekent dit dat er in de wedstrijd GEEN doelpunten, hoekschoppen, kaarten of overige gebeurtenissen zullen plaatsvinden, al naargelang het geval. Als de weddenschap live wordt geplaatst, betekent dit dat er vanaf dat moment GEEN doelpunten, hoekschoppen, kaarten of overige gebeurtenissen zullen plaatsvinden, al naargelang het geval.

Regel 2: indien een van de door de gebruiker geselecteerde intervallen minuut 45 (einde van de eerste helft) of minuut 90 (einde van de tweede helft of reguliere speeltijd) omvat, worden de door de scheidsrechter toegekende minuten blessuretijd meegerekend.

Markten van 1 minuut (van min. A tot min. B):

- 1 minuut - totaal aantal doelpunten van min. A tot min. B
- 1 minuut - totaal aantal hoekschoppen van min. A tot min. B
- 1 minuut - totaal aantal kaarten van min. A tot min. B
- 1 minuut - totaal aantal buitenspelsituaties van min. A tot min. B
- 1 minuut - totaal aantal toegekende strafschoppen van min. A tot min. B

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

- 1x2 van min. A tot min. B
- x-de doelpunt van min. A tot min. B
- totaal aantal doelpunten van min. A tot min. B
- hoekschoppen 1x2 van min. A tot min. B
- x-de hoekschop van min. A tot min. B
- hoekschoppen handicap van min. A tot min. B
- totaal aantal hoekschoppen van min. A tot min. B
- competitor1 totaal aantal hoekschoppen van min. A tot min. B

→ competitor2 totaal aantal hoekschoppen van min. A tot min. B

→ odd/even (oneven/even) hoekschoppen van min. A tot min. B

10 minutes - 1x2: U moet de uitkomst van de eerste tien (10) minuten voorspellen. Gebeurtenissen moeten tussen 0:00 en 09:59 plaatsvinden om tot de eerste 10 minuten te worden gerekend. Officiële rapporten van de competities die de evenementen organiseren en rapporten van de officiële leverancier worden gebruikt om de juiste uitkomst te bepalen.

When will a goal be scored (interval van 15 min): U moet voorspellen of er in het geselecteerde tijdsbestek een doelpunt wordt gescoord: 7 mogelijke uitkomsten:

1-15 16-30 31-45 46-60 61-75 76-90 none

When will a goal be scored (interval van 10 min): U moet voorspellen of er in het geselecteerde tijdsbestek een doelpunt wordt gescoord: 10 mogelijke uitkomsten:

1-10 11-20 21-30 31-40 41-50 51-60 61-70 71-80 81-90 None

10 minutes - Next corner awarded Yes/No (van min. A tot min. B): U moet voorspellen of aan een van beide teams gedurende de specifieke periode een hoekschop wordt toegekend

10 minutes - corner 1x2 (van min. A tot min. B): U moet voorspellen welk team gedurende de specifieke periode de meeste hoekschoppen krijgt toegekend **10 minutes - X corner (van min. A tot min. B):** U moet voorspellen welk team de X-de hoekschop van de wedstrijd wint gedurende de specifieke periode. **10 minutes - Next Booking awarded Yes/No (van min. A tot min. B):** U moet voorspellen of aan een speler gedurende de specifieke periode van de wedstrijd een kaart (geel of rood) wordt getoond **10 minutes - booking 1x2 (van min. A tot min. B):** U moet voorspellen welk team gedurende de specifieke periode van de wedstrijd de meeste kaarten (geel of rood) ontvangt. **10 minutes - next booking (van min. A tot min. B):** U moet voorspellen welk team gedurende de specifieke periode van de wedstrijd de volgende kaart (geel of rood) ontvangt

Voetbal – Outrights

Winner: U moet de winnaar van het betreffende toernooi voorspellen volgens de officiële eindrangschikking van de competitie.

Top2, Top4, Top6, Top8, Top10: U moet voorspellen of het geselecteerde team of de geselecteerde speler bij het einde van de competitie in de betreffende toppositie eindigt.

Who will finish higher in the League: U moet voorspellen welk van de aangegeven teams aan het einde van het betreffende toernooi of seizoen de beste klassering behaalt, op basis van de werkelijk behaalde punten. Als de teams de competitie met hetzelfde aantal punten afsluiten, wordt de officiële eindstand zoals gepubliceerd door de voetbalbond van het betreffende land aangehouden om de winnaar te bepalen.

To finish Bottom: U moet voorspellen of het aangegeven team of de aangegeven speler bij het einde van de competitie op de laatste plaats eindigt.

Best Promoted Team: U moet voorspellen welk nieuw gepromoveerd team op de hoogste positie eindigt in het betreffende toernooi. Bij een gelijke stand is de officiële competitieranglijst na afloop van de laatste

wedstrijd van het geplande seizoen bepalend voor de afwikkeling van de weddenschappen. Play-offs aan het einde van het seizoen tellen mee.

To finish in Top Half: U moet voorspellen welk van de genoemde teams in de bovenste helft van het betreffende toernooi/de betreffende competitie eindigt (bijvoorbeeld: in een competitie met 16 teams, of het geselecteerde team op positie 1-8 eindigt).

Winner Without (w/o) – teams: U moet de winnaar van de genoemde competitie voorspellen (welk team in de markt het hoogst eindigt in het genoemde toernooi) zonder rekening te houden met het genoemde team of de genoemde teams. Bijvoorbeeld: Premier League 2020/21 – w/o the Big Six betekent het team dat in het seizoen 2020/21 het hoogst eindigt in de Premier League, zonder rekening te houden met Arsenal, Chelsea, Liverpool, Manchester City, Manchester Utd en Tottenham.

Team to Score Most goals: U moet voorspellen welk team de meeste doelpunten maakt in het gehele toernooi. Als twee of meer teams hetzelfde aantal doelpunten maken, wordt de dead-heatregel toegepast.

Team to Score Least goals: U moet voorspellen welk team de minste doelpunten maakt in het gehele toernooi. Als twee of meer teams hetzelfde aantal doelpunten maken, wordt de dead-heatregel toegepast.

Best team of the tournament: U wedt op welk team binnen de confederatie het verst komt in de competitie. Als er een gelijke stand is tussen meerdere teams en zij in dezelfde fase worden uitgeschakeld, wordt de dead-heatregel toegepast.

Top Goalscorer: U moet voorspellen welke speler de meeste doelpunten maakt tijdens het betreffende toernooi. Doelpunten gescoord in andere competities worden niet meegeteld. Als de gekozen speler tijdens het seizoen ten minste één keer speelt, blijft dit type weddenschap geldig; anders wordt de weddenschap ongeldig verklaard.

Relegation: U moet voorspellen welk team of welke teams uit de divisie degraderen.

Player Most Assists: U moet voorspellen welke speler de meeste assists geeft tijdens het aangegeven toernooi. De resultaten worden overgenomen van de federatie en worden gebruikt voor de afwikkeling.

Group Winner: U wedt op het team dat met het hoogste aantal punten in zijn groep eindigt.

Stage of Elimination: U wedt op de fase waarin een bepaald team uit de competitie wordt uitgeschakeld.

Which team will receive more goals: U wedt op het team dat tijdens zijn deelname aan de competitie de meeste doelpunten tegen krijgt.

Highest scoring team: U wedt op het team dat tijdens zijn deelname aan de competitie de meeste doelpunten maakt.

Top goalscorer Team: U wedt op welke optie uiteindelijk topscorer van uw team wordt. De optie "No Goalscorer" betekent dat niemand in het betreffende team een doelpunt maakt. Bij een gelijke stand tussen twee of meer spelers wordt de dead-heatregel toegepast.

Reach the final/ Semi-Final/ Quarter-final: U moet voorspellen of het aangegeven team of de aangegeven speler zich kwalificeert voor de specifieke ronde van de genoemde competitie.

Winner & Top Goalscorer: U moet voorspellen welk team het toernooi wint en welke speler de meeste doelpunten maakt. De regels voor Winner en Top Goalscorer zijn van toepassing op de geselecteerde markt en beide selecties moeten winnen om de combinatie te laten winnen.

Best Player of the Tournament: U moet voorspellen wie tot beste speler van het toernooi wordt uitgeroepen. De resultaten worden overgenomen van de federatie en worden gebruikt voor de afwikkeling.

Winning Group: U moet de groep van het winnende team van de genoemde competitie voorspellen.

Group Qualification: U moet voorspellen of het geselecteerde team uit de genoemde groep zich kwalificeert (Ja) of niet (Nee).

Elimination by Penalty Shootout: U moet voorspellen of het geselecteerde team via een strafschoppenserie uit het toernooi wordt uitgeschakeld.

Straight Forecast - Een Straight Forecast-weddenschap is een weddenschap waarbij u twee selecties kiest die in de juiste volgorde als eerste en tweede eindigen en zich kwalificeren voor de volgende ronde. Om te winnen moet u zowel de eerste als de tweede plaats correct voorspellen, waarbij de volgorde van plaatsing juist moet zijn.

Exact Group points: U moet exact voorspellen hoeveel punten het geselecteerde team in de groepsfase behaalt.

Advancing Double - Een Advancing Double-weddenschap is een weddenschap waarbij u kiest welke twee teams doorgaan vanuit een specifieke groep of een specifiek toernooi, ongeacht hun eindpositie. Om de weddenschap te laten winnen, moeten beide geselecteerde teams zich kwalificeren.

Afwikkeling van statistieken.

Tenzij anders vermeld in de marktnaam, worden de volgende statistieken afgewikkeld zoals hieronder beschreven.

Geblokkeerde schoten (Blocked Shots) Een geblokkeerd schot wordt gedefinieerd als een scoringspoging, waaronder: een poging op doel die wordt geblokkeerd

door een veldspeler, waarbij zich andere verdedigers of een doelman achter de blokkerende speler bevinden.

Hieronder vallen ook schoten die onbedoeld door een eigen teamgenoot van de schutter worden geblokkeerd. Ballen die door een

tegenstander van de doellijn worden gehaald (blokkades op de laatste lijn) worden geclassificeerd als schoten op doel en niet

als een geblokkeerd schot. **Vrije trap (Free kick)** Als vrije trap geldt elke vrije trap, met uitzondering van strafschoppen en met inbegrip van buitenspel. **Inworp (Throw in)** Een methode om het spel te hervatten wanneer de bal via de zijlijnen het speelveld heeft verlaten. Als inworp geldt elke genomen inworp, tenzij anders vermeld. **Doeltrap (Goal Kicks)** Methode om het spel te hervatten wanneer de bal door het aanvallende team achter de doellijnen van het speelveld is gespeeld. Als doeltrap geldt elke genomen doeltrap, tenzij anders vermeld.

Redding (Save) Een doelman die met enig lichaamsdeel voorkomt dat de bal in het doel belandt bij een bewuste poging van een speler van de tegenstander. Reddingen hebben de volgende kenmerken:

- Lichaamsdeel – handen/voeten/lichaam/vuist.
- Type redding – gevangen/opgeraapt/veilig weggewerkt/weggestompt/losgelaten (fumble).
- Positie van de doelman – duikend/staand/glijdend/reikend/bukkend gevaarlijke zone/vingertoppen.

Dit omvat:

- Ook onbedoelde of verkeerd gerichte pogingen op doel van eigen

teamgenoten van de doelman, maar uitsluitend als het ingrijpen niet wordt beschouwd als het routinematig

oppakken van de bal.

- Als na een ingreep van de doelman een meer bepalende verdedigende actie van een teamgenoot voorkomt dat de bal in het doel belandt, wordt dit gecategoriseerd als een blokkade (Block) voor de teamgenoot, en niet als een redding (Save) voor de doelman.

- Als de bal door een ingreep van de doelman achter het doel belandt, moeten de

wedstrijdofficials een hoekschop toekennen om de actie als redding te laten gelden. Wissel (Substitution) Het inbrengen van een speler vanaf de bank die tijdens de wedstrijd het veld in komt voor een speler die al op het veld stond te spelen. Bal uit het spel (Out of bounds) Wanneer de bal het speelveld heeft verlaten voor een doeltrap, hoekschop of inworp. Buitenspel (Offside) Een gebeurtenis die wordt toegeschreven aan de speler die geacht wordt in buitenspelpositie te staan wanneer een vrije trap wordt toegekend. Als twee of meer spelers in buitenspelpositie staan wanneer de bal wordt gespeeld, wordt buitenspel toegekend aan de speler die als meest actief betrokken wordt beschouwd

Doelpunt/Eigen doelpunt (Goal/Own Goal)

Het toekennen van een doelpunt aan de speler die het doelpunt maakt, of, in het geval van een eigen doelpunt, aan de verdedigende speler. Bij enige discussie over het toekennen van een doelpunt aan de juiste speler past Opta zijn eigen regels toe en zal het, indien van toepassing, de beslissingen afstemmen op de relevante officiële competitie of het bevoegde bestuursorgaan.

Schot van buiten het strafschoopgebied (Shot Outside the Box)

Een schot dat van buiten het strafschoopgebied wordt gelost. Een schot vanaf de lijn wordt geregistreerd als binnen

dat gebied. Een schot vanaf de 18-yardlijn van het strafschoopgebied telt als binnen het strafschoopgebied.

Kaart (Booking)

Kaarten worden geregistreerd als geel, tweede geel of rode kaart. Wij controleren kaarten aan de hand van officiële

bronnen om aan te sluiten bij de officiële statistieken, en wij stemmen onze registratie daarop af, tenzij er sprake is van een duidelijke, erkende fout.

Raakt doelconstructie (Hit Woodwork)

Wanneer de bal enig deel van het doelraam raakt maar niet als direct

gevolg daarvan in het net belandt. Een enkele poging waarbij het doelraam meerdere keren wordt geraakt (bijvoorbeeld eerst de lat en dan de paal),

telt slechts één keer als het raken van de doelconstructie. 'Hit Woodwork' wordt uitsluitend geregistreerd voor het aanvallende team en kan aan elke speler op het veld worden toegeschreven

Lichaamsdeel bij doelpunten/schoten (Body Part for Goals/Shots)

Het toeschrijven van een doelpunt of schot aan de volgende vier lichaamsdelen:

- Rechtervoet.
- Linkervoet.
- Hoofd.
- Overig.

'Voet' omvat elk contact met het been

Strafschop (gewonnen, weggegeven en genomen) (Penalty Won, Conceded and Taken)

Het toeschrijven van een reeks opeenvolgende strafschopgebeurtenissen aan zowel het juiste team als de juiste speler.

De registratie omvat: strafschop gewonnen (Penalty Won), strafschop weggegeven (Penalty Conceded) en strafschop genomen (Penalty Taken).

Tackle

Van een tackle is sprake wanneer een speler de bal raakt in een reglementair duel over de grond en de bal met succes afpakt van de speler van de tegenpartij. De getackelde speler moet de bal gecontroleerd in bezit hebben om door een tegenstander getackeld te kunnen worden.

Voorzet (Cross)

Een bal die vanuit een brede positie wordt gespeeld, gericht op een of meer teamgenoten in een centrale zone in de

nabijheid van het doel. De bal moet daarbij een element van zijwaartse beweging hebben, van een

breder positie naar een meer centrale zone voor het doel.

Assist

De laatste baltoets van een teamgenoot die ertoe leidt dat de ontvanger van de bal een doelpunt maakt. Als

de assist wordt aangeraakt door een speler van de tegenpartij, moet de bal geacht worden onderweg te zijn naar de doelpuntenmaker, ongeacht die aanraking. In het geval van een eigen doelpunt, een doelpunt uit een directe vrije trap of een

doelpunt rechtstreeks uit een hoekschop wordt geen assist toegekend. Dezelfde regel geldt voor strafschoppen, tenzij

de strafschoptener ervoor kiest de bal te passen zodat een andere speler kan scoren. Zie ook 'Fantasy Assist'.

Pass

De poging om de bal van de ene speler naar een andere speler van hetzelfde team te spelen. Een speler mag elk lichaamsdeel gebruiken (voor zover toegestaan volgens de spelregels) om een pass uit te voeren. De categorisering van gebeurtenissen omvat passes in open spel, doeltrappen, hoekschoppen en vrije trappen

die als pass worden gespeeld. Voorzetten, worpen van de doelman en inwerpen tellen niet als pass.

TENNIS

Algemene regels.

Tenniswedstrijden blijven openstaan, waarbij alle weddenschappen geldig blijven totdat de officials of de organiserende instantie een winnaar uitroept. In dergelijke gevallen geldt de 48-uursregel niet.

Indien een speler echter opgeeft of verstek laat gaan (blessure, ziekte of persoonlijke omstandigheden), dan wel bij een eigen beslissing van de speler, een walk-over, diskwalificatie of staking van de wedstrijd, worden alle markten die op de baan zijn beslist dienovereenkomstig afgewikkeld en worden alle overige, onbesliste markten nietig en ongeldig verklaard. Voor alle duidelijkheid: als een tennisser opgeeft voordat het laatste punt is voltooid, wordt de markt voor de wedstrijdwinnaar ongeldig verklaard, maar alle markten met betrekking tot specifieke sets of games die wel zijn beslist, worden dienovereenkomstig afgewikkeld. Markten waarvan de uitkomst wiskundig vaststaat, worden afgewikkeld nadat het beslissende punt is bevestigd. Voorbeeld: bij een setstand van 3-3 is het minimumaantal games om de set te voltooien 9 (ofwel 6-3, ofwel 3-6). Dit betekent dat totaallijnen van 6.5, 7.5 en 8.5 al als winnend voor Over kunnen worden afgewikkeld. Gehele lijnen waarbij geen van beide selecties wint, worden ongeldig verklaard.

Tie Break: Dit is een game die wordt gespeeld wanneer twee deelnemers in een set een gelijke stand van 6-6 bereiken, en houdt in dat een van beide spelers 7 punten bereikt met een verschil van 2 ten opzichte

van zijn tegenstander. Belangrijk om te vermelden is dat de tiebreak voor de Over/Under-tennismarkten als één game telt, ongeacht de duur van het evenement.

Super Tie Break: Deze heeft vergelijkbare kenmerken als de Tie Break, met als verschil dat een van beide

spelers 10 punten bereikt met een verschil van 2 ten opzichte van zijn tegenstander. Belangrijk om te vermelden is dat de Super Tie Break of Match Tie Break voor Over/Under-tennismarkten als één game telt, ongeacht de duur van het evenement. Een Tie Break of Super Tie Break is geldig zolang de beslissing vóór aanvang van het evenement wordt aangekondigd. **Point winner markets:** Markten voor de winnaar van een punt worden afgewikkeld nadat het betreffende punt is bevestigd. Als het punt niet wordt gespeeld, wordt de markt ongeldig verklaard.

Afhandeling van tiebreaks bij grote toernooien Als de stand in de beslissende set 6-6 in games bereikt (2-2 of 1-1 in sets en 6-6 in games), is (zijn) de winnaar(s) van de wedstrijd de speler(s) die als eerste 10 punten wint (winnen) met een voorsprong van twee of meer punten (10-8, 10-7, 10-6, 11-9, 15-13 enz.). Bovenstaande regel geldt voor alle Grand Slams (Australian Open, French Open, US Open, Wimbledon), zowel in de kwalificaties als in het herenenkelspel en herendubbelspel, het damesenkelspel en damesdubbelspel, en de rolstoel- en juniorenevenementen in het enkelspel.

Hoofdmarkten

*Sommige van de onderstaande markten kunnen ook onder **E-Tennis** worden aangeboden (dezelfde regels zijn van toepassing)

Winner (1,2): Wedmarkt waarbij u de winnaar van de wedstrijd voorspelt, ongeacht de puntenmarge.

Handicap Games (spread): U moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen, waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd wordt opgeteld of daarvan wordt afgetrokken. **Handicap Sets:** U moet het resultaat voorspellen in termen van door elke speler gewonnen sets, waarbij de in de weddenschap gespecificeerde spread bij het eindresultaat wordt opgeteld of daarvan wordt afgetrokken.

Correct Score: U moet de juiste eindstand van de wedstrijd voorspellen in termen van door elke speler gewonnen sets. Als een speler tijdens de wedstrijd opgeeft, worden alle onbesliste weddenschappen ongeldig verklaard. **Total Games (Over/Under):** U moet voorspellen of het totale aantal in de wedstrijd gespeelde games boven of onder de aangegeven spread ligt. **Odd/Even games:** Voorspel of het totale aantal games aan het einde van de wedstrijd oneven of even is.

Total Games (Over/Under) Player 1: U moet voorspellen of het totale aantal games voor speler 1 boven of onder de aangegeven spread ligt. Een tiebreak telt als één game. Het aantal gespeelde games

wordt bij de afwikkeling van de weddenschap aangegeven door het tweede getal tussen haakjes. Als de wedstrijd niet wordt voltooid, worden alle onbesliste weddenschappen ongeldig verklaard.

Total Games (Over/Under) Player 2: U moet voorspellen of het totale aantal games voor speler 2 boven of onder de aangegeven spread ligt. Een tiebreak telt als één game. Het aantal gespeelde games wordt bij de afwikkeling van de weddenschap aangegeven door het tweede getal tussen haakjes. Als de wedstrijd niet wordt voltooid, worden alle onbesliste weddenschappen ongeldig verklaard.

Winner & Total: U moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen en of het aantal gespeelde games boven of onder de aangegeven spread ligt.

Will there be a tiebreak: U moet voorspellen of er in de wedstrijd een tiebreak komt. **Deuce in the game (Yes/No):** "Deuce in the game" betekent dat de stand in de game 40-40 wordt. **Will Game Go To Deuce? (Set "N", Game "X") (Yes/No):** U moet voorspellen of de stand in game "X" van set "N" 40-40 wordt.

Next Game Total Points (Set "N", Game "X") (Over/Under): U moet voorspellen of het totale aantal punten van de volgende game "X" van set "N" boven of onder de aangegeven spread ligt.

Game Point Winner (Set "N", Game "X", Point "Y"): U moet de winnaar voorspellen van punt "Y" van game "X" van set "N".

Game Correct Score (Set "N", Game "X"): U moet de juiste score voorspellen van game "X" van set "N" van de wedstrijd, in termen van de door elke speler gewonnen punten.

Game Winner (Set "N", Game "X"): U moet de winnaar voorspellen van game "X" van set "N".

Set "N" Game Handicap: U moet de winnaar van set "N" voorspellen, waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van die set wordt opgeteld of daarvan wordt afgetrokken.

Current Set "N" Total Games Odd/Even: U moet voorspellen of het totale aantal games aan het einde van de huidige set "N" oneven of even is.

Total Games Odd/Even (Set "N"): U moet voorspellen of het totale aantal games aan het einde van set "N" oneven of even is.

Current Set "N" Total Games Over/Under (Players): U moet voorspellen of het totale aantal games van de huidige set "N" voor de genoemde speler boven of onder de aangegeven spread ligt. Een tiebreak telt als één game.

Next Set "N" Total Games Over/Under (Players): U moet voorspellen of het totale aantal games van de volgende set "N" voor de genoemde speler boven of onder de aangegeven spread ligt. Een tiebreak telt als één game.

Next Set "N" Total Games Odd/Even: U moet voorspellen of het totale aantal games aan het einde van de volgende set "N" oneven of even is.

Player X Aces (Over/Under): U moet voorspellen hoeveel aces speler X tijdens de wedstrijd slaat

Total Aces (Over/Under): U moet voorspellen hoeveel aces beide deelnemers samen tijdens de wedstrijd slaan

Player X Double Faults (Over/Under): U moet voorspellen hoeveel dubbele fouten comp1 tijdens de wedstrijd maakt (o/u 1.5)

Total Double Faults (Over/Under): U moet voorspellen hoeveel dubbele fouten beide deelnemers samen tijdens de wedstrijd maken

Aces & Double Faults (Over/Under): U moet voorspellen hoeveel aces en dubbele fouten beide deelnemers samen tijdens de wedstrijd maken

Match Duration (minutes) (Over/Under): U moet voorspellen hoeveel minuten de wedstrijd duurt

Total Breaks (Over/Under): U moet voorspellen hoeveel breaks beide deelnemers samen tijdens de wedstrijd maken

Player X Total Breaks (Over/Under): U moet voorspellen hoeveel breaks speler X tijdens de wedstrijd maakt

Most Breaks of Serve (2-way): U moet voorspellen welke deelnemer de meeste breaks maakt (1/2; bij een gelijke stand wordt de markt ongeldig verklaard)

Most Breaks of Serve (3-way): U moet voorspellen welke deelnemer de meeste breaks maakt

Match to end x:y: U moet de exacte eindstand van de wedstrijd voorspellen in termen van door elke speler gewonnen sets. Als een speler tijdens de wedstrijd opgeeft, worden alle onbesliste weddenschappen ongeldig verklaard.

Next xth break: U moet voorspellen welke speler de x-de servicebreak in de wedstrijd maakt. Als er in de wedstrijd geen servicebreak plaatsvindt, worden weddenschappen als ongeldig afgewikkeld.

Total Aces Milestones: U moet het aantal tijdens een wedstrijd geserveerde aces voorspellen, met specifieke mijlpalen die door het sportsbook zijn vastgesteld

Player X - Aces Milestones: U moet het aantal aces voorspellen dat een specifieke speler tijdens een wedstrijd serveert, met specifieke mijlpalen die door het sportsbook zijn vastgesteld

Total Double Faults Milestones: U moet het aantal dubbele fouten voorspellen dat een speler tijdens een wedstrijd maakt

Player X - Double Faults Milestones: U moet het aantal dubbele fouten voorspellen dat speler X tijdens een wedstrijd maakt, met specifieke mijlpalen die door het sportsbook zijn vastgesteld

Total Aces & Double Faults Milestones: U moet het totale aantal aces en dubbele fouten voorspellen dat tijdens een wedstrijd wordt gemaakt, met specifieke mijlpalen die door het sportsbook zijn vastgesteld.

Player X - Total Aces & Double Faults Milestones: U moet het aantal aces en dubbele fouten voorspellen dat speler X tijdens een wedstrijd maakt, met specifieke mijlpalen die door het sportsbook zijn vastgesteld.

Aces Matchbet: U moet voorspellen welke speler in een specifieke wedstrijd de meeste aces slaat

Aces Handicap: U moet voorspellen welke speler de meeste aces slaat, waarbij een van de spelers een handicap krijgt

Double Faults Matchbet: U moet voorspellen welke speler in een specifieke wedstrijd de meeste dubbele fouten maakt.

Double Faults Handicap: U moet voorspellen welke speler de meeste dubbele fouten maakt, waarbij een van de spelers een handicap krijgt **Total Tie Breaks:** U moet het totale aantal tiebreaks in de wedstrijd voorspellen. **Player X - Total Points Over / Under:** U moet voorspellen of speler Y tijdens de wedstrijd boven of onder een gespecificeerd totaal aantal punten scoort. **Player X - Total Breaks:** U moet voorspellen hoeveel servicebreaks speler Y tijdens de wedstrijd realiseert **Player X - Aces:** U moet voorspellen hoeveel aces speler X in de wedstrijd slaat **Aces Matchbet:** U moet voorspellen welke speler in de wedstrijd de meeste aces slaat. Als beide spelers hetzelfde aantal slaan, kan de weddenschap als

gelijkspel worden afgewikkeld. **Player X - Double Faults:** U moet voorspellen hoeveel dubbele fouten speler Y tijdens de wedstrijd of set maakt. Van een dubbele fout is sprake wanneer de serveerder beide opslagpogingen mist. **Player X - total:** U moet het totale aantal games voorspellen dat speler X tijdens de wedstrijd wint. **Game N - Player X - total:** U moet het totale aantal punten voorspellen dat speler X tijdens game N wint. **First Player X - Service Game Result: Winner :** U moet voorspellen of de specifieke speler zijn eerste servicegame van de wedstrijd wint **First Player X - Service Game Result: First Point Winner:** U moet voorspellen of de specifieke speler het eerste punt van zijn eerste servicegame van de wedstrijd wint **First Player X - Service Game Result: Correct Score:** U moet de exacte score van de eerste servicegame van de specifieke speler voorspellen

Player Y - Total First serves in: U moet het totale aantal geslaagde eerste opslagen van speler Y tijdens de wedstrijd voorspellen **Player Y - Total Second serve attempts:** U moet het totale aantal tweede opslagpogingen van speler Y in de wedstrijd voorspellen. **Player Y - Total serve points won:** U moet het totale aantal punten voorspellen dat speler Y tijdens de wedstrijd op eigen opslag wint **Player Y - Total First Serve Points Won:** U moet het aantal punten voorspellen dat speler Y tijdens de wedstrijd wint op geslaagde eerste opslagen **Player Y - Total Second Serve Points Won:** U moet het aantal punten voorspellen dat speler Y tijdens de wedstrijd wint op geslaagde tweede opslagen **Player Y - Total Break Points Saved:** U moet het totale aantal breakpoints voorspellen waarmee speler Y tijdens de wedstrijd wordt geconfronteerd en dat hij met succes wegwerkt **Player Y - Total Break Points Faced:** U moet het totale aantal breakpoints voorspellen waarmee speler Y tijdens de wedstrijd wordt geconfronteerd **Player Y - Total Break Points Opportunities:** U moet het totale aantal breakpoints voorspellen dat speler Y tijdens de wedstrijd creëert (niet noodzakelijkerwijs benut). **Player Y - Total First Serve Attempts:** U moet het totale aantal eerste opslagpogingen van speler Y tijdens de wedstrijd voorspellen. **Player Y - Total Second Serve In:** U moet het totale aantal geslaagde tweede opslagen van speler Y tijdens de wedstrijd voorspellen **Player Y - Total First Serve Faults:** U moet het totale aantal gemiste eerste opslagen van speler Y tijdens de wedstrijd voorspellen **Total games:** U moet het totale aantal in de wedstrijd gespeelde games voorspellen. **To win from behind:** U moet voorspellen of een speler de wedstrijd wint na een achterstand in sets. **Player Y to win from behind:** U moet voorspellen of speler Y de wedstrijd wint na een achterstand in sets. **Player Y win to nil:** U moet voorspellen of speler Y de wedstrijd wint zonder een set te verliezen **Total Aces:** U moet het totale aantal in de wedstrijd geserveerde aces voorspellen. **Aces Handicap:** U moet de winnaar op aces voorspellen na toepassing van een handicap. **Total Double Faults:** U moet het totale aantal dubbele fouten in de wedstrijd voorspellen. **Player Y Double Faults:** U moet het aantal dubbele fouten voorspellen dat speler Y maakt. **Any set to nil:** U moet voorspellen of een set met een score van 6-0 wordt gewonnen. **Total Tie Breaks:** U moet het totale aantal in de wedstrijd gespeelde tiebreaks voorspellen. **Double Faults Handicap:** U moet de winnaar op dubbele fouten voorspellen na toepassing van een handicap. **Total match points in the match:** U moet voorspellen of het totale aantal in de wedstrijd gespeelde punten lager (under) of hoger (over) is dan de in de weddenschap aangeboden spread. **Odd/even match points:** U moet voorspellen of het totale aantal in de wedstrijd gespeelde punten oneven of even is. **Aces Matchbet:** U moet de speler met de meeste aces in de wedstrijd voorspellen. Gelijkspel is als uitkomst inbegrepen **Double Faults Matchbet:** U moet de speler met de meeste dubbele fouten in de wedstrijd voorspellen. Gelijkspel is als uitkomst inbegrepen

Setmarkten

1st Set Winner: U moet de winnaar van de eerste set voorspellen. De weddenschap wordt als "ongeldig" beschouwd als de eerste set niet wordt voltooid.

2nd Set Winner: U moet de winnaar van de tweede set voorspellen. De weddenschap wordt als "ongeldig" beschouwd als deze set niet wordt voltooid. **Set "X" Winner:** U moet de winnaar van set "X" voorspellen. Markten voor de setwinnaar worden afgewikkeld nadat het laatste punt van de set is bevestigd. De weddenschap wordt als "ongeldig" beschouwd als deze set niet wordt voltooid. **Double result (First set/ match):** Voorspel de winnaar van de eerste set én van de wedstrijd aan het einde, in één enkele wedmarkt. **Player 1 to win exactly 1 set:** Voorspel of de thuisspeler tijdens de wedstrijd precies 1 set wint. **Player 2 to win exactly 1 set:** Voorspel of de uitspeler tijdens de wedstrijd precies 1 set wint. **Exact Sets:** U moet het exacte aantal sets tijdens de wedstrijd voorspellen. **Total sets:** U moet voorspellen of het totale aantal in de wedstrijd gespeelde sets boven of onder de aangegeven spread ligt. **Any set to nil:** Voorspel of ten minste één set van de wedstrijd eindigt met de exacte score 6-0 / 0-6. **Set "X" Handicap games:** U moet de winnaar van set "X" voorspellen, waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd wordt opgeteld of daarvan wordt afgetrokken. Als de wedstrijd niet wordt voltooid, worden alle onbesliste weddenschappen ongeldig verklaard. **Set "X" Total games:** U moet voorspellen of het totale aantal games dat in set "X" tijdens de wedstrijd wordt gespeeld boven of onder de aangegeven spread ligt. **Set "X" Correct Score:** U moet de exacte juiste score van set "X" voorspellen. Als de genoemde set niet wordt voltooid, worden alle onbesliste weddenschappen ongeldig verklaard. **Player 1 to Win a Set:** U moet voorspellen of speler 1 al dan niet ten minste één set in de wedstrijd wint. Er zijn twee mogelijke uitkomsten: JA en NEE. **Player 2 to Win a Set:** U moet voorspellen of speler 2 al dan niet ten minste één set in de wedstrijd wint. Er zijn twee mogelijke uitkomsten: JA en NEE. **Set "X" odd/even:** U moet voorspellen of het totale aantal games dat in set "X" tijdens de wedstrijd wordt gespeeld oneven of even is. **Set "X" will there be a tiebreak :** U moet voorspellen of er in set "X" een tiebreak komt. **Set "N" - race to x games:** U moet voorspellen welke speler in de specifieke set als eerste "X" games bereikt. **Who will win Game (X and Y) of set n_:** Wedmarkt waarbij u de speler voorspelt die de games X en Y van set n wint. Bijvoorbeeld: 1 (games 6 en 7) 2e set (waarbij op de thuisspeler wordt gewed) - X (game 6 en 7) 2e set (waarbij u op de gelijke stand wedt) - 2 (game 6 en 7) 2e set (waarbij u op de uitspeler wedt). **Who will win point X in game Y in set n? (Includes live game bets):** Voorspel de speler die punt x van game y van set n wint. Bijvoorbeeld: de speler Wawrinka wint het 1e punt in game 10 van de 3e set van de wedstrijd. **Who will win game x of the set (1, 2, 3, 4,5)? (Includes live game bets):** Voorspel de speler die game x wint van de in de wedmarkt gespecificeerde set. Bijvoorbeeld: 1 (game 10) 2e set - 2 (game 10) 2e set. **Exact number of points in game X (1st set): (Includes live game bets):** Hiermee voorspelt u het exacte aantal punten dat wordt gespeeld in de gekozen game in de wedmarkt voor de eerste set.

Deuce in the game yes-no (Includes live bets): "Deuce in the game" betekent dat de stand in de game 40-40 wordt. **Result of game X (Set N) Player 1 or 2 (0-15-30-40):** Hierbij voorspelt u de winnaar van een game en hoeveel punten de tegenstander maakt (0-15-30-40); dat wil zeggen: als u speler 1 tot 30 kiest, betekent dit dat de game door speler 1 wordt gewonnen, maar dat speler 2 30 punten scoort. **Set "N" game x - odd/even points:** Hierbij voorspelt u of het aantal punten dat in een game van een set wordt gespeeld oneven of even is. **Set "N" game x - correct score or break:** Hierbij voorspelt u de winnaar van een game en hoeveel punten de tegenstander maakt (0-15-30-40), of dat er in de genoemde game een servicebreak plaatsvindt. **Set "N" game Y - race to x points:** Voorspel de speler die in de specifieke game als eerste X punten bereikt. **Set "N" game Y - first x points winner:** Voorspel de speler die de eerste X punten in de specifieke game wint. **Will Set "N" Go To Tie Break?:** U moet voorspellen of set "N" in een tiebreak eindigt.

Set Winner "N" and Total Set "N" Games: U moet de winnaar van set "N" voorspellen en of het aantal games dat in die set wordt gespeeld boven of onder de aangegeven spread ligt.

Current Set “N” Winner and Total Set “N” Games: U moet de winnaar van de huidige set “N” voorspellen en of het aantal games dat in die set wordt gespeeld boven of onder de aangegeven spread ligt.

Next Set “N” Winner and Total Set Games: U moet de winnaar van de volgende set “N” voorspellen en of het aantal games dat in die set wordt gespeeld boven of onder de aangegeven spread ligt

Set “N” Exact Score Group: U moet uit de aangeboden selecties de groep van exacte scores voorspellen waarin de exacte score van de set is opgenomen.

Xth Set – Winner & Total: U moet de winnaar van de set voorspellen en of het aantal gespeelde games boven of onder de aangegeven spread ligt.

Both players to win a set: Voorspel of beide spelers tijdens de wedstrijd een set winnen.

xth set - correct score after 4 games: U moet de exacte juiste score van set “X” na 4 games voorspellen. Als de genoemde games niet worden voltooid, worden alle onbesliste weddenschappen ongeldig verklaard

xth set - correct score after 6 games: U moet de exacte juiste score van set “X” na 6 games voorspellen. Als de genoemde games niet worden voltooid, worden alle onbesliste weddenschappen ongeldig verklaard

Set “N”- xth break: Hierbij voorspelt u welke speler tijdens set “N” de x-de break maakt. Minibreaks binnen tiebreaks of match-tiebreaks tellen niet mee. Er zijn drie mogelijke uitkomsten: player1, none, player2

Set “N” game x - break point: Hierbij voorspelt u of er tijdens game x van set “N” een breakpoint komt.

X set - game N - ace: U moet voorspellen of de speler tijdens set X een ace slaat in game N.

X set - Z ace: U moet voorspellen of een speler tijdens set X precies Z aces slaat.

X set - Player Y - total points: U moet het totale aantal punten voorspellen dat speler Y in set X scoort.

X set - Player Y - total breaks: U moet voorspellen hoeveel servicebreaks speler Y in set X realiseert. Van een break is sprake wanneer de ontvangende speler de game wint terwijl de tegenstander serveert

X set - Player Y - total aces: U moet het aantal aces voorspellen dat speler Y tijdens set X slaat

X set - most aces: U moet voorspellen welke speler in set X de meeste aces slaat. Als beide spelers hetzelfde aantal aces slaan, kan de weddenschap als gelijkspel worden beschouwd

X set - Player Y - total breaks: U moet voorspellen hoeveel servicebreaks speler X in set X realiseert.

X set - Z break: U moet voorspellen of er tijdens set X precies Z breaks plaatsvinden.

X set - game N - break point: U moet voorspellen of er een breakpoint komt tijdens een specifieke game in set X, game N. Van een breakpoint is sprake wanneer de ontvangende speler de kans heeft om de opslag van de serveerder te breken.

Set N - Player X - Total Double Faults: U moet voorspellen hoeveel dubbele fouten speler X tijdens set N maakt.

X set - to Break Serve: U moet voorspellen of een speler tijdens set X de opslag van de tegenstander breekt

X Set - Aces Handicap: U moet voorspellen welke speler in een specifieke set de meeste aces serveert, met toepassing van een handicap.

X set - Correct score by any player: U moet de exacte eindscore van een set voorspellen, ongeacht welke speler de set wint

X Set - Player Y - Total First serves in: U moet het totale aantal geslaagde eerste opslagen van speler Y tijdens set X van de wedstrijd voorspellen

X Set - Player Y - Total Second Serve Attempts: U moet het totale aantal tweede opslagpogingen van speler Y tijdens set X van de wedstrijd voorspellen.

X Set - Player Y - Total serve points won: U moet het totale aantal punten voorspellen dat speler Y tijdens set X van de wedstrijd op eigen opslag wint

X Set - Player Y - Total First Serve Points Won: U moet het aantal punten voorspellen dat speler Y tijdens set X van de wedstrijd wint op geslaagde eerste opslagen

X Set - Player Y - Total Second Serve Points Won: U moet het aantal punten voorspellen dat speler Y tijdens set X van de wedstrijd wint op geslaagde tweede opslagen

X set - Player Y - Total Break Points Saved: U moet het totale aantal breakpoints voorspellen waarmee speler Y tijdens set X van de wedstrijd wordt geconfronteerd en dat hij met succes wegwerkt

X set - Player Y - Total Break Points Faced: U moet het totale aantal breakpoints voorspellen waarmee speler Y tijdens set X wordt geconfronteerd

X set - Player Y - Total Break Points Opportunities: U moet het totale aantal breakpoints voorspellen dat speler Y tijdens set X van de wedstrijd creëert (niet noodzakelijkerwijs benut).

X Set - Player Y - Total First Serve Attempts: U moet het totale aantal eerste opslagpogingen van speler Y tijdens set X van de wedstrijd voorspellen.

X set - Player Y - Total Second Serve In: U moet het totale aantal geslaagde tweede opslagen van speler Y tijdens set X van de wedstrijd voorspellen

X set - Player Y - Total First Serve Faults: U moet het totale aantal gemiste eerste opslagen van speler Y tijdens set X van de wedstrijd voorspellen

X set – Total games: U moet het totale aantal games voorspellen dat in de gespecificeerde set wordt gespeeld.

X set – Game handicap: U moet de winnaar van de gespecificeerde set voorspellen na toepassing van de gamehandicap.

Will there be a 5th set: U moet voorspellen of de wedstrijd een 5e set krijgt.

X set – Player Y - total: U moet het totale aantal games voorspellen dat speler Y in de gespecificeerde set wint.

X set – Will there be a tiebreak: U moet voorspellen of er in de gespecificeerde set een tiebreak komt.

X set – Winner: U moet de winnaar van de gespecificeerde set voorspellen.

X set – Player Y - total: U moet het totale aantal games voorspellen dat speler Y in de gespecificeerde set wint.

X set – Race to games: U moet voorspellen welke speler in de set als eerste een gespecificeerd aantal games bereikt.

X set game Z – Correct score: U moet de exacte score van de gespecificeerde game in de set voorspellen.

X set – To Break Serve: U moet voorspellen of een speler in de gespecificeerde set een servicebreak realiseert.

X Set – Total Aces: U moet het totale aantal aces voorspellen dat in de gespecificeerde set wordt geserveerd.

X set – Most aces: U moet voorspellen welke speler in de gespecificeerde set de meeste aces serveert.

X Set – Aces Handicap: U moet de winnaar op aces van de gespecificeerde set voorspellen na toepassing van een handicap.

X Set – Total Double Faults: U moet het totale aantal dubbele fouten in de gespecificeerde set voorspellen.

Tie Break Winner (Set X): U moet de winnaar van de tiebreak in de gespecificeerde set voorspellen.

X set - N game – Z point and Y point winner: U moet voorspellen welke speler de gespecificeerde punten in game N van set X wint

X set - N game – total points: U moet voorspellen of het totale aantal punten dat in game N van set X wordt gespeeld boven of onder een gespecificeerd aantal ligt

Tennis – Outrights

Winner: U moet de winnaar van het betreffende toernooi voorspellen volgens de officiële klassering van de competitie.

Stage Of Elimination: Voorspel in welke ronde de geselecteerde speler wordt uitgeschakeld.

Reach the Final: Voorspel of de geselecteerde speler de finale van het genoemde toernooi bereikt.

Name of the Finalists: U moet de twee spelers voorspellen die de finale van het genoemde toernooi zullen bereiken.

Winning Quarter: U moet voorspellen dat de toernooiwinnaar afkomstig is uit het 1e/2e/3e/4e kwart van het schema.

Winning Half: U moet voorspellen dat de toernooiwinnaar afkomstig is uit de bovenste helft (Top Half) of de onderste helft (Bottom Half).

Quarter 1/2/3/4 Winner : U moet de winnaar van het kwart (1e/2e/3e/4e) voorspellen.

Who Will Go the Furthest: U moet voorspellen welke van de twee aangegeven spelers de beste positie bereikt in het genoemde toernooi.

Player H2H Markets: Als de vermelde speler in het geheel niet deelneemt aan het toernooi, worden de weddenschappen als ongeldig afgewikkeld. Bij een gelijke stand tussen de spelers worden de weddenschappen ongeldig verklaard.

BASKETBAL

Alle basketbalweddenschappen zijn gebaseerd op de reguliere speeltijd, tenzij anders vermeld in de marktnaam.

Hoofdmakten*

*Sommige van de onderstaande markten kunnen ook onder **E-Basketball** worden aangeboden (dezelfde regels zijn van toepassing)

Money Line (Winner): Voorspel de winnaar van de wedstrijd, ongeacht het puntenverschil. **Total (Over/Under):** Hierbij voorspelt u of het totale aantal punten dat door beide teams wordt gescoord hoger of lager zal zijn dan de lijn die in de gekozen wedmarkt wordt aangegeven. Bijvoorbeeld: Over 215.5 - Under 215.5. **Handicap (spread):** U moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen, waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd wordt opgeteld of ervan wordt afgetrokken.

Total points per team (home - away): Hierbij voorspelt u of het totale aantal punten dat door de thuisploeg of de uitploeg wordt gescoord hoger of lager zal zijn dan de lijn die in de gekozen wedmarkt wordt aangegeven. Bijvoorbeeld: Over 215.5 - Under 215.5. **Even/Odd (even/oneven) (1e helft of 2e helft):** Hier voorspelt u of het resultaat van de 1e helft of de 2e helft een oneven of een even getal zal zijn. **Winner of the match 1X2:** Voorspel of de thuisploeg of de uitploeg de winnaar wordt, met daarnaast de mogelijkheid om gelijkspel te selecteren. **Halftime/Fulltime:** Voorspelt welk team wint in de eerste helft van de wedstrijd en aan het einde van de wedstrijd. **Point Range:** Deze wedmarkt bestaat uit het voorspellen van een bereik waarbinnen het totale aantal punten van het evenement zal vallen; dat wil zeggen: als u het bereik (151-160) selecteert, mag het totaal van de in dit evenement gescoorde punten niet buiten dit interval vallen. **Winner + Totals:** Deze wedmarkt combineert twee hoofdmakten, waarbij u moet voorspellen wie de wedstrijd wint en hoeveel punten er in totaal (over/under) in de wedstrijd worden gescoord. **Xth Point:** U moet voorspellen welk team punt X scoort tijdens de wedstrijd. **Race to X Points:** Deze markt bestaat uit het voorspellen welk van de twee teams als eerste het aantal punten bereikt dat de markt bepaalt. Bijvoorbeeld: welk team bereikt als eerste 50 punten. **Winning Margin (winstmarge):** Wedmarkt waarbij u het verschil voorspelt dat een team aan het einde van de wedstrijd ten opzichte van zijn tegenstander zal hebben, bijvoorbeeld thuisploeg met 1-5 punten. **Overtime yes/no - will go to overtime:** Weddenschap waarbij u voorspelt of het evenement wel of geen verlenging krijgt. **Total (over-exact-under) - 3 possibilities:** Wedmarkt die de speler de mogelijkheid biedt te kiezen tussen 3 verschillende mogelijkheden, zoals over/under X aantal punten of exact X punten.

Any team total maximum consecutive points (over/under): U moet voorspellen of een van beide teams op enig moment in de wedstrijd meer of minder dan het opgegeven aantal opeenvolgende punten behaalt.

Home/Away total maximum consecutive points (over/under): U moet voorspellen of de thuisploeg dan wel de uitploeg op enig moment in de wedstrijd meer of minder dan het opgegeven aantal opeenvolgende punten behaalt.

Any team to lead by X: U moet voorspellen of een van beide teams op enig moment in de wedstrijd een voorsprong van X punten heeft.

Home/Away team to lead by X: U moet voorspellen of de thuisploeg dan wel de uitploeg op enig moment in de wedstrijd een voorsprong van X punten heeft.

Scoring type xth point: Deze markt bestaat uit het voorspellen van het scoretype van punt X tijdens de wedstrijd; er worden 6 uitkomsten aangeboden:

Thuisploeg scoort 1 punt

Thuisploeg scoort 2 punten

Thuisploeg scoort 3 punten

Uitploeg scoort 1 punt

Uitploeg scoort 2 punten

Uitploeg scoort 3 punten

Which team wins the jump ball: U moet voorspellen welk team de sprongbal wint.

Any team winning margin: U moet voorspellen of een van beide teams met de opgegeven marges wint.

Xth timeout: U moet voorspellen welk team de X-de time-out aanvraagt

Xth free throw scored: U moet voorspellen of de X-de vrije worp wordt gescoord of niet.

First point / winner double: U moet voorspellen welk team het eerste punt scoort en welk team de wedstrijd wint.

Time of first point (seconds elapsed): U moet voorspellen of het eerste punt na of vóór het opgegeven tijdsbestek wordt gescoord.

First basket scoring method: U moet de scoremethode van de eerste basket voorspellen.

First possession result: U moet het resultaat van het eerste balbezit voorspellen.

Match Total Three Point Shots Scored: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel driepunters er tijdens de wedstrijd worden genomen en gescoord.

Team Total Three Point Shots Scored - Home/Away Team: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel driepunters de thuisploeg/uitploeg laat noteren.

Team With Most Three Pointers Scored: Hierbij voorspelt u welk team tijdens de wedstrijd de meeste driepunters scoort.

Match Total Rebounds: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel rebounds er tijdens de wedstrijd plaatsvinden.

Team Total Rebounds - Home/Away Team: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel rebounds de thuisploeg/uitploeg laat noteren.

Team With Most Rebounds: Hierbij voorspelt u welk team de meeste rebounds laat noteren.

Match Total Assists: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel assists er tijdens de wedstrijd plaatsvinden.

Team Total Assists - Home/Away Team: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel assists de thuisploeg/uitploeg laat noteren.

Team With Most Assists: Hierbij voorspelt u welk team de meeste assists laat noteren.

Match Total Steals: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel steals er tijdens de wedstrijd plaatsvinden.

Team Total Steals - Home/Away Team: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel steals de thuisploeg/uitploeg laat noteren.

Team With Most Steals: Hierbij voorspelt u welk team de meeste steals laat noteren.

Match Total Blocks: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel blocks er tijdens de wedstrijd plaatsvinden.

Team Total Blocks - Home/Away Team: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel blocks de thuisploeg/uitploeg laat noteren.

Team With Most Blocks: Hierbij voorspelt u welk team de meeste blocks laat noteren.

Match Total Turnovers: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel turnovers er tijdens de wedstrijd plaatsvinden.

Team Total Turnovers - Home/Away Team: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel turnovers de thuisploeg/uitploeg laat noteren.

Team With Most Turnovers: Hierbij voorspelt u welk team de meeste turnovers laat noteren.

Match Total Fouls Committed: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel fouten er tijdens de wedstrijd worden begaan.

Team Total Fouls Committed - Home/Away Team: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel fouten de thuisploeg/uitploeg laat noteren.

Team With Most Fouls Committed: Hierbij voorspelt u welk team de meeste fouten laat noteren.

Match Total Free Throws Scored: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel vrije worpen er tijdens de wedstrijd worden gescoord.

Match Total Free Throws Scored - Home/Away Team: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel vrije worpen de thuisploeg/uitploeg laat noteren.

Team With Most Free Throws Scored: Hierbij voorspelt u welk team de meeste vrije worpen laat noteren.

Match Total Two Point Shots Scored: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel tweepunters er tijdens de wedstrijd worden gescoord.

Match Total Two Point Shots Scored - Home/Away Team: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel tweepunters de thuisploeg/uitploeg laat noteren.

Team With Most Two Points Shots Scored: Hierbij voorspelt u welk team de meeste tweepunters laat noteren.

Match Total Free Throws Attempted: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel vrije worpen er tijdens de wedstrijd worden genomen.

Match Total Free Throws Attempted - Home/Away Team: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel worpen de thuisploeg/uitploeg zal nemen.

Team With Most Free Throws Attempted: Hierbij voorspelt u welk team de meeste vrije worpen zal nemen.

Match Total Three Point Shots Attempted: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel driepuntspogingen er tijdens de wedstrijd worden ondernomen.

Match Total Three Point Shots Attempted - Home/Away Team: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel driepuntspogingen de thuisploeg/uitploeg zal ondernemen.

Team With Most Three Points Shots Attempted: Hierbij voorspelt u welk team de meeste driepuntspogingen zal ondernemen.

Match Total Two Point Shots Attempted: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel tweepuntspogingen er tijdens de wedstrijd worden ondernomen.

Match Total Two Point Shots Attempted - Home/Away Team: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel tweepuntspogingen de thuisploeg/uitploeg zal ondernemen.

Team With Most Two Points Shots Attempted: Hierbij voorspelt u welk team de meeste tweepuntspogingen zal ondernemen.

Match Total Offensive Rebounds: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel aanvallende rebounds er in totaal tijdens de wedstrijd plaatsvinden.

Match Total Offensive Rebounds - Home/Away Team: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel aanvallende rebounds de thuisploeg/uitploeg in totaal laat noteren.

Team With Most Offensive Rebounds: Hierbij voorspelt u welk team de meeste aanvallende rebounds laat noteren.

Match Total Defensive Rebounds: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel verdedigende rebounds er in totaal tijdens de wedstrijd plaatsvinden.

Match Total Defensive Rebounds - Home/Away Team: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel verdedigende rebounds de thuisploeg/uitploeg in totaal laat noteren.

Team With Most Defensive Rebounds: Hierbij voorspelt u welk team de meeste verdedigende rebounds laat noteren.

Winner & both teams to score X points: 1x2 & beide teams scoren X punten: u moet de uitslag van de wedstrijd voorspellen en of beide teams al dan niet X punten scoren.

Zth quarter both teams to score X points: U moet voorspellen of beide teams tijdens het Z-de kwart al dan niet X punten scoren.

Home/Away Team to win both halves: U moet voorspellen of de thuisploeg of de uitploeg beide helften wint.

Any team to win both halves: U moet voorspellen of er een team is dat beide helften wint.

Team to win both halves: U moet voorspellen welk team zowel de eerste als de tweede helft wint.

Double Chance: U moet de uitslag van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de wedstrijd wint de thuisploeg of eindigt de wedstrijd in gelijkspel), X2 (aan het einde van de wedstrijd wint de uitploeg of eindigt de wedstrijd in gelijkspel), 12 (aan het einde van de wedstrijd wint de thuisploeg of wint de uitploeg).

1x2 Halftime - Match winner : U moet de uitslag van de 1e helft van de wedstrijd voorspellen samen met de uitslag van de gehele wedstrijd. De mogelijke uitkomsten zijn: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X en 2/2). De uitkomst gelijkspel is inbegrepen **Winning margin 12-way :** U moet voorspellen welk team wint en met hoeveel punten. **Winning margin 14-way :** U moet zowel het winnende team als de puntenmarge van de overwinning voorspellen. Elk team heeft zeven mogelijke winstmarges. **Point range 10-way:** U moet het totale aantal punten voorspellen dat beide teams in de wedstrijd scoren, waarbij u kiest uit 10 vooraf gedefinieerde puntenbereiken. **Point range 12-way:** U moet het totale aantal punten voorspellen dat beide teams in de wedstrijd scoren, waarbij u kiest uit 12 vooraf gedefinieerde puntenbereiken. **Home Team to win both halves:** U moet voorspellen of de thuisploeg beide helften wint. **Away Team to win both halves:** U moet voorspellen of de uitploeg beide helften wint. **Any team to win both halves:** U moet voorspellen of een van beide teams beide helften wint. **Team to win both halves:** U moet voorspellen welk team, indien van toepassing, beide helften wint. **Both teams to score X points :** U moet voorspellen of beide teams het opgegeven aantal punten scoren.

Markten eerste helft

1st half - Draw No Bet: U moet de winnaar van de 1e helft voorspellen; als de helft in een gelijke stand eindigt, worden alle weddenschappen ongeldig verklaard; als de helft niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard. **1st half - Handicap:** U moet de winnaar van de 1e helft voorspellen, waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van de helft wordt opgeteld of ervan wordt afgetrokken; als de helft niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard. **1st half - Total (Under/Over):** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat tijdens de 1e helft wordt gescoord boven of onder de opgegeven lijn zal liggen; als de helft niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard. **1st half - Home/Away Total (Under/Over):** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat tijdens de 1e helft door de genoemde ploeg (thuisploeg of uitploeg) wordt gescoord boven of onder de opgegeven lijn zal liggen; als de helft niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard. **1st half - 1x2 -** Wed op de winnaar van de 1e helft, waarbij ook de optie gelijkspel beschikbaar is. **1st half - Odd/Even (oneven/ even):** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat in de 1e helft wordt gescoord oneven of even zal zijn; als de helft niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard. **1st half - Double Chance:** U moet de uitslag van de eerste helft van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de eerste helft van de wedstrijd wint de thuisploeg of is er sprake van een gelijke

stand), X2 (aan het einde van de eerste helft van de wedstrijd wint de uitploeg of is er sprake van een gelijke stand), 12 (aan het einde van de eerste helft van de wedstrijd wint de thuisploeg of wint de uitploeg).

1st half - both teams to score points: U moet voorspellen of beide teams tijdens de 1e helft van de wedstrijd ten minste X punten scoren **1st half - Sum Of Two Teams Last Digit Score:** U moet de som van het laatste cijfer van de score van beide teams in de eerste helft voorspellen. Voorbeeld 1: Als de score van de eerste helft 38-34 is, is het winnende cijfer 2. Voorbeeld 2: Als de score van de eerste helft 42-45 is, is het winnende cijfer 7. Voorbeeld 3: Als de score van de eerste helft 46-44 is, is het winnende cijfer 0. **1st half - Home Team Last Digit:** U moet het laatste cijfer van de score van de thuisploeg in de eerste helft voorspellen. **1st half - Away Team Last Digit:** U moet het laatste cijfer van de score van de uitploeg in de eerste helft voorspellen. **1st half - Ending Game:** U moet voorspellen wat de combinatie van de laatste cijfers van de score van de 1e helft zal zijn (in het formaat "winnend team - verliezend team"). Bijvoorbeeld: als de score van de 1e helft 41-44 is, is de winnende selectie 4:1 in plaats van 1:4.

Markten tweede helft

2nd half - Draw No Bet: U moet de winnaar van de 2e helft voorspellen; als de helft in een gelijke stand eindigt, worden alle weddenschappen voor deze markt ongeldig verklaard; als de helft niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard. **2nd half - Handicap:** U moet de winnaar van de 2e helft voorspellen, waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van de helft wordt opgeteld of ervan wordt afgetrokken; als de helft niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard. **2nd half - 1x2 -** Wed op de winnaar van de 2e helft, waarbij ook de optie gelijkspel beschikbaar is. **2nd half - Odd/Even (oneven/even):** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat in de 2e helft wordt gescoord oneven of even zal zijn; als de helft niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard. **2nd half - Double Chance:** U moet de uitslag van de tweede helft van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de tweede helft van de wedstrijd wint de thuisploeg of is er sprake van een gelijke stand), X2 (aan het einde van de tweede helft van de wedstrijd wint de uitploeg of is er sprake van een gelijke stand), 12 (aan het einde van de tweede helft van de wedstrijd wint de thuisploeg of wint de uitploeg). **2nd half 1x2 & 2nd half total :** U moet de winnaar van de 2e helft voorspellen (gelijkspel inbegrepen) en of het totale aantal punten in de 2e helft Over of Under een vastgestelde lijn zal zijn **2nd half handicap & 2nd half total:** U moet de winnaar van de 2e helft voorspellen, waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van de 2e helft wordt opgeteld of ervan wordt afgetrokken, en of het totale aantal punten dat in de 2e helft wordt gescoord Over of Under een vastgestelde lijn zal zijn. **2nd half - Sum Of Two Teams Last Digit Score:** U moet de som van het laatste cijfer van de score van beide teams in de tweede helft voorspellen. Voorbeeld 1: Als de score van de tweede helft 38-34 is, is het winnende cijfer 2. Voorbeeld 2: Als de score van de tweede helft 42-45 is, is het winnende cijfer 7. Voorbeeld 3: Als de score van de tweede helft 46-44 is, is het winnende cijfer 0. **2nd half - Home Team Last Digit:** U moet het laatste cijfer van de score van de thuisploeg in de tweede helft voorspellen. **2nd half - Away Team Last Digit:** U moet het laatste cijfer van de score van de uitploeg in de tweede helft voorspellen.

2nd half - Ending Game : U moet voorspellen wat de combinatie van de laatste cijfers van de score van de 2e helft zal zijn (in het formaat "winnend team - verliezend team"). Bijvoorbeeld: als de score van de 2e helft 41-44 is, is de winnende selectie 4:1 in plaats van 1:4.

*Een eventuele verlenging telt mee voor de 2e helft bij markten waarbij verlenging is vermeld

Kwartmarkten

1E-2E-3E-4E KWART: De kwartmarkten stellen de speler in staat te wedden op het eindresultaat van elk van de kwarten. **Quarter Winner:** Wed op de winnaar van het betreffende kwart. **Quarter 1x2:** U moet de uitslag van het betreffende kwart voorspellen; de selecties zijn 1 - de thuisploeg, 2 - de uitploeg en X - gelijkspel. Als het kwart niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard. **Quarter Draw No Bet:** U moet de winnaar van het betreffende kwart voorspellen; als het kwart in een gelijke stand eindigt, worden alle weddenschappen voor deze markt ongeldig verklaard; als het kwart niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard. **Quarter Handicap:** U moet de winnaar van het betreffende kwart voorspellen, waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van het kwart wordt opgeteld of ervan wordt afgetrokken; als het kwart niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard. **Quarter Total:** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat tijdens het betreffende kwart wordt gescoord boven of onder de aangegeven lijn zal liggen; als het kwart niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard. **Quarter Total Home/Away:** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat tijdens het betreffende kwart door de genoemde ploeg (thuisploeg of uitploeg) wordt gescoord boven of onder de aangegeven lijn zal liggen; als het kwart niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard. **Quarter Winning Margin:** Wedmarkt waarbij u het verschil voorspelt dat een team aan het einde van het geselecteerde kwart ten opzichte van zijn tegenstander zal hebben. **Highest Scoring Quarter:** U moet voorspellen in welk kwart de meeste punten worden gescoord. **Xth Quarter - To Score Last Point:** U moet voorspellen welk team het laatste punt van het geselecteerde kwart scoort.

xth quarter - xth point: U moet voorspellen welk team het X-de punt scoort tijdens het geselecteerde kwart.

Which team to win every quarter: U moet voorspellen welk van de twee teams alle kwarten wint (bij een gelijke stand in enig kwart is de weddenschap verloren).

Home/Away Team to win all quarters: U moet voorspellen of de thuisploeg of de uitploeg alle kwarten wint

Any team to win all quarters: U moet voorspellen of er een team is dat alle kwarten wint

Team to win all quarters: U moet voorspellen welk team alle kwarten wint

Highest scoring quarter total: U moet voorspellen welk kwart het hoogste totale aantal gescoorde punten in een wedstrijd zal hebben

Lowest scoring quarter total: U moet voorspellen welk kwart het laagste totale aantal gescoorde punten in een wedstrijd zal hebben

X quarter - Double Chance: U moet de uitslag van kwart X van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van kwart X van de wedstrijd wint de thuisploeg of is er sprake van een gelijke stand), X2 (aan het einde van kwart X van de wedstrijd wint de uitploeg of is er sprake van een gelijke stand), 12 (aan het einde van kwart X van de wedstrijd wint de thuisploeg of wint de uitploeg).

X quarter 1x2 & X quarter total: U moet de winnaar van kwart X voorspellen en of het totale aantal punten dat in dat kwart wordt gescoord Over of Under een vastgestelde lijn zal zijn

X quarter handicap & X quarter total: U moet de winnaar van kwart X voorspellen, waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van kwart X wordt opgeteld of ervan wordt afgetrokken, en of het totale aantal punten dat in kwart X wordt gescoord Over of Under een vastgestelde lijn zal zijn.

Quarter X - Away Team to score more points + Player N - Over Z points + Player N - Over Y rebounds : U moet voorspellen of de uitploeg meer punten scoort dan de thuisploeg en of de aangegeven speler tijdens het aangegeven kwart meer dan Z punten scoort en meer dan Y rebounds pakt.

Quarter X - Home Team to score more points + Player N - Over Z points + Player K - Over Y points: U moet voorspellen of de thuisploeg meer punten scoort dan de uitploeg en of speler N tijdens het aangegeven kwart meer dan Z punten scoort en speler K meer dan Y punten scoort.

Quarter X - Away Team to score more points + Player N - Over Z points + Player K - Over Y points: U moet voorspellen of de uitploeg meer punten scoort dan de thuisploeg en of speler N tijdens het aangegeven kwart meer dan Z punten scoort en speler K meer dan Y punten scoort.

Home/Away Team - next three-point attempt after: {from} - Q X: U moet voorspellen of de thuisploeg of de uitploeg zijn volgende driepuntspoging na een bepaald tijdstip, en tijdens kwart X, raak of mis zal schieten. **Player N - next field goal attempt after: {from} - Q X:** U moet voorspellen of een specifieke speler zijn/haar volgende field goal na een bepaald tijdstip, en tijdens kwart X, raak of mis zal schieten. **Next made field goal in the game after: {from} - Q X:** U moet voorspellen of de volgende gescoorde field goal na een bepaald tijdstip, en tijdens kwart X, een 2- of 3-punter zal zijn. **Next field goal after: {from} - Q X:** U moet voorspellen welk team de volgende field goal scoort na een bepaald tijdstip, en tijdens kwart X, en of dit een 2- of 3-punter zal zijn. **Home/Away Team - next made field goal after: {from} - Q X:** U moet voorspellen of de volgende field goal die door de thuisploeg of de uitploeg wordt gescoord na een bepaald tijdstip, en tijdens kwart X, een 2- of 3-punter zal zijn. **Team to score the next field goal after: {from} - Q X:** U moet voorspellen welk team de volgende field goal scoort na een bepaald tijdstip, en tijdens kwart X. **X quarter both teams to score Z points:** U moet voorspellen of beide teams Z punten scoren tijdens kwart X van de wedstrijd

Team with highest scoring quarter: U moet voorspellen welk team de meeste punten scoort in één

afzonderlijk kwart van de 4 reguliere kwarten. De hoogste kwartscore van elk team wordt vergeleken. **X Quarter - Sum Of Two Teams Last Digit Score:** U moet de som van het laatste cijfer van de score van beide teams in kwart X voorspellen. Voorbeeld 1: Als de score van kwart X 18-14 is, is het winnende cijfer 2. Voorbeeld 2: Als de score van kwart X 22-25 is, is het winnende cijfer 7. Voorbeeld 3: Als de score van kwart X 26-24 is, is het winnende cijfer 0. **X Quarter - Home Team Last Digit Score:** U moet het laatste cijfer van de score van de thuisploeg in kwart X voorspellen. **X Quarter - Away Team Last Digit Score:** U moet het laatste cijfer van de score van de uitploeg in kwart X voorspellen.

***Alle kwarten of helften moeten zijn voltooid om de weddenschappen geldig te laten zijn. *Een eventuele verlenging telt mee voor het 4e kwart bij markten waarbij verlenging is vermeld**

Player Specials-markten

Alle Player Specials-markten voor basketbal worden afgewikkeld volgens de relevante officiële bron.

Player H2H Markets : Als de vermelde speler in het geheel niet deelneemt aan de wedstrijd, worden de weddenschappen als ongeldig afgewikkeld. Bij een gelijke stand tussen de spelers worden de weddenschappen ongeldig verklaard.

Player Points (over/under): Hierbij voorspelt u het aantal punten dat de betreffende speler tijdens de wedstrijd laat noteren. **Player Assists (over/under):** Hierbij voorspelt u het aantal assists dat een bepaalde speler tijdens de wedstrijd laat noteren. **Player Rebounds (over/under):** Hierbij voorspelt u het aantal rebounds dat een bepaalde speler tijdens de wedstrijd laat noteren. **Player 3pt Field Goals Made (over/under):** Hierbij voorspelt u het aantal driepunters dat een bepaalde speler tijdens de wedstrijd laat noteren. **Player Steals (over/under):** Hierbij voorspelt u het aantal steals dat de betreffende speler tijdens de wedstrijd laat noteren. **Player Blocks (over/under):** Hierbij voorspelt u het aantal blocks dat de betreffende speler tijdens de wedstrijd laat noteren. **Player points + rebounds + assists (over/under):** Hierbij voorspelt u het gecombineerde aantal punten, rebounds en assists dat de betreffende speler tijdens de wedstrijd laat noteren. **Player rebounds + assists (over/under):** Hierbij voorspelt u het gecombineerde aantal rebounds en assists dat de betreffende speler tijdens de wedstrijd laat noteren.

Player triple double: Hierbij voorspelt u of de betreffende speler tijdens de wedstrijd een triple-double laat noteren (10 in 3 van de belangrijkste statistiekcategorieën, zoals punten, assists, rebounds, steals, blocks) **First player to score:** Hierbij voorspelt u welke speler als eerste scoort in de wedstrijd (de geselecteerde speler moet aan de wedstrijd beginnen in de basisopstelling, anders wordt de weddenschap als ongeldig afgewikkeld). **First player to make a 3pt field goal:** Hierbij voorspelt u welke speler als eerste een driepunter scoort in de wedstrijd (de geselecteerde speler moet aan de wedstrijd beginnen in de basisopstelling, anders wordt de weddenschap als ongeldig afgewikkeld). **Most points for TEAM:** Hierbij voorspelt u welke speler de meeste punten voor zijn team scoort. **Head-to-head player points:** Hierbij voorspelt u welke van de genoemde spelers tijdens de wedstrijd de meeste punten laat noteren. **Head-to-head player rebounds:** Hierbij voorspelt u welke van de genoemde spelers tijdens de wedstrijd de meeste rebounds laat noteren. **Head-to-head player assists:** Hierbij voorspelt u welke van de genoemde spelers tijdens de wedstrijd de meeste assists laat noteren. **Player Points (at least):** Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel punten de betreffende speler tijdens de wedstrijd laat noteren **Player Assists (at least):** Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel assists de betreffende speler tijdens de wedstrijd laat noteren **Player Rebounds (at least):** Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel rebounds de betreffende speler tijdens de wedstrijd laat noteren **Player 3pt Field Goals Made (at least):** Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel driepunters de betreffende speler tijdens de wedstrijd laat noteren **Player Steals (at least):** Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel steals de betreffende speler tijdens de wedstrijd laat noteren. **Player Blocks (at least):** Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel blocks de betreffende speler tijdens de wedstrijd laat noteren. **Player points + rebounds + assists (at least):** Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel gecombineerde punten, rebounds en assists de betreffende speler tijdens de wedstrijd laat noteren. **PLAYER rebounds + assists (at least):** Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel gecombineerde rebounds en assists de betreffende speler tijdens de wedstrijd laat noteren. **Most Points (listed players only):** U moet voorspellen welke van de genoemde spelers tijdens de wedstrijd de meeste punten scoort. **Most Pts+Reb+Ast (listed players only):** U moet voorspellen welke van de genoemde spelers tijdens de wedstrijd de meeste punten+rebounds+assists scoort. **To Record A Double Double:** U moet voorspellen of de genoemde spelers een double-double laten noteren. **Most rebounds:** U moet voorspellen welke van de genoemde spelers de meeste rebounds laat noteren. **Most assists:** U moet voorspellen welke van de genoemde spelers de meeste assists laat noteren.

First point scorer: U moet voorspellen welke van de genoemde spelers het eerste punt van de wedstrijd scoort. **Player Personal Fouls Committed:** Hierbij voorspelt u het aantal fouten dat de betreffende speler

tijdens de wedstrijd laat noteren **Player Total 3 Point Shots Attempted**: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel driepuntspogingen de betreffende speler tijdens de wedstrijd heeft ondernomen. **Player Total Two Point Shots Attempted**: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel tweepuntspogingen de betreffende speler tijdens de wedstrijd heeft ondernomen **Player Total Field Goals Scored**: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel field goals de betreffende speler tijdens de wedstrijd laat noteren. **Player Total Field Goals Attempted**: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel field goal-pogingen de betreffende speler tijdens de wedstrijd heeft ondernomen. **Player Total Free Throws Scored**: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel vrije worpen de betreffende speler tijdens de wedstrijd laat noteren. **Player Total Free Throws Attempted**: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel vrije worpen de betreffende speler tijdens de wedstrijd heeft genomen. **Player First Period - Total Points**: Hierbij voorspelt u het aantal punten dat de betreffende speler tijdens de eerste periode laat noteren **Player First Period - Total Rebounds**: Hierbij voorspelt u het aantal rebounds dat de betreffende speler tijdens de eerste periode laat noteren **First Period - Total Assists**: Hierbij voorspelt u het aantal assists dat de betreffende speler tijdens de eerste periode laat noteren **Player Total Two Point Shots Scored**: Hierbij voorspelt u ten minste hoeveel tweepunters de betreffende speler tijdens de wedstrijd laat noteren **Player turnovers O/U**: U moet voorspellen of een specifieke speler tijdens een wedstrijd meer (over) of minder (under) dan een vastgesteld aantal turnovers laat noteren **First Basket Scorer in the game**: U moet voorspellen welke speler de eerste punten in een wedstrijd scoort **First Basket Scorer in the game and will that occur on a free throw?**: U moet voorspellen of de eerste basket het gevolg zal zijn van een vrije worp **First Basket Scorer in the game and will that occur on a 2PT field goal?**: U moet voorspellen of die basket een tweepunter zal zijn; dit is een specifiek type weddenschap **First Basket Scorer in the game and will that occur on a 3PT field goal?**: U moet voorspellen of die eerste basket een driepunter zal zijn **First Assist of the game**: U moet voorspellen welke speler de eerste assist in een wedstrijd laat noteren **First Assist of the game and will that assist be on a 2PT field goal?**: U moet voorspellen welke speler de eerste assist in een wedstrijd laat noteren en aangeven of die assist tot een tweepunter zal leiden

First Assist of the game and will that assist be on a 3PT field goal?: U moet voorspellen welke speler de eerste assist in een wedstrijd laat noteren en aangeven of die assist tot een driepunter zal leiden **First Rebound of the game**: U moet voorspellen welke speler de eerste rebound van een wedstrijd pakt **First Rebound of the game and will it be an Offensive Rebound**: U moet voorspellen welke speler de eerste rebound van de wedstrijd pakt en aangeven of die rebound een aanvallende rebound zal zijn **First Rebound of the game and will it be a Defensive Rebound**: U moet voorspellen welke speler de eerste rebound van de wedstrijd pakt en aangeven of die rebound een verdedigende rebound zal zijn **To Record A Double Double**: U moet voorspellen of de geselecteerde speler een double-double laat noteren. **To record a triple double**: U moet voorspellen of de geselecteerde speler een triple-double laat noteren. **Player points milestones**: U moet voorspellen of de geselecteerde speler de opgegeven mijlpaal voor punten bereikt. **Player assists milestones**: U moet voorspellen of de geselecteerde speler de opgegeven mijlpaal voor assists bereikt. **Player blocks milestones**: U moet voorspellen of de geselecteerde speler de opgegeven mijlpaal voor blocks bereikt. **Player rebounds milestones**: U moet voorspellen of de geselecteerde speler de opgegeven mijlpaal voor rebounds bereikt. **Player steals milestones**: U moet voorspellen of de geselecteerde speler de opgegeven mijlpaal voor steals bereikt. **Player 3-point field goals milestones**: U moet voorspellen of de geselecteerde speler de opgegeven mijlpaal voor driepunters bereikt. **Player Personal Fouls Committed milestones**: U moet voorspellen of de geselecteerde speler de opgegeven mijlpaal voor begane persoonlijke fouten bereikt. **Player Total 3 Point Shots Attempted milestones**: U moet voorspellen of de geselecteerde speler de opgegeven mijlpaal voor ondernomen driepuntspogingen bereikt. **Player Total Two Point Shots Attempted milestones**: U moet voorspellen of de geselecteerde speler de opgegeven mijlpaal voor ondernomen

tweepuntspogingen bereikt. **Player Total Field Goals Scored milestones:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler de opgegeven mijlpaal voor gescoorde field goals bereikt. **Player Total Field Goals Attempted milestones:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler de opgegeven mijlpaal voor ondernomen field goal-pogingen bereikt. **Player Total Free Throws Scored milestones:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler de opgegeven mijlpaal voor gescoorde vrije worpen bereikt. **Player Total Free Throws Attempted milestones:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler de opgegeven mijlpaal voor genomen vrije worpen bereikt. **Player First Quarter - Total Points milestones:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler in het eerste kwart de opgegeven mijlpaal voor punten bereikt.

Player First Period - Total Rebounds milestones: U moet voorspellen of de geselecteerde speler in het eerste kwart de opgegeven mijlpaal voor rebounds bereikt. **Player First Quarter - Total Assists milestones:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler in het eerste kwart de opgegeven mijlpaal voor assists bereikt. **Player Total Two Point Shots Scored milestones:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler de opgegeven mijlpaal voor gescoorde tweepunters bereikt. **Player turnovers milestones:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler de opgegeven mijlpaal voor turnovers bereikt. **Points + Rebounds milestones:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler de opgegeven gecombineerde mijlpaal voor punten en rebounds bereikt. **Points + Assists milestones:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler de opgegeven gecombineerde mijlpaal voor punten en assists bereikt. **Points + Rebounds + Assists milestones:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler de opgegeven gecombineerde mijlpaal voor punten, rebounds en assists bereikt. **Assists + Rebounds milestones:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler de opgegeven gecombineerde mijlpaal voor assists en rebounds bereikt. **Blocks + Steals milestones:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler de opgegeven gecombineerde mijlpaal voor blocks en steals bereikt.

* Als de vermelde speler in het geheel niet deelneemt aan de wedstrijd, worden de weddenschappen als ongeldig afgewikkeld. *Als een speler niet deelneemt aan de wedstrijd, worden alle weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Extra markten

Both teams to Score 80+: U moet voorspellen of beide teams tijdens de wedstrijd 80 of meer punten scoren **Both teams to Score 90+:** U moet voorspellen of beide teams tijdens de wedstrijd 90 of meer punten scoren **Both teams to Score 100+:** U moet voorspellen of beide teams tijdens de wedstrijd 100 of meer punten scoren **Both teams to Score 110+:** U moet voorspellen of beide teams tijdens de wedstrijd 110 of meer punten scoren **First shot attempt - Home team:** U moet voorspellen of het eerste schot van de thuisploeg tijdens de wedstrijd raak zal zijn. Als het eerste schot resulteert in een fout en de vrije worpen gedeeltelijk worden gemist, is het resultaat van de weddenschap ongeldig (Void). Als het eerste schot resulteert in een fout en de vrije worp raak is, is het resultaat van de weddenschap winst (Win). Als de vrije worpen volledig worden gemist, is het resultaat verlies (Lost). Bijvoorbeeld: als een speler 1/2 of 1/3, 2/3 vrije worpen scoort, is het resultaat van de weddenschap ongeldig (Void). Als een speler 2/2 of 3/3 vrije worpen scoort, is het resultaat van de weddenschap winst (Win). Als een speler 0/2 of 0/3 vrije worpen scoort, is het resultaat van de weddenschap verlies (Lose). **First shot attempt - Away team:** U moet voorspellen of het eerste schot van de uitploeg tijdens de wedstrijd raak zal zijn. Als het eerste schot resulteert in een fout en de vrije worpen gedeeltelijk worden gemist, is het resultaat van de weddenschap ongeldig (Void). Als

het eerste schot resulteert in een fout en de vrije worp raak is, is het resultaat van de weddenschap winst (Win). Als de vrije worpen volledig worden gemist, is het resultaat verlies (Lost). Bijvoorbeeld: als een speler 1/2 of 1/3, 2/3 vrije worpen scoort, is het resultaat van de weddenschap ongeldig (Void). Als een speler 2/2 of 3/3 vrije worpen scoort, is het resultaat van de weddenschap winst (Win). Als een speler 0/2 of 0/3 vrije worpen scoort, is het resultaat van de weddenschap verlies (Lose). **First shot of the game made:** U moet voorspellen of het eerste schot tijdens de wedstrijd raak zal zijn **Who wins opening tipoff?:** U moet de winnaar van de openings-tip-off voorspellen **Player N - first field goal attempt?:** U moet voorspellen of een specifieke speler zijn/haar eerste field goal raak of mis zal schieten **Which team will score more points in the next 5 minutes?:** U moet voorspellen welk team de meeste punten scoort in de komende 5 minuten van het aangegeven kwart en binnen het aangegeven interval van 5 minuten. **How many points will the Home Team score in the next 5 minutes?** U moet voorspellen hoeveel punten de thuisploeg scoort in de komende 5 minuten van het aangegeven kwart en binnen het aangegeven interval van 5 minuten. **How many points will the Away Team score in the next 5 minutes?** U moet voorspellen hoeveel punten de uitploeg scoort in de komende 5 minuten van het aangegeven kwart en binnen het aangegeven interval van 5 minuten. **Away Team Last Digit Score:** U moet het laatste cijfer van de eindscore van de uitploeg voorspellen. **Ending Game:** U moet voorspellen wat de combinatie van de laatste cijfers van de eindscore van de wedstrijd zal zijn (in het formaat "winnend team - verliezend team"). Bijvoorbeeld: als de eindscore van de wedstrijd 71-74 is, is de winnende selectie 4:1 in plaats van 1:4. **Home Team Last Digit Score:** U moet het laatste cijfer van de eindscore van de thuisploeg voorspellen. **After score X - Y - Next field goal after: Time N - Quarter Z:** U moet de volgende field goal voorspellen na de aangegeven score en tijd in het aangegeven kwart. **SGP - In Quarter X Home Team score more points + Player Over Z points + Player Over 3pt Field Goals:** U moet voorspellen of de thuisploeg in het aangegeven kwart meer punten scoort en of de geselecteerde speler de opgegeven totalen voor punten en driepunters overschrijdt. **SGP - In Quarter X Away Team score more points + Player Over Z points + Player Over 3pt Field Goals:** U moet voorspellen of de uitploeg in het aangegeven kwart meer punten scoort en of de geselecteerde speler de opgegeven totalen voor punten en driepunters overschrijdt. **SGP - In Quarter X Home Team score more points + Player Over Z points + Player Over N assists:** U moet voorspellen of de thuisploeg in het aangegeven kwart meer punten scoort en of de geselecteerde speler de opgegeven totalen voor punten en assists overschrijdt. **SGP - In Quarter X Away Team score more points + Player Over Z points + Player Over N assists:** U moet voorspellen of de uitploeg in het aangegeven kwart meer punten scoort en of de geselecteerde speler de opgegeven totalen voor punten en assists overschrijdt.

Basketbal – Outrights

Winner : U dient de winnaar van de betreffende competitie te voorspellen volgens de officiële eindrangschikking van de competitie. **H2H Championship (Regular Season) :** U dient te voorspellen welk van de twee teams hoger eindigt tijdens het reguliere seizoen van het betreffende toernooi. Als de twee teams hetzelfde aantal punten behalen, wordt deze weddenschap ongeldig verklaard. **Under/Over Points (Regular Season) :** U dient te voorspellen of het totale aantal punten dat een team in de betreffende ronde van een kampioenschap noteert, over of under de aangegeven lijn zal liggen. Als een of meer wedstrijden worden geannuleerd/onderbroken en de resterende wedstrijden of resterende delen van de wedstrijden geen invloed zouden hebben op de uitkomst van de weddenschappen, blijven de huidige resultaten geldig (in dat geval is een eventueel opnieuw gespeelde wedstrijd niet relevant); anders wordt deze weddenschap ongeldig verklaard. **Correct score Playoff Series (4/7 of 3/5) :** U dient het eindresultaat te voorspellen van de wedstrijdserie tussen de 2 aangegeven teams. Voor de verslaglegging worden uitsluitend de officiële websites van elke competitie als geldig beschouwd. Als de

serie niet wordt voltooid, wordt deze weddenschap ongeldig verklaard. **H2H to Qualify** : U dient te voorspellen welk van de twee aangegeven teams de betreffende kwalificatiefase of play-offronde doorkomt. **Finalists** : U dient te voorspellen welke twee teams elkaar treffen in de finale van het toernooi. **Best Scorer** : U dient de speler te voorspellen die tijdens het betreffende toernooi de meeste punten scoort. Als de gekozen speler tijdens het betreffende toernooi ten minste één keer speelt, blijft deze weddenschap geldig; anders wordt deze ongeldig verklaard. **H2H Scorer**: U dient te voorspellen welke van de twee spelers tijdens het betreffende toernooi de meeste punten scoort. Als de twee spelers hetzelfde aantal punten scoren, wordt deze weddenschap ongeldig verklaard. **Best player of the Tournament (MVP)**: U dient te voorspellen welke speler tot BESTE SPELER (MVP) van het evenement wordt verkozen. Voor de verslaglegging worden uitsluitend de officiële websites van elke competitie als geldig beschouwd. Als een speler in geen van de wedstrijden die in de markt zijn opgenomen op het scoreformulier verschijnt, worden weddenschappen op die speler als ongeldig afgewikkeld. **Relegation** : U dient het team te voorspellen dat uit het betreffende kampioenschap degradeert. Voor de verslaglegging wordt elke beslissing die vóór of tijdens de play-offs wordt genomen in aanmerking genomen. Beslissingen die na afloop van de play-offs worden genomen, worden niet meegenomen bij de afwikkeling van de weddenschap. **Winning Conference**: U dient de winnaar van de betreffende conference van het betreffende toernooi te voorspellen volgens de officiële eindrangschikking van de competitie. **Winner Division**: U dient de winnaar van de betreffende division van het betreffende toernooi te voorspellen volgens de officiële eindrangschikking van de competitie. **Top4, Top6, Top8, Top10**: U dient te voorspellen of het geselecteerde team aan het einde van de competitie op de betreffende toppositie eindigt. **Regular Season Wins (Under/Over)**: U dient het totale aantal overwinningen (under/over) van het geselecteerde team tijdens het betreffende toernooi te voorspellen volgens de officiële eindrangschikking van de competitie.

Awards - Most Improved Player (reg. season): U dient te voorspellen wie de Most Improved Player Award wint tijdens het reguliere seizoen van de betreffende competitie. **Defensive Player of the Year (reg. season)**: U dient te voorspellen wie de Defensive Player of the Year Award wint tijdens het reguliere seizoen van de betreffende competitie. **Awards - Sixth Man of the Year (reg. season)**: U dient te voorspellen wie de Sixth Man of the Year Award wint tijdens het reguliere seizoen van de betreffende competitie. **Will They Make The Playoffs (Yes/No)**: U dient te voorspellen of het geselecteerde team tijdens de betreffende competitie de play-offs bereikt (Ja) of niet (Nee) volgens de officiële eindrangschikking van de competitie.

IJSHOCKEY / HOCKEY (VELDHOCKEY)

De uitkomst van een weddenschap op een hockeyevenement is uitsluitend gebaseerd op de reguliere speeltijd plus verlenging en strafschoppenserie (indien van toepassing), tenzij anders vermeld in de marktnaam.

Hoofdmakten*

*Sommige van de hieronder vermelde markten kunnen worden aangeboden onder **E-Ice Hockey** (dezelfde regels zijn van toepassing).

Money Line: U dient de uitkomst van de wedstrijd te voorspellen. **1X2**: Voorspel of de winnaar van de wedstrijd de thuisploeg of de uitploeg zal zijn, of dat de einduitslag een gelijkspel wordt. **Handicap (2-Way)**: U dient de winnaar van de wedstrijd te voorspellen, waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd wordt opgeteld of ervan wordt afgetrokken. **Total**: U dient te voorspellen of het totale

aantal doelpunten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord over of onder de aangegeven spread zal liggen. **Both teams will score (GG/NG):** Voorspelt of beide teams aan het einde van de wedstrijd hebben gescoord. **Odd/Even (oneven/even):** U dient te voorspellen of het wedstrijdresultaat een oneven of even getal is. **First Goal:** U dient te voorspellen welk team het eerste doelpunt van de reguliere speeltijd scoort. **Last Goal:** U dient te voorspellen welk team het laatste doelpunt van de reguliere speeltijd scoort. **Double chance:** 1X: als het resultaat een thuisoverwinning of een gelijkspel is 2X: als het resultaat een uitoverwinning of een gelijkspel is 1.2: als het resultaat een thuisoverwinning of een uitoverwinning is **Total (Over/Under):** Voorspelt of de score aan het einde van de wedstrijd hoger of lager zal zijn dan het in de markt gekozen getal.

Handicap (2-Way) : U dient de winnaar van de wedstrijd te voorspellen, waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd wordt opgeteld of ervan wordt afgetrokken. **Draw no bet:** deze wedmarkt houdt het volgende in: om een weddenschap als winnend aan te merken, moet er noodzakelijkerwijs een winnend team zijn. Dit betekent dat, als de wedstrijd in een gelijkspel eindigt, de inzet wordt terugbetaald. Als de einduitslag bijvoorbeeld een gelijkspel is, wordt de weddenschap als ongeldig afgewikkeld. **Home Team / Away Team Total:** U dient te voorspellen of het totale aantal doelpunten dat de thuisploeg of de uitploeg tijdens de wedstrijd scoort over of onder de aangegeven spread zal liggen. **Winning Margin (winstmarge):** Wedmarkt waarbij u voorspelt met welk verschil een team aan het einde van de wedstrijd van zijn tegenstander wint. **Correct Score:** Voorspel de eindstand van het evenement aan het einde van de wedstrijd. **Will there be Overtime:** U dient te voorspellen of er al dan niet verlenging in de wedstrijd komt. **Handicap (3-Way) :** U dient de winnaar van de wedstrijd te voorspellen, waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd wordt opgeteld of ervan wordt afgetrokken. **Higher scoring period:** Voorspel welke van de perioden het hoogste aantal doelpunten zal hebben. **Home highest scoring period:** Voorspel in welke van de perioden de thuisploeg het hoogste aantal doelpunten zal hebben. **Away highest scoring period:** Voorspel in welke van de perioden de uitploeg het hoogste aantal doelpunten zal hebben **Odd/Even:** Voorspel of het aantal doelpunten aan het einde van het evenement een oneven of even getal vormt. **Weddenschappen op over/under, inclusief de 3 opties (over/under/gelijk ... doelpunten),** worden bij alle hockeywedstrijden uitsluitend voor de reguliere speeltijd aangeboden, ongeacht het kampioenschap. Als het totale aantal gescoorde doelpunten in de wedstrijd gelijk is aan het totaal van de weddenschap en er slechts twee opties worden aangeboden (hoger of lager, zonder de optie "gelijk ... doelpunten"), wordt de inzet terugbetaald. **Who will win the rest of the match - Who will win the rest of the first half (inclusief live wedden):** Dit is een livemarkt; u wedt op wie de rest van de wedstrijd wint (bij het selecteren van de markt geldt voor het evenement een 0-0-stand, onafhankelijk van de werkelijke stand op het moment van wedden). **Who will win the rest of the match:** Dit is een livemarkt; u wedt op wie de rest van de wedstrijd wint (bij het selecteren van de markt geldt voor het evenement een 0-0-stand, onafhankelijk van de werkelijke stand op het moment van wedden). **1X2 & Total :** Deze wedmarkt combineert twee hoofdwedmarkten, waarbij u moet voorspellen wie de wedstrijd wint en hoeveel doelpunten er in totaal (over/under) in de wedstrijd worden gescoord. **Home no bet:** U dient te voorspellen of de uitploeg de wedstrijd wint of dat de wedstrijd in een gelijkspel eindigt. Als de thuisploeg de wedstrijd wint, wordt de weddenschap ongeldig verklaard. **Away no bet:** U dient te voorspellen of de thuisploeg de wedstrijd wint of dat de wedstrijd in een gelijkspel eindigt. Als de uitploeg de wedstrijd wint, wordt de weddenschap ongeldig verklaard. **Exact goals:** U dient het exacte aantal doelpunten te voorspellen dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord.

Home exact goals: U dient het exacte aantal doelpunten te voorspellen dat de thuisploeg tijdens de wedstrijd scoort. **Away exact goals:** U dient het exacte aantal doelpunten te voorspellen dat de uitploeg tijdens de wedstrijd scoort. **Which team to score:** U dient te voorspellen welk team tijdens de wedstrijd

scoort; er zijn 4 mogelijke . uitkomsten: alleen team 1, alleen team 2, beide teams, geen van beide. **Home clean sheet:** Clean sheet is een term voor een team dat geen enkel tegendoelpunt heeft geïncasseerd. U dient te voorspellen of de thuisploeg tijdens de wedstrijd de nul houdt. **Away clean sheet:** Clean sheet is een term voor een team dat geen enkel tegendoelpunt heeft geïncasseerd. U dient te voorspellen of de uitploeg tijdens de wedstrijd de nul houdt. **1x2 & both teams to score:** U dient de uitkomst van de wedstrijd te voorspellen en of beide teams al dan niet scoren, uitsluitend in de 1e helft.

Overtime - 1x2: U dient de 1X2-uitkomst van uitsluitend de verlenging te voorspellen.

Overtime - double chance: U dient de double chance-uitkomst van uitsluitend de verlenging te voorspellen. 1X: als het resultaat een thuisoverwinning of een gelijkspel is 2X: als het resultaat een uitoverwinning of een gelijkspel is 1.2: als het resultaat een thuisoverwinning of een uitoverwinning is

Overtime - xth goal: U dient te voorspellen welk team tijdens de verlenging het volgende doelpunt scoort. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (de thuisploeg scoort), X (de teams spelen gelijk), 2 (de uitploeg scoort).

Overtime - total: U dient te voorspellen of het totale aantal doelpunten dat uitsluitend tijdens de verlenging wordt gescoord over of onder de aangegeven spread zal liggen. **Overtime - draw no bet:** deze wedmarkt houdt het volgende in: om een weddenschap als winnend aan te merken, moet er noodzakelijkerwijs een winnend team zijn. Dit betekent dat, als de verlenging in een gelijkspel eindigt, de inzet wordt terugbetaald. Als de einduitslag bijvoorbeeld een gelijkspel is, wordt de weddenschap als ongeldig afgewikkeld. **Overtime - competitor1 no bet:** U dient te voorspellen of de thuisploeg de verlenging wint of dat de wedstrijd in een gelijkspel eindigt. Als de thuisploeg de wedstrijd wint, wordt de weddenschap ongeldig verklaard. **Overtime - competitor2 no bet:** U dient te voorspellen of de uitploeg de verlenging wint of dat de wedstrijd in een gelijkspel eindigt. Als de thuisploeg de wedstrijd wint, wordt de weddenschap ongeldig verklaard. **Penalty shootout - winner:** U dient te voorspellen welk team de strafschoppenserie wint (1-2). **Penalty shootout - xth goal:** U dient te voorspellen welk team doelpunt "x" tijdens de strafschoppenserie scoort. 3 mogelijke uitkomsten: 1, X, 2. **xth goal & 1x2:** U dient gezamenlijk te voorspellen of het eindresultaat van de wedstrijd 1, X of 2 wordt en welk team doelpunt x van de wedstrijd scoort. **xth period 1x2 & 1x2:** U dient gezamenlijk het eindresultaat van de geselecteerde periode en het eindresultaat van de wedstrijd te voorspellen. De mogelijke uitkomsten zijn:

thuisploeg & thuisploeg gelijkspel & thuisploeg uitploeg & thuisploeg thuisploeg & gelijkspel gelijkspel & gelijkspel uitploeg & gelijkspel thuisploeg & uitploeg gelijkspel & uitploeg uitploeg & uitploeg **Home to win all periods:** U dient te voorspellen of de thuisploeg alle perioden van de wedstrijd wint. **Away to win all periods:** U dient te voorspellen of de uitploeg alle perioden van de wedstrijd wint. **Home to win any period:** U dient te voorspellen of de thuisploeg ten minste één periode van de wedstrijd wint. **Away to win any period:** U dient te voorspellen of de uitploeg ten minste één periode van de wedstrijd wint. **Home to score in all periods:** U dient te voorspellen of de thuisploeg in alle perioden van de wedstrijd scoort. **Away to score in all periods:** U dient te voorspellen of de uitploeg in alle perioden van de wedstrijd scoort. **All periods over x.5:** U dient te voorspellen of alle perioden van de wedstrijd over x.5 (0.5, 1.5, 2.5 ...) eindigen. **All periods under x.5:** U dient te voorspellen of alle perioden van de wedstrijd onder x.5 (0.5, 1.5, 2.5 ...) eindigen. **Scoring type:** U dient het scoretype van doelpunt x te voorspellen; er zijn 6 mogelijke uitkomsten: even strength (gelijke sterkte) powerplay short-handed penalty shot empty net geen doelpunt **Home xth scoring type:** U dient het scoretype van doelpunt x te voorspellen. **Away xth scoring type:** U dient het scoretype van doelpunt x te voorspellen. **Match go to shootout:** U dient te voorspellen of de wedstrijd in een strafschoppenserie eindigt **Both teams to score twice:** U dient te voorspellen of beide teams tweemaal scoren in de wedstrijd. **Total penalty minutes (over/under):** U dient te voorspellen of het totale aantal strafminuten over of onder de gegeven lijn zal liggen. **10 minutes**

- **total from A to B:** U dient het totale aantal doelpunten te voorspellen dat binnen een specifiek segment van 10 minuten van de wedstrijd wordt gescoord

5 minutes - total from A to B: U dient het totale aantal doelpunten te voorspellen dat binnen een specifiek segment van 5 minuten van de wedstrijd wordt gescoord **Powerplay Goals:** U dient het totale aantal doelpunten te voorspellen dat tijdens powerplays in een wedstrijd wordt gescoord **Empty net goal:** U dient te voorspellen of een team een doelpunt scoort wanneer de tegenstander zijn doelverdediger heeft gewisseld voor een extra veldspeler, doorgaans in de slotminuten van de wedstrijd **Short-handed goal:** U dient te voorspellen of een team een doelpunt scoort terwijl het in numerieke minderheid speelt, doorgaans doordat een van zijn spelers op de strafbank zit **Faceoffs:** U dient te voorspellen of het aantal faceoffs dat tijdens de wedstrijd wordt genoteerd over of onder een vastgestelde lijn zal liggen. **Home Team Faceoffs:** U dient te voorspellen of het aantal faceoffs dat de thuisploeg tijdens de wedstrijd wint over of onder een vastgestelde lijn zal liggen. **Away Team Faceoffs:** U dient te voorspellen of het aantal faceoffs dat de uitploeg tijdens de wedstrijd wint over of onder een vastgestelde lijn zal liggen. **Faceoffs 1X2:** U dient te voorspellen welk team tijdens de wedstrijd de meeste faceoffs wint **2min Penalties:** U dient te voorspellen of het totale aantal straffen van 2 minuten dat tijdens de wedstrijd wordt genoteerd over of onder een vastgestelde lijn zal liggen. **Home Team 2min Penalties:** U dient te voorspellen of het totale aantal straffen van 2 minuten dat de thuisploeg tijdens de wedstrijd noteert over of onder een vastgestelde lijn zal liggen. **Away Team 2min Penalties:** U dient te voorspellen of het totale aantal straffen van 2 minuten dat de uitploeg tijdens de wedstrijd noteert over of onder een vastgestelde lijn zal liggen. **2min Penalties 1X2:** U dient te voorspellen welk team tijdens de wedstrijd de meeste straffen van 2 minuten noteert. **A five-minute penalty will be given in the match:** U dient te voorspellen of er tijdens de wedstrijd ten minste één straf van vijf minuten wordt gegeven **Home Team Powerplay Goals:** U dient te voorspellen of het aantal powerplay-doelpunten dat de thuisploeg tijdens de wedstrijd scoort over of onder een vastgestelde lijn zal liggen. **Away Team Powerplay Goals:** U dient te voorspellen of het aantal powerplay-doelpunten dat de uitploeg tijdens de wedstrijd scoort over of onder een vastgestelde lijn zal liggen. **Powerplay Goals 1X2:** U dient te voorspellen welk team tijdens de wedstrijd de meeste powerplay-doelpunten scoort. **Both Teams to Score in All Periods:** U dient te voorspellen of beide teams in elke periode van de wedstrijd ten minste één doelpunt scoren **Team to Win most Periods:** U dient te voorspellen welk team de meeste perioden wint **Home Team to Win with a clean sheet:** U dient te voorspellen of de thuisploeg de wedstrijd wint met een clean sheet (de nul houdt). **Away Team to Win with a clean sheet:** U dient te voorspellen of de uitploeg de wedstrijd wint met een clean sheet (de nul houdt).

Home Team win to nil: U dient te voorspellen of de thuisploeg de wedstrijd wint terwijl zij de tegenstander op nul doelpunten houdt **Away Team win to nil:** U dient te voorspellen of de uitploeg de wedstrijd wint terwijl zij de tegenstander op nul doelpunten houdt **1st half - 1x2:** Voorspel de uitkomst van de eerste helft. **1st half - draw No bet:** Voorspel de uitkomst van de eerste helft. Als het eindresultaat een gelijkspel is, wordt de weddenschap als ongeldig afgewikkeld. **1st half - handicap:** U dient de winnaar van de wedstrijd te voorspellen, waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van de 1e helft van de wedstrijd wordt opgeteld of ervan wordt afgetrokken. **1st half - total:** Op een bepaalde waarde die in de markt is gegeven, wedt u of er tijdens de 1e helft van de wedstrijd meer of minder doelpunten worden gescoord. **1st half - both teams to score:** U dient te voorspellen of beide teams elk ten minste één doelpunt scoren tijdens de 1e helft. **2nd half - 1x2:** Voorspel de uitkomst van de tweede helft **2nd half - total:** Op een bepaalde waarde die in de markt is gegeven, wedt u of er tijdens de 2e helft van de wedstrijd meer of minder doelpunten worden gescoord. **2nd half - both teams to score:** U dient te voorspellen of beide teams elk ten minste één doelpunt scoren tijdens de tweede helft **2nd Half - Home**

Team to Score: U dient te voorspellen of de thuisploeg tijdens de tweede helft ten minste één doelpunt scoort. **First team to score:** U dient te voorspellen welk team tijdens de wedstrijd als eerste scoort **Home Team to score:** U dient te voorspellen of de thuisploeg tijdens de wedstrijd ten minste één doelpunt scoort **Away Team to score:** U dient te voorspellen of de uitploeg tijdens de wedstrijd ten minste één doelpunt scoort **1st half - Home Team to score:** U dient te voorspellen of de thuisploeg tijdens de eerste helft ten minste één doelpunt scoort. **1st half - Away Team to score:** U dient te voorspellen of de uitploeg tijdens de eerste helft ten minste één doelpunt scoort. **2nd half - Away Team to score:** U dient te voorspellen of de uitploeg tijdens de tweede helft ten minste één doelpunt scoort. **Both teams to score 3 or more goals:** U dient te voorspellen of beide teams 3 of meer doelpunten scoren **Total (Over-exact-Under):** U dient te voorspellen of het totale aantal doelpunten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord: over een bepaald aantal, exact dat aantal of onder een bepaald aantal zal zijn **First team to score:** U dient te voorspellen welk team het eerste doelpunt van de wedstrijd scoort. **To Win To Nil:** U dient te voorspellen of een team de wedstrijd wint zonder een tegendoelpunt te incasseren. **Away Team to score first and win the game:** U dient te voorspellen of de uitploeg als eerste scoort en de wedstrijd wint.

Home Team to score first and win the game: U dient te voorspellen of de thuisploeg als eerste scoort en de wedstrijd wint. **Total shots on Target:** U dient het totale aantal schoten op doel tijdens de wedstrijd te voorspellen. **Home Team Odd/Even:** U dient te voorspellen of het totale aantal punten dat de thuisploeg scoort oneven of even is. **Away Team Odd/Even:** U dient te voorspellen of het totale aantal punten dat de uitploeg scoort oneven of even is. **Team to score first wins:** U dient te voorspellen of het team dat als eerste scoort de wedstrijd wint. **X period - Draw No bet:** U dient te voorspellen welk team de betreffende periode wint. Bij een gelijkspel wordt uw inzet terugbetaald. **X period - Total (Over-exact-Under):** U dient te voorspellen of het totale aantal punten dat in de aangegeven periode wordt gescoord over, exact of onder een bepaald aantal zal zijn. **Total (Over-exact-Under):** U dient te voorspellen of het totale aantal punten dat in de wedstrijd wordt gescoord over, exact of onder een bepaald aantal zal zijn. **X period - Z goal:** U dient te voorspellen of het aangegeven doelpuntnummer tijdens de aangegeven periode wordt gescoord. **Race to Z goals:** U dient te voorspellen welk team als eerste het aangegeven aantal doelpunten bereikt. **Handicap X:** U dient het wedstrijdresultaat te voorspellen na toepassing van de aangegeven handicap. **Will there be a penalty shootout:** U dient te voorspellen of de wedstrijd door een strafschoppenserie wordt beslist. **Penalty shootout - Winner:** U dient de winnaar van de strafschoppenserie te voorspellen. **Correct score:** U dient de exacte eindstand te voorspellen. **Which team will score more goals in the next 5 minutes:** U dient te voorspellen welk team tijdens het aangegeven interval van 5 minuten van de wedstrijd de meeste doelpunten scoort. **Will a goal be scored in the next 5 minutes:** U dient te voorspellen of er tijdens het aangegeven interval van 5 minuten van de wedstrijd ten minste één doelpunt wordt gescoord. **Will the home team score a goal in the next 5 minutes:** U dient te voorspellen of de thuisploeg tijdens het aangegeven interval van 5 minuten van de wedstrijd een doelpunt scoort. **Will the away team score a goal in the next 5 minutes:** U dient te voorspellen of de uitploeg tijdens het aangegeven interval van 5 minuten van de wedstrijd een doelpunt scoort.

Periodemarkten

1E-2E-3E PERIODE: De periodemarkten stellen de speler in staat te wedden op het eindresultaat van elk van de perioden.

Period 1X2 : Voorspel of de winnaar van de genoemde periode de thuisploeg of de uitploeg zal zijn, of dat de eindstand een gelijkspel wordt.

Period Draw no bet: deze wedmarkt houdt het volgende in: om een weddenschap als winnend aan te merken, moet er in de genoemde periode noodzakelijkerwijs een winnend team zijn. Dit betekent dat, als de wedstrijd in een gelijkspel eindigt, de inzet wordt terugbetaald. Als de einduitslag bijvoorbeeld een gelijkspel is, wordt de weddenschap als ongeldig afgewikkeld. **Period Double Chance:** 1X: als het resultaat in de genoemde periode een thuisoverwinning of een gelijkspel is 2X: als het resultaat in de genoemde periode een uitoverwinning of een gelijkspel is 1.2: als het resultaat in de genoemde periode een thuisoverwinning of een uitoverwinning is **Period Handicap (2-way):** U dient de winnaar van de genoemde periode te voorspellen, waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van de periode wordt opgeteld of ervan wordt afgetrokken. **Period Total:** U dient te voorspellen of het totale aantal doelpunten dat tijdens de genoemde periode wordt gescoord over of onder de aangegeven spread zal liggen. **Period First Goal:** U dient te voorspellen welk team het eerste doelpunt van de genoemde periode scoort. **Period Last Team to Score:** U dient te voorspellen welk team het laatste doelpunt van de genoemde periode scoort. **Period Both teams to score:** Voorspelt of beide teams al dan niet scoren in de genoemde periode. **Period - Home Team total:** U dient te voorspellen of het totale aantal doelpunten dat de thuisploeg tijdens de genoemde periode scoort over of onder de aangegeven spread zal liggen. **Period - Away Team total:** U dient te voorspellen of het totale aantal doelpunten dat de uitploeg tijdens de genoemde periode scoort over of onder de aangegeven spread zal liggen. **Period - exact goals:** U dient het exacte aantal doelpunten te voorspellen dat tijdens de genoemde periode wordt gescoord. **Period - Home Team exact goals:** U dient het exacte aantal doelpunten te voorspellen dat de thuisploeg tijdens de genoemde periode scoort. **Period - Away Team exact goals:** U dient het exacte aantal doelpunten te voorspellen dat de uitploeg tijdens de genoemde periode scoort. **Period - which team to score:** U dient te voorspellen welk team tijdens de genoemde periode scoort; er zijn 4 . mogelijke uitkomsten: alleen team 1, alleen team 2, beide teams, geen van beide. **Period - Home Team clean sheet:** Clean sheet is een term voor een team dat geen enkel tegendoelpunt heeft geïncasseerd. U dient te voorspellen of de thuisploeg tijdens de genoemde periode de nul houdt. **Period - Away Team clean sheet:** Clean sheet is een term voor een team dat geen enkel tegendoelpunt heeft geïncasseerd. U dient te voorspellen of de uitploeg tijdens de genoemde periode de nul houdt. **Period - correct score:** Voorspel de eindstand aan het einde van de genoemde periode. **Period - which team wins the rest:** Dit is een livemarkt; u wedt op wie de rest van de genoemde periode wint (bij het selecteren van de markt geldt voor het evenement een 0-0-stand, onafhankelijk van de werkelijke stand op het moment van wedden). **Period - odd/even:** Voorspel of het aantal doelpunten aan het einde van de genoemde periode een oneven of even getal vormt.

Xth period - either team to score: U dient te voorspellen of een van beide teams in de Xe periode scoort **Which team will win the opening faceoff of the X Period?:** U dient te voorspellen welk team de eerste faceoff van de aangegeven periode wint. **Which team will win the next faceoff after X Period and Y time?:** U dient te voorspellen welk team de eerstvolgende faceoff na de aangegeven periode en tijd wint. **Will there be a goal scored during the next power play after X Period and Y clock?:** U dient te voorspellen of er een doelpunt wordt gescoord tijdens de eerstvolgende powerplay na de aangegeven periode en kloktijd. **Will Home Team score a goal during their next power play after X period and last powerplay clock?:** U dient te voorspellen of de thuisploeg een doelpunt scoort tijdens haar eerstvolgende powerplay na de aangegeven periode en kloktijd. **Will Away Team score a goal during their next power play after X period and last powerplay clock?:** U dient te voorspellen of de uitploeg een doelpunt scoort tijdens haar eerstvolgende powerplay na de aangegeven periode en kloktijd.

Player Specials

De afwikkeling geldt voor elke speler die het speelveld betreedt, tenzij anders vermeld in de markt naam ("starting line up"). In dat geval geldt: als de vermelde speler niet in de basisopstelling van de wedstrijd staat, worden de weddenschappen als ongeldig afgewikkeld.

Anytime/Xth Goalscorer (LIVE) : Alle aangeboden spelers worden als Runners beschouwd. Als een niet-vermelde speler een doelpunt scoort, blijven alle weddenschappen op vermelde spelers geldig. Voor de afwikkeling tellen uitsluitend doelpunten en assists die tijdens de reguliere speeltijd worden gemaakt. Let op: als de stand na de reguliere speeltijd 0-0 is, worden alle weddenschappen als verloren afgewikkeld. Alle weddenschappen op spelers die waren vermeld maar het speelveld vóór het einde van de wedstrijd hebben verlaten (bijvoorbeeld door blessures of uitsluitingen), blijven geldig.

Player to Score a Point (LIVE) : Weddenschappen gelden uitsluitend voor de reguliere speeltijd. Alle aangeboden spelers worden als Runners beschouwd. Als een niet-vermelde speler een punt scoort, blijven alle weddenschappen op vermelde spelers geldig. Voor de afwikkeling tellen uitsluitend doelpunten en assists die tijdens de reguliere speeltijd worden gemaakt. Let op: als de stand na de reguliere speeltijd 0-0 is, worden alle weddenschappen als verloren afgewikkeld. Alle weddenschappen op spelers die waren vermeld maar het speelveld vóór het einde van de wedstrijd hebben verlaten (bijvoorbeeld door blessures of uitsluitingen), blijven geldig.

Overige spelersmarkten ijshockey

Voor de volgende Player Specials-markten gelden weddenschappen voor de reguliere speeltijd plus verlenging (indien van toepassing), tenzij anders vermeld. Een eventuele strafschoppenserie telt niet mee voor de afwikkeling.

Player Total Assists (of over/under) (PREMATCH) Player Total Goals (of over/under) (PREMATCH) Player Total Saves (of over/under) (PREMATCH)

Player Total Points (of over/under) (PREMATCH) : De markt heeft betrekking op doelpunten of assists van een speler.

Player Total Shots (of over/under) (PREMATCH) Player Total Shots on goal (of over/under) (PREMATCH) Player H2H Markets : Als de vermelde speler in het geheel niet aan de wedstrijd deelneemt, worden de weddenschappen als ongeldig afgewikkeld. Bij een gelijke stand tussen de spelers worden de weddenschappen ongeldig verklaard.

Player goals (at least): Hierbij voorspelt u hoeveel doelpunten de betreffende speler ten minste maakt.

Player assists (at least): Hierbij voorspelt u hoeveel assists de betreffende speler ten minste geeft.

Player shots on goal (at least): Hierbij voorspelt u hoeveel schoten op doel de betreffende speler ten minste lost. Schoten die niet op doel zijn, tellen niet mee.

Player saves (at least): Hierbij voorspelt u hoeveel reddingen de betreffende speler ten minste verricht.

Player points (at least): Hierbij voorspelt u hoeveel punten (doelpunten en assists samen) de betreffende speler ten minste maakt.

Player points (over/under): Hierbij voorspelt u het aantal punten (doelpunten en assists samen) dat de betreffende speler maakt.

Player shots on goal (over/under): Hierbij voorspelt u het aantal schoten op doel dat de betreffende speler lost. Schoten die niet op doel zijn, tellen niet mee.

Player saves (over/under): Hierbij voorspelt u het aantal reddingen dat de betreffende speler verricht.

Player goals (over/under): Hierbij voorspelt u het aantal doelpunten dat de betreffende speler maakt.

Player assists (over/under): Hierbij voorspelt u het aantal assists dat de betreffende speler geeft.

Player powerplay points: Hierbij voorspelt u het aantal punten (doelpunten en assists samen) dat de betreffende speler maakt tijdens de powerplay.

u het aantal punten dat een speler behaalt tijdens de numerieke meerderheid (powerplay). **Player plus / Minus:** Hierbij voorspelt u de punten die een speler behaalt in een plus/minus-waardering. Daarbij geldt dat een plus wordt toegekend aan een speler die op het ijs staat wanneer zijn team scoort bij gelijke sterkte of in ondertal (short-handed), terwijl een minus wordt toegekend aan spelers die op het ijs staan wanneer de tegenstander in die situaties scoort. **Player shutout:** Hierbij voorspelt u of een doelverdediger al dan niet een shutout noteert. Daarbij geldt dat een shutout (SO) wordt toegekend aan een doelverdediger die het andere team gedurende de gehele wedstrijd met succes van scoren afhoudt. Als in wedstrijden van het reguliere seizoen de stand 0–0 is en de wedstrijd naar een strafschoppenserie gaat, krijgen beide doelverdedigers een shutout toegekend. **Player blocked shots:** Hierbij voorspelt u het aantal geblokkeerde schoten dat een verdediger noteert. Daarbij geldt dat een schot dat naast wordt gewerkt of door een tegenstander wordt geblokkeerd, niet telt als schot op doel; het wordt genoteerd als geblokkeerd schot. De speler die het schot blokkeert, krijgt een "blocked shot" toegekend. **Player first goalscorer:** U dient de speler te voorspellen die tijdens de wedstrijd als eerste scoort. **Player last goalscorer:** U dient de speler te voorspellen die tijdens de wedstrijd als laatste scoort.

Faceoffs won O/U: U dient te voorspellen of het aantal faceoffs dat een speler tijdens de wedstrijd wint over of onder een vastgestelde lijn zal liggen. **Hits O/U:** U dient te voorspellen of het totale aantal hits (bodychecks om puckbezit te verkrijgen) dat een speler tijdens de wedstrijd uitdeelt over of onder het aangegeven aantal zal liggen.

*Als een speler niet aan de wedstrijd deelneemt, worden alle weddenschappen ongeldig verklaard.

Outrights ijshockey/hockey (veldhockey)

Winner: U dient de winnaar van het betreffende toernooi te voorspellen volgens de officiële eindrangschikking van de competitie. **Division / Conference Winner:** U dient de winnaar van de betreffende division of conference te voorspellen volgens de officiële eindrangschikking van de competitie. **Regular Season Points - Team:** U dient te voorspellen hoeveel punten (over/under) het genoemde team behaalt volgens de officiële eindrangschikking van de competitie. **Will they make the playoffs? - Team:** U dient te voorspellen of het genoemde team de play-offs van het betreffende toernooi bereikt volgens de officiële eindrangschikking van de competitie. **Top4, Top6, Top8, Top10:** U dient te voorspellen of het geselecteerde team aan het einde van de competitie op de betreffende toppositie eindigt. **Draft Xth Pick :** U dient te voorspellen wie de Xe pick in de genoemde draft wordt. **Draft Position - Player:** U dient te voorspellen welke positie de genoemde speler in de genoemde draft krijgt. **H2H - Correct Series Score:** U dient het eindresultaat te voorspellen van de wedstrijdserie tussen de 2 aangegeven teams. Voor de verslaglegging worden uitsluitend de officiële websites van elke competitie als geldig beschouwd. **H2H - When will the series end?:** U dient te voorspellen in hoeveel wedstrijden de wedstrijdserie tussen de 2 aangegeven teams wordt beslist. Voor de verslaglegging worden uitsluitend de officiële websites van elke competitie als geldig beschouwd. **H2H - Winner:** U dient te voorspellen welk van de twee aangegeven teams zich kwalificeert in de betreffende kwalificatiefase of play-offronde.

HANDBAL

Alle weddenschappen op **handbal** worden afgewikkeld op basis van 60 minuten speeltijd, tenzij anders aangegeven. Verlenging telt niet mee en heeft evenmin invloed op het resultaat van de tweede helft; zij wordt niet meegenomen bij de telling van weddenschappen op de tweede helft. Als de 60 minuten speeltijd om welke reden dan ook niet worden voltooid, worden alle weddenschappen ongeldig verklaard en wordt de inzet terugbetaald.

De wedstrijd moet worden voltooid om weddenschappen geldig te laten blijven (tenzij de markt al is afgewikkeld). Geen enkele livemarkt omvat de verlenging; het betreft markten zoals: 1x2, Handicap, Odd/Even, Handball Winning Margin en Double Chance, met uitzondering van wedmarkten zoals: To Qualify/winnaar van de beker/winst na verlenging enz.

Hoofdmarkten

1X2: Voorspel de uitkomst van de wedstrijd. **Total:** U wedt of er tijdens de wedstrijd meer of minder doelpunten worden gescoord dan de gegeven lijn. **Handicap:** U dient de winnaar van de wedstrijd te voorspellen, waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd wordt opgeteld of ervan wordt afgetrokken. **Double Chance:** U dient de uitkomst van de wedstrijd te voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de wedstrijd wint de thuisploeg of is het gelijkspel), X2 (aan het einde van de wedstrijd wint de uitploeg of is het gelijkspel), 12 (aan het einde van de wedstrijd wint de thuisploeg of wint de uitploeg). **Draw no bet:** Voorspel de uitkomst van de wedstrijd. Als het eindresultaat een gelijkspel is, wordt de weddenschap als ongeldig afgewikkeld. **Odd/Even (oneven/even):** Voorspel of het totale aantal gescoorde doelpunten een oneven of even getal is; als de eindstand 0:0 is, worden weddenschappen als even afgewikkeld. **Halftime/Fulltime:** Voorspel welk team zegeviert in de eerste helft en aan het einde van de wedstrijd. **Winning Margin (winstmarge):** Deze wedmarkt bestaat uit het voorspellen van welk team wint en met hoeveel verschil het wint. **Race to X Goals:** Voorspel welk team als eerste X doelpunten bereikt. **Handicap (3 way):** U dient het eindresultaat van de wedstrijd te voorspellen, rekening houdend met de handicap tussen haakjes. **Team Totals :** U wedt of er tijdens de wedstrijd voor de thuisploeg of de uitploeg meer of minder doelpunten worden gescoord dan de gegeven lijn. **1st / 2nd half markets:** In deze sectie vindt u de hoofdwedmarkten met betrekking tot de eerste of de tweede helft van de wedstrijd. **1X2 & totals:** Voorspel wie de wedstrijd wint en hoeveel doelpunten (over/under) er in de wedstrijd worden gescoord. **Highest scoring half:** Voorspel welke van de twee helften de hoogste score zal hebben. **Team highest scoring half:** Voorspel welke van de twee helften de hoogste score zal hebben ten opzichte van de andere, maar uitsluitend voor de thuisploeg of de uitploeg. **Team with highest scoring half :** Voorspel welk van de twee teams in één helft een hogere score behaalt dan het andere team. **Goal Range:** Voorspel binnen een geselecteerd bereik hoeveel doelpunten er in totaal door beide teams worden gescoord. **Team Goal Range:** Voorspel binnen een geselecteerd bereik hoeveel doelpunten de thuisploeg of de uitploeg scoort. **xth goal:** Voorspel welk team het xde doelpunt scoort.

Overtime - total: U dient te voorspellen of het totale aantal doelpunten dat tijdens de verlenging wordt gescoord over of onder de aangegeven lijn zal liggen. **Overtime - handicap:** U dient het eindresultaat van de verlenging te voorspellen, rekening houdend met de handicap tussen haakjes. **Home Team to score Z goals:** U dient te voorspellen of de thuisploeg tijdens de wedstrijd een bepaald aantal doelpunten bereikt. **Away Team to score Z goals:** U dient te voorspellen of de uitploeg tijdens de wedstrijd een bepaald aantal doelpunten bereikt. **Winning margin (winstmarge):** U dient de exacte winstmarge van een van beide teams te voorspellen. **Race to Z goals:** U dient te voorspellen welk team als eerste een bepaald aantal doelpunten bereikt. **1st half 1x2 & 1st half total:** U dient te voorspellen welk team de eerste helft wint en of het totale aantal doelpunten over of onder een bepaald aantal zal liggen. **1st half Race to Z goals:** U dient te voorspellen welk team tijdens de 1e helft als eerste een bepaald aantal doelpunten scoort. **Goal X:** U dient te voorspellen welk team het aangegeven doelpunt scoort.

Markten eerste helft

1st half - 1x2: Voorspel de uitkomst van de eerste helft. **1st half - double chance:** U dient de uitkomst van de eerste helft te voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de 1e helft wint de thuisploeg of is het gelijkspel), X2 (aan het einde van de 1e helft wint de uitploeg of is het gelijkspel), 12 (aan het einde van de 1e helft wint de thuisploeg of wint de uitploeg). **1st half - draw no bet:** Voorspel de uitkomst van de eerste helft. Als het eindresultaat een gelijkspel is, wordt de weddenschap als ongeldig afgewikkeld. **1st half - handicap x:y:** U dient het eindresultaat van de wedstrijd te voorspellen, rekening houdend met de handicap tussen haakjes. **1st half - handicap:** U dient de winnaar van de eerste helft te voorspellen, waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd wordt opgeteld of ervan wordt afgetrokken. **1st half - total:** Op een bepaalde waarde die in de markt is gegeven, wedt u of er tijdens de 1e helft van de wedstrijd meer of minder doelpunten worden gescoord. **1st half - Home total:** U wedt of er tijdens de eerste helft voor de thuisploeg meer of minder doelpunten worden gescoord dan de gegeven lijn. **1st half - Away total:** U wedt of er tijdens de eerste helft voor de uitploeg meer of minder doelpunten worden gescoord dan de gegeven lijn. **1st half - odd/even:** Voorspel of het totale aantal doelpunten dat tijdens de 1e helft wordt gescoord een oneven of even getal is; als de eindstand 0:0 is, worden weddenschappen als even afgewikkeld.

1st half - 1x2 & total: Voorspel wie de winnaar van de eerste helft wordt en hoeveel doelpunten (over/under) er in de eerste helft worden gescoord. **1st half - winning margin:** Deze wedmarkt bestaat uit het voorspellen van welk team de 1e helft wint en met hoeveel verschil het wint. **1st half - goal range:** Voorspel binnen een geselecteerd bereik hoeveel doelpunten er tijdens de 1e helft in totaal door beide teams worden gescoord. **1st half - Home goal range:** Voorspel binnen een geselecteerd bereik hoeveel doelpunten de thuisploeg tijdens de 1e helft in totaal scoort. **1st half - Away goal range:** Voorspel binnen een geselecteerd bereik hoeveel doelpunten de uitploeg tijdens de 1e helft in totaal scoort.

Markten tweede helft

2nd half - 1x2: Voorspel de uitslag van de tweede helft. **2nd half - double chance:** U moet de uitslag van de tweede helft voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de tweede helft wint de thuisploeg of is het gelijkspel), X2 (aan het einde van de tweede helft wint de uitploeg of is het gelijkspel), 12 (aan het einde van de tweede helft wint de thuisploeg of wint de uitploeg). **2nd half - draw no bet:** Voorspel de uitslag van de tweede helft. Als het eindresultaat een gelijkspel is, wordt de weddenschap als ongeldig afgewikkeld. **2nd half - odd/even:** Voorspel of het totale aantal doelpunten dat tijdens de tweede helft wordt gescoord een oneven (Odd) of even (Even) getal is; als de eindstand 0:0 is, worden weddenschappen als even afgewikkeld.

Player Specials

Player goals at least: U moet voorspellen hoeveel doelpunten een speler ten minste zal scoren tijdens de wedstrijd. **Player Goals:** Voorspel het totale aantal doelpunten dat een specifieke speler tijdens de wedstrijd scoort. **X goalscorer:** U moet voorspellen welke speler het X-de doelpunt van de wedstrijd zal scoren. **Last goalscorer:** U moet voorspellen welke speler het laatste doelpunt van de wedstrijd zal scoren.

Handbal Outrights

Winner: U moet de winnaar van het betreffende toernooi voorspellen volgens de officiële eindrangschikking van de competitie.

AMERICAN FOOTBALL

Alle weddenschappen op American football zijn gebaseerd op de reguliere speeltijd, tenzij anders vermeld in de marktnaam.

Hoofdmakten:

MoneyLine (1-2): U moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen, ongeacht de puntenspread. **Total**

(Under/Over): Bij dit type weddenschap voorspelt u het totale aantal punten in de wedstrijd. **Home Team**

Total (Under/Over): Weddenschap waarbij u het totale aantal punten van de thuisploeg voorspelt. **Away**

Team Total (Under/Over): Weddenschap waarbij u het totale aantal punten van de uitploeg voorspelt.

Race to xth points: Voorspel welk team als eerste X punten bereikt. **Next goal:** U moet voorspellen welk team de volgende score maakt. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (de thuisploeg scoort), X (geen van beide scoort), 2 (de uitploeg scoort).

Next scoring type: U moet voorspellen met welk scoretype de X-de score wordt gemaakt. Er zijn 4 mogelijke uitkomsten: touchdown, field goal, safety, geen. **Highest**

scoring quarter: U moet voorspellen in welk kwart van de wedstrijd de meeste punten worden gescoord.

Highest scoring half: U moet voorspellen in welke helft van de wedstrijd de meeste punten worden

gescoord. **Will there be overtime:** U moet voorspellen of er al dan niet een verlenging komt. **Odd/even:**

Voorspel of het totale aantal punten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord een oneven (Odd) of even

(Even) getal is; als de eindstand 0:0 is, worden weddenschappen als even afgewikkeld. **Home odd/even:**

Voorspel of het totale aantal punten dat de thuisploeg tijdens de wedstrijd scoort een oneven of even getal

is; als de eindstand 0:0 is, worden weddenschappen als even afgewikkeld. **Away odd/even:** Voorspel of

het totale aantal punten dat de uitploeg tijdens de wedstrijd scoort een oneven of even getal is; als de

eindstand 0:0 is, worden weddenschappen als even afgewikkeld. **Total touchdowns:** U moet het totale

aantal touchdowns (Over/Under) voorspellen dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord. **Total field goals**

made: U moet het totale aantal field goals (Over/Under) voorspellen dat tijdens de wedstrijd wordt

gescoord. **Total turnovers:** U moet het totale aantal turnovers (Over/Under) voorspellen dat tijdens de

wedstrijd wordt genoteerd. **Total sacks:** U moet het totale aantal sacks (Over/Under) voorspellen dat

tijdens de wedstrijd wordt genoteerd. **xth field goal made:** U moet voorspellen welk team de X-de field

goal van de wedstrijd maakt. **Will there be overtime:** Voorspel of er in het evenement al dan niet een

verlenging komt. **Total passing attempts:** U moet het gecombineerde aantal passing attempts

voorspellen dat beide teams tijdens een wedstrijd uitvoeren. **Total passing completions:** U moet het

gecombineerde aantal voltooide passes voorspellen dat beide teams tijdens een wedstrijd maken. **Total**

passing yards: U moet het gecombineerde aantal passing yards voorspellen dat beide teams tijdens een

wedstrijd behalen.

Total tackles: U moet het gecombineerde aantal tackles voorspellen dat beide teams tijdens een

wedstrijd maken. **Total offensive yards:** U moet het gecombineerde aantal yards voorspellen dat beide

teams gedurende de wedstrijd behalen. **Total receptions:** U moet het totale aantal voltooide passes

voorspellen dat door spelers van beide teams tijdens een wedstrijd wordt gevangen. **Total passing**

touchdowns: U moet het totale aantal touchdowns voorspellen dat beide teams tijdens een wedstrijd via

het passspel scoren. **Total rushing touchdowns:** U moet het cumulatieve aantal touchdowns

voorspellen dat beide teams tijdens een wedstrijd uit rushing plays scoren. **Total receiving touchdowns:**

U moet het cumulatieve aantal touchdowns voorspellen dat spelers van beide teams tijdens een wedstrijd uit voltooide passes scoren. **Total offensive touchdowns:** U moet het cumulatieve aantal touchdowns voorspellen dat beide teams tijdens een wedstrijd scoren. **Total receiving yards:** U moet het cumulatieve aantal yards voorspellen dat spelers tijdens een wedstrijd via voltooide passes behalen. **Total rushing yards:** U moet het cumulatieve aantal yards voorspellen dat alle spelers van beide teams tijdens een wedstrijd via rushing plays behalen. **Total rushing and receiving yards:** U moet het gecombineerde aantal yards voorspellen dat beide teams tijdens een wedstrijd via rushing en receiving plays behalen. **Total passing and rushing yards:** U moet het gecombineerde aantal yards voorspellen dat beide teams tijdens een wedstrijd via passing en rushing plays behalen. **Total tackles and assists:** U moet het cumulatieve aantal tackles (zowel solo als geassisteerd) voorspellen dat verdedigende spelers tijdens een wedstrijd maken. **Total 2pt made:** U moet het cumulatieve aantal geslaagde 2-punts conversiepogingen van beide teams tijdens een wedstrijd voorspellen. **Total 2pt attempts:** U moet het cumulatieve aantal pogingen van beide teams voorspellen om na een touchdown een 2-punts conversie te scoren tijdens een wedstrijd. **Total fumbles:** U moet het cumulatieve aantal fumbles (zowel verloren als heroverd) voorspellen dat beide teams tijdens een wedstrijd begaan. **Total passing yards gross:** U moet het totale aantal yards voorspellen dat een team tijdens een wedstrijd via passing plays behaalt. **Home Team - Z Touchdown Scorer:** U moet voorspellen welke speler van de thuisploeg een specifiek genummerde touchdown in de wedstrijd scoort. **Away Team - Z Touchdown Scorer:** U moet voorspellen welke speler van de uitploeg een specifiek genummerde touchdown in de wedstrijd scoort. **Home Team - Last Touchdown Scorer:** U moet voorspellen welke speler van de thuisploeg de laatste touchdown in de wedstrijd scoort.

Away Team - Last Touchdown Scorer: U moet voorspellen welke speler van de uitploeg de laatste touchdown in de wedstrijd scoort.

Markten eerste helft

1st half - 1x2: U moet de uitslag van de eerste helft voorspellen; de selecties zijn 1-de thuisploeg, 2-de uitploeg en X-gelijkspel. Als de helft niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard. **1st half - handicap:** U moet de winnaar van de eerste helft voorspellen, waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van de helft wordt opgeteld of ervan wordt afgetrokken; als de helft niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard. **1st half - total:** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat tijdens de eerste helft wordt gescoord boven (Over) of onder (Under) de aangegeven lijn zal liggen; als de helft niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard. **1st half - draw no bet:** U moet de winnaar van de eerste helft voorspellen; als de helft in een gelijke stand eindigt, worden alle weddenschappen op deze markt ongeldig verklaard; als de helft niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard. **1st half - odd/even:** U moet voorspellen of het aantal punten dat tijdens de eerste helft van de wedstrijd wordt gescoord oneven of even zal zijn. **1st half - Home team odd/even:** U moet voorspellen of het aantal punten dat de thuisploeg tijdens de eerste helft van de wedstrijd scoort oneven of even zal zijn. **1st half - Away team odd/even:** U moet voorspellen of het aantal punten dat de uitploeg tijdens de eerste helft van de wedstrijd scoort oneven of even zal zijn. **1st half - next score:** U moet voorspellen welk team tijdens de eerste helft de volgende score maakt. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (de thuisploeg scoort), X (gelijke stand), 2 (de uitploeg scoort). **1st half 1x2 & 1st half total:** U moet zowel het resultaat als het totale aantal punten (Over/Under) voor de eerste helft voorspellen. **1st half handicap & 1st half total:** U moet zowel het resultaat (rekening houdend met de handicap tussen haakjes) als het totale aantal punten (Over/Under) voor de eerste helft voorspellen. **1st half - Anytime touchdown scorer:** U moet voorspellen welke speler tijdens de eerste helft van de wedstrijd een touchdown scoort. **1st Half - Field goals made:** U

moet het totale aantal field goals voorspellen dat beide teams tijdens de eerste helft van de wedstrijd met succes maken. 1st half - Player passing yards Over / Under: U moet voorspellen of de passing yards van de speler in de eerste helft boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen. 1st half - Player passing touchdowns Over / Under: U moet voorspellen of de passing touchdowns van de speler in de eerste helft boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen. 1st half - Player receiving yards Over / Under: U moet voorspellen of de receiving yards van de speler in de eerste helft boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen. 1st half - Player receiving touchdowns Over / Under: U moet voorspellen of de receiving touchdowns van de speler in de eerste helft boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen.

1st half - Player rushing yards Over / Under: U moet voorspellen of de rushing yards van de speler in de eerste helft boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen. 1st half - Player rushing touchdowns Over / Under: U moet voorspellen of de rushing touchdowns van de speler in de eerste helft boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen. 1st half - Player interceptions Over / Under: U moet voorspellen of de interceptions van de speler in de eerste helft boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen. 1st half - Player Passing Attempts Over / Under: U moet voorspellen of de passing attempts van de speler in de eerste helft boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen. 1st half - Player rushing attempts Over / Under: U moet voorspellen of de rushing attempts van de speler in de eerste helft boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen. 1st half - Player receptions Over / Under: U moet voorspellen of de receptions van de speler in de eerste helft boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen. 1st half - Player rushing and receiving yards Over/Under: U moet voorspellen of de gecombineerde rushing en receiving yards van de speler in de eerste helft boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen. 1st half - Player passing completion Over / Under: U moet voorspellen of de passing completions van de speler in de eerste helft boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen. 1st half - Anytime touchdown scorer: U moet voorspellen of de speler op enig moment in de eerste helft een touchdown scoort.

Markten tweede helft

2nd half - 1x2: U moet de uitslag van de tweede helft voorspellen; de selecties zijn 1-de thuisploeg, 2-de uitploeg en X-gelijkspel. Als de helft niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard. **2nd half - handicap:** U moet de winnaar van de tweede helft voorspellen, waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van de helft wordt opgeteld of ervan wordt afgetrokken; als de helft niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard. **2nd half - total (Over/Under):** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat tijdens de tweede helft wordt gescoord boven of onder de aangegeven spread zal liggen; als de helft niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard. **2nd half - draw no bet:** U moet de winnaar van de tweede helft voorspellen; als de helft in een gelijke stand eindigt, worden alle weddenschappen op deze markt ongeldig verklaard; als de helft niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard. **2nd half - Anytime touchdown scorer:** U moet voorspellen welke speler tijdens de tweede helft van de wedstrijd een touchdown scoort. **2nd half - Player passing yards Over / Under:** U moet voorspellen of de passing yards van de speler in de tweede helft boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen. **2nd half - Player passing touchdowns Over / Under:** U moet voorspellen of de passing touchdowns van de speler in de tweede helft boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen.

2nd half - Player receiving yards Over / Under: U moet voorspellen of de receiving yards van de speler in de tweede helft boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen. **2nd half - Player receiving touchdowns Over / Under:** U moet voorspellen of de receiving touchdowns van de speler in de tweede helft boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen. **2nd half - Player rushing yards Over / Under:** U moet voorspellen of de rushing yards van de speler in de tweede helft boven of onder een opgegeven

aantal zullen liggen. **2nd half - Player rushing touchdowns Over / Under:** U moet voorspellen of de rushing touchdowns van de speler in de tweede helft boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen. **2nd half - Player interceptions Over / Under:** U moet voorspellen of de interceptions van de speler in de tweede helft boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen. **2nd half - Player Passing Attempts Over / Under:** U moet voorspellen of de passing attempts van de speler in de tweede helft boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen. **2nd half - Player rushing attempts Over / Under:** U moet voorspellen of de rushing attempts van de speler in de tweede helft boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen. **2nd half - Player receptions Over / Under:** U moet voorspellen of de receptions van de speler in de tweede helft boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen. **2nd half - Player rushing and receiving yards Over/Under:** U moet voorspellen of de gecombineerde rushing en receiving yards van de speler in de tweede helft boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen. **2nd half - Player passing completion Over / Under:** U moet voorspellen of de passing completions van de speler in de tweede helft boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen. **2nd half - Anytime touchdown scorer:** U moet voorspellen of de speler op enig moment in de tweede helft een touchdown scoort. **2nd half - Total field goals:** U moet het totale aantal field goals voorspellen dat in de tweede helft wordt gescoord. **2nd half - Total Touchdowns:** U moet het totale aantal touchdowns voorspellen dat in de tweede helft wordt gescoord. **2nd half - Home Team total touchdowns:** U moet het totale aantal touchdowns voorspellen dat de thuisploeg in de tweede helft scoort. **2nd half - Away Team total touchdowns:** U moet het totale aantal touchdowns voorspellen dat de uitploeg in de tweede helft scoort. **2nd half - Home Team field goals:** U moet het totale aantal field goals voorspellen dat de thuisploeg in de tweede helft scoort. **2nd half - Away Team field goals:** U moet het totale aantal field goals voorspellen dat de uitploeg in de tweede helft scoort. **2nd half - 1x2:** U moet voorspellen welk team de tweede helft wint. **2nd half - draw No bet:** Voorspel de uitslag van de tweede helft. Als het eindresultaat een gelijke stand is, wordt de weddenschap als ongeldig afgewikkeld.

Markten per kwart

Quarter - 1x2: U moet de uitslag van het geselecteerde kwart voorspellen; de selecties zijn 1-de thuisploeg, 2-de uitploeg en X-gelijkspel. Als het kwart niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard. **Quarter - total (Over/Under):** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat tijdens het geselecteerde kwart wordt gescoord boven of onder de aangegeven spread zal liggen; als het kwart niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard. **Quarter - draw no bet:** U moet de winnaar van het geselecteerde kwart voorspellen; als het kwart in een gelijke stand eindigt, worden alle weddenschappen op deze markt ongeldig verklaard; als het kwart niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard. **Quarter - handicap:** U moet de winnaar van het geselecteerde kwart voorspellen, waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van het kwart wordt opgeteld of ervan wordt afgetrokken; als het kwart niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard. **1st quarter 1x2 & 1st quarter total:** U moet zowel het resultaat als het totale aantal punten (Over/Under) voor het eerste kwart voorspellen. **1st quarter handicap & 1st quarter total:** U moet zowel het resultaat (rekening houdend met de handicap tussen haakjes) als het totale aantal punten (Over/Under) voor het eerste kwart voorspellen. **X quarter - Both teams to score:** U moet voorspellen of beide teams tijdens het X-de kwart van de wedstrijd zullen scoren. **X quarter - Player passing yards Over / Under:** U moet voorspellen of de passing yards van de speler in het aangegeven kwart boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen. **X quarter - Player passing touchdowns Over / Under:** U moet voorspellen of de passing touchdowns van de speler in het aangegeven kwart boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen. **X quarter - Player receiving yards Over / Under:** U moet voorspellen of de receiving yards van de speler in het aangegeven kwart boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen. **X quarter - Player receiving touchdowns Over /**

Under: U moet voorspellen of de receiving touchdowns van de speler in het aangegeven kwart boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen. **X quarter - Player rushing yards Over / Under:** U moet voorspellen of de rushing yards van de speler in het aangegeven kwart boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen. **X quarter - Player rushing touchdowns Over / Under:** U moet voorspellen of de rushing touchdowns van de speler in het aangegeven kwart boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen. **X quarter - Player interceptions Over / Under:** U moet voorspellen of de interceptions van de speler in het aangegeven kwart boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen. **X quarter - Player Passing Attempts Over / Under:** U moet voorspellen of de passing attempts van de speler in het aangegeven kwart boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen. **X quarter - Player rushing attempts Over / Under:** U moet voorspellen of de rushing attempts van de speler in het aangegeven kwart boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen. **X quarter - Player receptions Over / Under:** U moet voorspellen of de receptions van de speler in het aangegeven kwart boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen. **X quarter - Player rushing and receiving yards Over/Under:** U moet voorspellen of de gecombineerde rushing en receiving yards van de speler in het aangegeven kwart boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen.

X quarter - Player passing completion Over / Under: U moet voorspellen of de passing completions van de speler in het aangegeven kwart boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen. **X quarter - Anytime touchdown scorer:** U moet voorspellen of de speler op enig moment in het aangegeven kwart een touchdown scoort. **X quarter - Home Team total touchdowns:** U moet het totale aantal touchdowns voorspellen dat de thuisploeg in het aangegeven kwart scoort. **X quarter - Field goals:** U moet het totale aantal field goals voorspellen dat in het aangegeven kwart wordt gescoord. **X quarter - Home Team field goals:** U moet het totale aantal field goals voorspellen dat de thuisploeg in het aangegeven kwart scoort. **X quarter - Away Team field goals:** U moet het totale aantal field goals voorspellen dat de uitploeg in het aangegeven kwart scoort. **X quarter - Odd/Even:** U moet voorspellen of het totale aantal punten in het aangegeven kwart oneven of even zal zijn. **X quarter - Total:** U moet voorspellen of het totale aantal punten in het aangegeven kwart boven of onder een opgegeven aantal zal liggen. **X quarter - 1x2:** U moet de uitslag (winst thuisploeg, gelijkspel of winst uitploeg) voor het aangegeven kwart voorspellen. **X quarter - Away Team total touchdowns:** U moet het totale aantal touchdowns voorspellen dat de uitploeg in het aangegeven kwart scoort. **X quarter - Total touchdowns:** U moet het totale aantal touchdowns voorspellen dat in het aangegeven kwart wordt gescoord. **X quarter - Away Team total:** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat de uitploeg in het aangegeven kwart scoort boven of onder een opgegeven aantal zal liggen. **X quarter - Home Team total:** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat de thuisploeg in het aangegeven kwart scoort boven of onder een opgegeven aantal zal liggen.

Drive-markten

xth drive play x - competitor play type: Voorspel of het type play een rush of een pass zal zijn. Alleen een voorwaartse pass telt per definitie als passing play. Een sack wordt eveneens als passing play beschouwd. **xth drive play x - competitor pass completion:** Voorspel of er tijdens de genoemde play een voltooide pass zal zijn. Alleen een voorwaartse pass wordt per definitie als passing play in aanmerking genomen. **xth drive play x - competitor total yards gained:** Voorspel het totale aantal yards dat tijdens de genoemde play wordt behaald. Yards behaald door straffen (penalty's) tijdens de play worden niet meegerekend. **xth drive play x - competitor new first down:** Voorspel of de deelnemer tijdens de genoemde play een nieuwe first down behaalt. Een touchdown wordt alleen als nieuwe first down aangemerkt wanneer deze door de aanval wordt gescoord. First downs en yards behaald door

straffen tijdens de play worden niet meegenomen in de afwikkeling. **xth drive play x - competitor sack:** Voorspel of er in de genoemde play al dan niet een sack zal zijn. **xth drive - competitor result:** Voorspel de uitkomst van de genoemde drive van de deelnemer (punt, touchdown, field goal-poging). Andere uitkomsten worden afgewikkeld als "other".

*Als er geen plays zijn, worden alle markten afgewikkeld op basis van de volgende play, of ongeldig verklaard als de drive eindigt voordat de betreffende play is bereikt. **Als de drive is geëindigd voordat het betreffende playnummer is bereikt, worden alle markten voor de betreffende play als ongeldig beschouwd. Dit geldt ook voor punts en field goals.** * Field goal-yards worden niet meegerekend voor het totale aantal behaalde yards in een play.

Player Specials

Alle Player Special-markten voor American football worden afgewikkeld volgens de relevante officiële bron.

Player H2H Markets: Als de vermelde speler in het geheel niet aan de wedstrijd deelneemt, worden de weddenschappen als ongeldig afgewikkeld. Bij een gelijke stand tussen de spelers worden weddenschappen ongeldig verklaard.

Player passing yards: Hierbij voorspelt u het aantal passing yards dat de betreffende speler zal noteren.

Player passing yards (at least): Hierbij voorspelt u hoeveel passing yards de betreffende speler ten

minste zal noteren. **Player pass completions:** Hierbij voorspelt u het aantal pass completions dat de betreffende speler zal noteren. **Player pass completions (at least):** Hierbij voorspelt u hoeveel pass

completions de betreffende speler ten minste zal noteren. **Player pass touchdowns:** Hierbij voorspelt u

het aantal pass touchdowns dat de betreffende speler zal noteren. **Player pass touchdowns (at least):**

Hierbij voorspelt u hoeveel pass touchdowns de betreffende speler ten minste zal noteren. **Player**

rushing attempts: Hierbij voorspelt u het aantal rushing attempts dat de betreffende speler zal noteren.

Player rushing attempts (at least): Hierbij voorspelt u hoeveel rushing attempts de betreffende speler

ten minste zal noteren. **Player rushing yards:** Hierbij voorspelt u het aantal rushing yards dat de

betreffende speler zal noteren. **Player rushing yards (at least):** Hierbij voorspelt u hoeveel rushing yards

de betreffende speler ten minste zal noteren. **Player rushing touchdowns:** Hierbij voorspelt u het aantal rushing touchdowns dat de betreffende speler zal noteren.

Player rushing touchdowns (at least): Hierbij voorspelt u hoeveel rushing touchdowns de betreffende speler ten minste zal noteren. **Player receptions:** Hierbij voorspelt u het aantal receptions dat de

betreffende speler zal noteren. **Player receptions (at least):** Hierbij voorspelt u hoeveel receptions de

betreffende speler ten minste zal noteren. **Player receiving yards:** Hierbij voorspelt u het aantal receiving yards dat de betreffende speler zal noteren. **Player receiving yards(at least):** Hierbij voorspelt u hoeveel

receiving yards de betreffende speler ten minste zal noteren. **Player receiving touchdowns:** Hierbij

voorspelt u het aantal receiving touchdowns dat de betreffende speler zal noteren. **Player receiving**

touchdowns (at least): Hierbij voorspelt u hoeveel receiving touchdowns de betreffende speler ten

minste zal noteren. **Player to score first touchdown:** Voorspel welke speler de eerste touchdown van de

wedstrijd scoort. **Total interceptions thrown by QB:** Hierbij voorspelt u het totale aantal interceptions dat de betreffende speler zal noteren. **Longest completion by QB:** Hierbij voorspelt u de langste completion

die de betreffende speler zal noteren. **Player sacks:** Hierbij voorspelt u het aantal sacks dat de

betreffende speler zal noteren. **Player longest rush:** Hierbij voorspelt u de langste rush die de

betreffende speler zal noteren. **First rush attempt by PLAYER:** Voorspel welke speler de eerste rush

attempt van de wedstrijd noteert. **First reception by PLAYER:** Voorspel welke speler de eerste reception van de wedstrijd noteert. **First completion by QB:** Voorspel welke QB de eerste completion van de wedstrijd noteert. **Longest rushing play in game:** Voorspel welke speler de langste rushing play van de wedstrijd noteert. **Longest reception in game:** Voorspel welke speler de langste reception van de wedstrijd noteert. **Head-to-head player passing yards:** Hierbij voorspelt u welke van de genoemde spelers de meeste passing yards in de wedstrijd zal noteren. **Head-to-head player pass completions:** Hierbij voorspelt u welke van de genoemde spelers de meeste pass completions in de wedstrijd zal noteren. **Head-to-head player rush yards:** Hierbij voorspelt u welke van de genoemde spelers de meeste rush yards in de wedstrijd zal noteren. **Head-to-head player receiving yards:** Hierbij voorspelt u welke van de genoemde spelers de meeste receiving yards in de wedstrijd zal noteren. **Head-to-head player receptions:** Hierbij voorspelt u welke van de genoemde spelers de meeste receptions in de wedstrijd zal noteren. **Player carries at least:** U moet voorspellen hoeveel carries de vermelde speler ten minste zal noteren. **Player (defensive) to have an interception:** U moet voorspellen of de vermelde speler een interception zal noteren.

Player first rush: U moet voorspellen welke van de vermelde spelers de eerste rush noteert. **Player rushing-attempts at least:** U moet voorspellen hoeveel rushing attempts de vermelde speler ten minste zal noteren. **Player rushing-yards at least:** U moet voorspellen hoeveel rushing yards de vermelde speler ten minste zal noteren. **Player rushing-tds at least:** U moet voorspellen hoeveel rushing touchdowns de vermelde speler ten minste zal noteren. **Player receptions at least:** U moet voorspellen hoeveel receptions de vermelde speler ten minste zal noteren. **Player receiving-yards at least:** U moet voorspellen hoeveel receiving yards de vermelde speler ten minste zal noteren. **Player receiving-tds at least:** U moet voorspellen hoeveel receiving touchdowns de vermelde speler ten minste zal noteren. **Player touchdowns at least:** U moet voorspellen hoeveel touchdowns de vermelde speler ten minste zal noteren. **Player Passing Attempts:** U moet voorspellen hoeveel passing attempts (Over/Under) de vermelde speler zal noteren. **Player Longest Pass Completions:** U moet voorspellen welke speler de langste pass completions zal noteren. **Player Rushing and Receiving Yards:** U moet voorspellen hoeveel rushing en receiving yards (Over/Under) de vermelde speler zal noteren. **Player Kicking Points:** U moet voorspellen hoeveel kicking points (Over/Under) de vermelde speler zal noteren. **Player Interceptions Thrown:** U moet voorspellen hoeveel interceptions (Over/Under) de vermelde speler zal noteren. **Player Longest Reception:** U moet voorspellen welke speler de langste reception zal noteren. **Player Total Tackles:** U moet voorspellen hoeveel tackles (Over/Under) de vermelde speler zal noteren. **Player Total Sacks:** U moet voorspellen hoeveel sacks (Over/Under) de vermelde speler zal noteren. **Player Passing yards 1st half:** U moet voorspellen hoeveel passing yards (Over/Under) de vermelde speler in de eerste helft zal noteren. **Player passing TD's 1st half:** U moet voorspellen hoeveel passing touchdowns (Over/Under) de vermelde speler in de eerste helft zal noteren. **Player first rush:** U moet voorspellen welke speler de eerste rush noteert. **Player position of 1st TD:** U moet voorspellen wat de positie van de vermelde speler zal zijn bij zijn eerste touchdown. **Player position of last TD:** U moet voorspellen wat de positie van de vermelde speler zal zijn bij zijn laatste touchdown. **QB to have an interception:** U moet voorspellen of de vermelde QB een interception zal noteren. **QB longest completion:** U moet voorspellen welke QB de langste completion zal noteren. **QB first completion:** U moet voorspellen welke QB de eerste completion zal noteren. **Any QB to throw for 300+ yards:** U moet voorspellen of een van de vermelde QB's een worp van 300+ yards zal noteren.

Any QB to throw for 350+ yards: U moet voorspellen of een van de vermelde QB's een worp van 350+ yards zal noteren. **Any QB to throw for 400+ yards:** U moet voorspellen of een van de vermelde QB's een worp van 400+ yards zal noteren. **Any player to have 100+ rushing yards:** U moet voorspellen of

een van de vermelde spelers 100+ rushing yards zal noteren. **Any player to have 150+ rushing yards:** U moet voorspellen of een van de vermelde spelers 150+ rushing yards zal noteren. **Any player to have 100+ receiving yards:** U moet voorspellen of een van de vermelde spelers 100+ receiving yards zal noteren. **Any player to have 150+ receiving yards:** U moet voorspellen of een van de vermelde spelers 150+ receiving yards zal noteren. **Most Receiving Yards:** U moet voorspellen welke van de vermelde spelers de meeste receiving yards zal noteren. **Most Passing yards Player 1 vs Player 2:** U moet voorspellen welke van de vermelde spelers de meeste passing yards zal noteren. **Most Pass completions Player 1 vs Player 2:** U moet voorspellen welke van de vermelde spelers de meeste pass completions zal noteren. **Most Rush yards Player 1 vs Player 2:** U moet voorspellen welke van de vermelde spelers de meeste rushing yards zal noteren. **Most Receiving yards Player 1 vs Player 2:** U moet voorspellen welke van de vermelde spelers de meeste receiving yards zal noteren. **Most Receptions Player 1 vs Player 2:** U moet voorspellen welke van de vermelde spelers de meeste receptions zal noteren. **Most Disposals Player 1 vs Player 2:** U moet voorspellen welke van de vermelde spelers de meeste disposals zal noteren. **Most Goals Player 1 vs Player 2:** U moet voorspellen welke van de vermelde spelers de meeste goals zal noteren. **Most Marks Player 1 vs Player 2:** U moet voorspellen welke van de vermelde spelers de meeste marks zal noteren. **Most Passing-tds Player 1 vs Player 2:** U moet voorspellen welke van de vermelde spelers de meeste passing touchdowns zal noteren. **Most Rushing Yards:** U moet voorspellen welke van de vermelde spelers de meeste rushing yards zal noteren. **Most Receiving Yards:** U moet voorspellen welke van de vermelde spelers de meeste receiving yards zal noteren. **Most 1st downs:** U moet voorspellen welke van de vermelde spelers de meeste first downs zal noteren. **Most sacks:** U moet voorspellen welke van de vermelde spelers de meeste sacks zal noteren. **Player Total Pass Attempts:** U moet voorspellen hoeveel pass attempts de vermelde speler ten minste zal noteren.

Player Pass Attempts Over/Under: U moet voorspellen of de pass attempts van de genoemde spelers boven of onder de opgegeven lijnen zullen liggen.

Player Total Pass Interceptions: U moet voorspellen hoeveel pass interceptions de vermelde speler ten minste zal noteren. **Player Pass Interceptions Over/Under:** U moet voorspellen of de pass interceptions van de genoemde spelers boven of onder de opgegeven lijnen zullen liggen. **Player Total Tackles:** U moet voorspellen hoeveel tackles de vermelde speler ten minste zal noteren. **Player Tackles Over/Under:** U moet voorspellen of de tackles van de genoemde spelers boven of onder de opgegeven lijnen zullen liggen. **Player Total Sacks:** U moet voorspellen hoeveel sacks de vermelde speler ten minste zal noteren. **Player Sacks Over/Under:** U moet voorspellen of de sacks van de genoemde spelers boven of onder de opgegeven lijnen zullen liggen. **Player Total Interceptions:** U moet voorspellen hoeveel interceptions de vermelde speler ten minste zal noteren. **Player Interceptions Over/Under:** U moet voorspellen of de interceptions van de genoemde spelers boven of onder de opgegeven lijnen zullen liggen. **Player passing yards Over / Under:** U moet voorspellen of een specifieke speler tijdens een wedstrijd voor meer of minder yards zal gooien dan een vooraf bepaald aantal. **Player pass completions Over / Under:** U moet voorspellen of de quarterback meer (Over) of minder (Under) voltooide passes zal gooien dan een vooraf bepaald aantal. **Player passing touchdowns Over / Under:** U moet voorspellen of de aangegeven speler meer (Over) of minder (Under) touchdowns zal gooien dan het vastgestelde aantal. **Player rushing yards Over / Under:** U moet voorspellen of een specifieke speler tijdens een wedstrijd meer of minder rushing yards zal behalen dan een vooraf bepaald aantal. **Player receiving yards Over / Under:** U moet voorspellen of een specifieke speler tijdens een wedstrijd meer of minder receiving yards zal verzamelen dan een vastgesteld aantal. **Player receiving touchdowns Over / Under:** U moet voorspellen of een specifieke speler tijdens een wedstrijd meer of minder touchdowns zal scoren

dan een vooraf bepaald aantal. **Player receptions Over / Under:** U moet voorspellen of een specifieke speler (doorgaans een kicker) tijdens een wedstrijd meer of minder field goals zal maken dan een vastgesteld aantal. **Player field goals Over / Under:** U moet voorspellen of een specifieke kicker tijdens een wedstrijd meer of minder field goals met succes zal maken dan een vooraf bepaald aantal. **Player assists Over / Under:** U moet voorspellen of de aangegeven speler meer (Over) of minder (Under) geassisteerde tackles zal maken dan het door het sportsbook vastgestelde aantal. **Player longest passing completion Over / Under:** U moet voorspellen of de langste voltooide pass van een specifieke quarterback tijdens een wedstrijd boven of onder een vastgestelde afstand zal liggen. **Player longest passing completion Over / Under:** U moet voorspellen of de langste voltooide pass van een specifieke quarterback tijdens een wedstrijd boven of onder een vastgestelde afstand zal liggen. **Player longest reception Over / Under:** U moet voorspellen of de langste voltooide reception van een specifieke speler tijdens een wedstrijd boven of onder een vastgestelde afstand zal liggen.

Player rushing attempts Over / Under: U moet voorspellen of een specifieke speler tijdens een wedstrijd de bal vaker of minder vaak zal dragen dan een vastgesteld aantal. **Home/Away team -Total sacks:** U moet voorspellen of het totale aantal sacks dat de thuisploeg of de uitploeg tijdens een wedstrijd noteert, meer of minder zal zijn dan een vooraf bepaald aantal. **Player longest rush Over / Under:** U moet voorspellen of de langste rushing attempt van een specifieke speler tijdens een wedstrijd boven of onder een vastgestelde afstand zal liggen. **Player defensive interceptions Over/Under:** U moet voorspellen of een specifieke verdedigende speler tijdens een wedstrijd meer of minder interceptions zal noteren dan een vastgesteld aantal. **Player defensive tackles and assists Over/Under:** U moet voorspellen of een specifieke verdedigende speler tijdens een wedstrijd meer of minder gecombineerde tackles en assists zal noteren dan een vastgesteld aantal. **First touchdown scorer:** U moet voorspellen welke speler de eerste touchdown van de wedstrijd scoort. **Last touchdown scorer:** U moet voorspellen welke speler de laatste touchdown van de wedstrijd scoort. **Anytime touchdown scorer:** U moet voorspellen of een specifieke speler op enig moment tijdens de wedstrijd een touchdown scoort. **Player passing and rushing yards Over / Under:** U moet voorspellen of het totale aantal passing en rushing yards van een specifieke speler tijdens een wedstrijd boven of onder een vastgestelde lijn zal liggen. **Player fumbles Over / Under:** U moet voorspellen of een specifieke speler de bal tijdens de wedstrijd een bepaald aantal keren zal fumbelen. **Player lost fumbles Over / Under:** U moet voorspellen of een specifieke speler de bal tijdens de wedstrijd een bepaald aantal keren door een fumble zal verliezen. **Extra point made:** U moet voorspellen of een team na een touchdown met succes een extra point zal benutten. **Player Total Rushing Attempts Milestones:** U moet voorspellen of de speler een opgegeven mijlpaal voor rushing attempts zal bereiken. **Player Total Pass Attempts Milestones:** U moet voorspellen of de speler een opgegeven mijlpaal voor passing attempts zal bereiken. **Player Total Receiving Attempts Milestones:** U moet voorspellen of de speler een opgegeven mijlpaal voor receiving attempts zal bereiken. **Player Total Passing Yards Milestones:** U moet voorspellen of de speler een opgegeven mijlpaal voor passing yards zal bereiken. **Player Total Passing Touchdown Milestones:** U moet voorspellen of de speler een opgegeven mijlpaal voor passing touchdowns zal bereiken. **Player Total Receiving Yards Milestones:** U moet voorspellen of de speler een opgegeven mijlpaal voor receiving yards zal bereiken. **Player Total Rushing Yards Milestones:** U moet voorspellen of de speler een opgegeven mijlpaal voor rushing yards zal bereiken. **Player Total Receptions Milestones:** U moet voorspellen of de speler een opgegeven mijlpaal voor receptions zal bereiken. **Player Total Touchdowns Milestones:** U moet voorspellen of de speler een opgegeven mijlpaal voor touchdowns zal bereiken.

Anytime Touchdown Scorer: U moet voorspellen of een speler op enig moment in de wedstrijd een touchdown scoort. **Player rushing attempts Over / Under:** U moet voorspellen of de rushing attempts

van de speler boven of onder een opgegeven aantal zullen liggen. **Total Player yards on their next carry | Carry Player N | Drive Z:** U moet het totale aantal yards voorspellen dat de geselecteerde speler behaalt bij zijn volgende carry in de aangegeven drive. **Total Player yards on their next catch | Catch Y | Drive Z:** U moet het totale aantal yards voorspellen dat de geselecteerde speler behaalt bij zijn volgende catch in de aangegeven drive.

*Als een speler niet aan de wedstrijd deelneemt, worden alle weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Team Specials

Home Team/Away Team punts: U moet voorspellen hoeveel punts (over/under) de thuisploeg/uitploeg zal noteren. **Home Team/Away Team 2 sacks:** U moet voorspellen hoeveel sacks (over/under) de thuisploeg/uitploeg zal noteren. **Home Team/Away Team total field goals:** U moet voorspellen hoeveel field goals (over/under) de thuisploeg/uitploeg zal noteren. **Home Team/Away Team total field goals 2 way:** U moet voorspellen hoeveel field goals (over/under) de thuisploeg/uitploeg zal noteren. **Home Team/Away Team total turnovers:** U moet voorspellen hoeveel turnovers (over/under) de thuisploeg/uitploeg in totaal zal noteren. **Home Team/Away Team to score in their first drive:** U moet voorspellen of de thuisploeg/uitploeg zal scoren in de eerste eigen drive. **Home Team/Away Team total touchdowns:** U moet voorspellen hoeveel touchdowns (over/under) de thuisploeg/uitploeg zal noteren. **Home Team/Away Team longest punt:** U moet voorspellen wat de langste punt zal zijn die de thuisploeg/uitploeg zal noteren. **Home Team/Away Team shortest punt:** U moet voorspellen wat de kortste punt zal zijn die de thuisploeg/uitploeg zal noteren. **Home Team/Away Team gross punt yardage:** U moet voorspellen hoeveel bruto punt-yards (over/under) de thuisploeg/uitploeg zal noteren. **Home Team/Away Team net offensive yards:** U moet voorspellen hoeveel netto aanvallende yards (over/under) de thuisploeg/uitploeg zal noteren. **Home Team/Away Team rushing yards:** U moet voorspellen hoeveel rushing yards (over/under) de thuisploeg/uitploeg zal noteren. **Home Team/Away Team total 4th down conversions:** U moet voorspellen hoeveel 4th down conversions (over/under) de thuisploeg/uitploeg zal noteren.

Home Team/Away Team rushing touchdowns: U moet voorspellen hoeveel rushing touchdowns (over/under) de thuisploeg/uitploeg zal noteren. **Home Team/Away Team first half total points:** U moet voorspellen hoeveel punten (over/under) de thuisploeg/uitploeg in de eerste helft zal noteren. **Home Team/Away Team total field goal yardage:** U moet voorspellen hoeveel totale field goal-yards (over/under) de thuisploeg/uitploeg zal noteren. **Home Team/Away Team total rushing touchdowns:** U moet voorspellen hoeveel rushing touchdowns (over/under) de thuisploeg/uitploeg zal noteren. **Home Team/Away Team total 1st downs:** U moet voorspellen hoeveel 1st downs (over/under) de thuisploeg/uitploeg zal noteren. **Home Team/Away Team total 3rd down conversions:** U moet voorspellen hoeveel 3rd down conversions (over/under) de thuisploeg/uitploeg zal noteren. **First Home Team/Away Team drive result:** U moet voorspellen wat het resultaat zal zijn van de eerste drive van de thuisploeg/uitploeg. **1st Scoring Play Home Team/Away Team:** U moet voorspellen wat de eerste scorende actie van de thuisploeg/uitploeg zal zijn. **Home Team/Away Team halves won:** U moet voorspellen welke helften de thuisploeg/uitploeg zal winnen. **Home Team/Away Team quarters won:** U moet voorspellen welke kwarten de thuisploeg/uitploeg zal winnen. **Will Home Team/Away Team score more points in:** U moet voorspellen in welk van de gegeven tijdvakken de thuisploeg/uitploeg meer punten zal scoren. **1st half - Home Team/Away Team total touchdowns:** U moet voorspellen hoeveel touchdowns (over/under) de thuisploeg/uitploeg in de eerste helft zal noteren. **2nd half - Home Team/Away Team total touchdowns:** U moet voorspellen hoeveel touchdowns (over/under) de thuisploeg/uitploeg in de tweede helft zal noteren. **1st half - Home Team/Away Team field goals:** U moet voorspellen hoeveel field goals (over/

under) de thuisploeg/uitploeg in de eerste helft zal noteren. **2nd half - Home Team/Away Team field goals:** U moet voorspellen hoeveel field goals (over/under) de thuisploeg/uitploeg in de tweede helft zal noteren. **Home Team/Away Team to score first and win the game:** U moet voorspellen of de thuisploeg/uitploeg als eerste zal scoren en de wedstrijd zal winnen. **Home Team/Away Team to score first and lose the game:** U moet voorspellen of de thuisploeg/uitploeg als eerste zal scoren en de wedstrijd zal verliezen. **Home Team/Away Team to score in every quarter:** U moet voorspellen of de thuisploeg/uitploeg in elk kwart zal scoren. **Home Team/Away Team to score in both halves:** U moet voorspellen of de thuisploeg/uitploeg in beide helften zal scoren.

Home Team/Away Team to win all quarters: U moet voorspellen of de thuisploeg/uitploeg alle kwarten zal winnen. **Home Team/Away Team to win both halves:** U moet voorspellen of Competitor 1/Competitor 2 beide helften zal winnen. **Home Team/Away Team to get 1st down:** U moet voorspellen of Competitor 1/Competitor 2 een 1st down zal behalen. **Team to Score Longest Field Goal:** U moet voorspellen welk team de langste field goal zal scoren. **Team with longest KickOff return in Game:** U moet voorspellen welk team de langste kickoff return in de wedstrijd zal noteren. **Team with longest play from Scrimmage:** U moet voorspellen welk team de langste play from scrimmage in de wedstrijd zal noteren. **Team with more 3rd Down Conversion in Game:** U moet voorspellen welk team de meeste 3rd down conversions in de wedstrijd zal noteren. **Team with more Offensive Plays in Game:** U moet voorspellen welk team de meeste aanvallende plays in de wedstrijd zal noteren. **Team with most Accepted Penalty Yards in Game:** U moet voorspellen welk team de meeste geaccepteerde penalty yards in de wedstrijd zal noteren. **Team with most punts:** U moet voorspellen welk team de meeste punts in de wedstrijd zal noteren. **Team with highest scoring Quarter:** U moet voorspellen welk team het kwart met de hoogste score in de wedstrijd zal noteren. **One team scores 3 times in a row:** U moet voorspellen of ten minste één team 3 keer op rij zal scoren. **First team to enter the red zone:** U moet voorspellen welk team als eerste de red zone zal bereiken. **First team to score inside the red zone:** U moet voorspellen welk team als eerste vanuit de red zone zal scoren. **Team with most time of possession:** U moet voorspellen welk team de meeste tijd aan balbezit in de wedstrijd zal noteren. **Team to score longest touchdown:** U moet voorspellen welk team de langste touchdown in de wedstrijd zal scoren. **Team to score first touchdown:** U moet voorspellen welk team de eerste touchdown in de wedstrijd zal scoren. **Team to score last touchdown:** U moet voorspellen welk team de laatste touchdown in de wedstrijd zal scoren. **Team to commit first turnover:** U moet voorspellen welk team de eerste turnover in de wedstrijd zal begaan. **Team to commit no turnovers:** U moet voorspellen welk team geen enkele turnover in de wedstrijd zal begaan. **Team to win coin toss:** U moet voorspellen welk team de coin toss zal winnen. **1st team to punt:** U moet voorspellen welk team als eerste zal punten.

First team to punt 3 times: U moet voorspellen welk team als eerste 3 keer zal punten. **Which team will have the longest gross punt:** U moet voorspellen welk team de langste bruto punt in de wedstrijd zal noteren. **Team with longest Punt return in Game:** U moet voorspellen welk team de langste punt return in de wedstrijd zal noteren. **Team to score shortest touchdown:** U moet voorspellen welk team de kortste touchdown in de wedstrijd zal noteren. **Team to have longest drive (yards) resulting in a touchdown:** U moet voorspellen welk team de langste drive (in yards) zal noteren die resulteert in een touchdown. **Team to have longest drive (yards) resulting in a field goal made:** U moet voorspellen welk team de langste drive (in yards) zal noteren die resulteert in een gescoorde field goal. **Team to score last Field Goal:** U moet voorspellen welk team de laatste field goal zal scoren. **First Team to Get a First Down:** U moet voorspellen welk team als eerste een first down zal behalen. **Team To Commit First Turnover Of Game:** U moet voorspellen welk team de eerste turnover van de wedstrijd zal begaan. **Team to have the longest field goal:** U moet voorspellen welk team de langste field goal zal hebben.

Team To Commit First Accepted Penalty: U moet voorspellen welk team de eerste geaccepteerde penalty zal begaan. **Team to have the longest field goal:** U moet voorspellen welk team de langste field goal zal hebben. **Team to gain most passing yards:** U moet voorspellen welk team de meeste passing yards zal behalen. **Team to gain most rushing yards:** U moet voorspellen welk team de meeste rushing yards zal behalen. **Team with most turnovers committed:** U moet voorspellen welk team de meeste turnovers zal begaan. **Last Team to Score in 1st Half:** U moet voorspellen welk team als laatste zal scoren in de 1e helft. **Team to Score Xth Touchdown:** U moet voorspellen welk team de Xe touchdown zal scoren. **Will Home Team/Away Team score on their first drive:** U moet voorspellen of de thuisploeg/uitploeg zal scoren in de eerste eigen drive. **Xth quarter - Home Team/Away Team total touchdowns:** U moet voorspellen hoeveel touchdowns (over/under) de thuisploeg/uitploeg in het Xe kwart zal noteren. **Xth quarter - Home Team/Away Team field goals:** U moet voorspellen hoeveel field goals (over/under) de thuisploeg/uitploeg in het Xe kwart zal noteren. **First team offense to cross 50 yard line:** U moet voorspellen welke aanval (offense) als eerste de 50-yardlijn zal passeren. **Team to have the shortest field goal:** U moet voorspellen welk team de kortste field goal zal hebben. **Team with highest scoring quarter:** U moet voorspellen welk team het kwart met de hoogste score zal hebben. **Team with lowest scoring quarter:** U moet voorspellen welk team het kwart met de laagste score zal hebben. **Team to have a first coaches challenge:** U moet voorspellen welk team als eerste een coach challenge zal hebben. **Team to call first timeout:** U moet voorspellen welk team als eerste een time-out zal aanvragen.

Team to record 1st Sack: U moet voorspellen welk team de 1e sack zal noteren. **Team to call 1st timeout:** U moet voorspellen welk team de eerste time-out zal aanvragen. **Largest lead (either team) O/U:** U moet voorspellen wat de grootste voorsprong in de wedstrijd (over/under) van een van beide teams zal zijn. **Will team that wins coin toss win the game:** U moet voorspellen of het team dat de coin toss wint, ook de wedstrijd zal winnen. **Will Home Team/Away Team win the coin toss and win the game:** U moet voorspellen of de thuisploeg/uitploeg de coin toss zal winnen en de wedstrijd zal winnen. **Will both teams have the lead in the 1st half:** U moet voorspellen of beide teams in de 1e helft aan de leiding zullen staan.

Will both teams have the lead in the 2nd half: U moet voorspellen of beide teams in de 2e helft aan de leiding zullen staan. **Will both teams have the lead in the 4th quarter:** U moet voorspellen of beide teams in het 4e kwart aan de leiding zullen staan. **Team to score first wins:** U moet voorspellen of het team dat als eerste scoort, ook de wedstrijd zal winnen. **Team to score last wins:** U moet voorspellen of het team dat als laatste scoort, ook de wedstrijd zal winnen. **Either team to score 4 times in a row:** U moet voorspellen of een van beide teams 4 keer op rij zal scoren. **Each team to score one touchdown in each half:** U moet voorspellen of elk team ten minste één touchdown in elke helft zal scoren. **Each team to score two touchdowns in each half:** U moet voorspellen of elk team ten minste twee touchdowns in elke helft zal scoren. **Any team to score 40+ points:** U moet voorspellen of een team 40+ punten zal scoren. **3 Straight Scores by Either Team:** U moet voorspellen of een van beide teams 3 keer achter elkaar zal scoren in de wedstrijd. **Will Home Team/Away Team Score First Drive:** U moet voorspellen of de thuisploeg/uitploeg zal scoren in de eerste eigen drive. **Both Teams to Score 19.5 / 24.5 / 29.5:** U moet voorspellen of beide teams 19.5 of 24.5 of 29.5 punten zullen scoren in de wedstrijd. **Home/Away Team Total points:** U moet het aantal punten voorspellen dat de thuisploeg/uitploeg in een wedstrijd zal scoren. **Home/Away Team - Total offense yards:** U moet het totale aantal yards voorspellen dat de thuisploeg of uitploeg gedurende de wedstrijd behaalt. **Home/Away Team - Total rush touchdowns:** U moet het totale aantal rushing touchdowns voorspellen dat de thuisploeg of uitploeg

tijdens een wedstrijd scoort. **Home/Away Team Total receptions:** U moet het totale aantal voltooide vangsten (receptions) voorspellen dat spelers van beide teams tijdens een wedstrijd maken.

Home/Away Team - Total lost fumbles: U moet het totale aantal verloren fumbles voorspellen van de thuisploeg/uitploeg tijdens een wedstrijd. **Total lost fumbles:** U moet het totale aantal verloren fumbles voorspellen van beide teams tijdens een wedstrijd. **Home/Away Team - Defense or special team to score a touchdown:** U moet voorspellen of de verdedigende eenheid dan wel de special teams (zoals kick return-teams) van de thuisploeg of uitploeg tijdens de wedstrijd een touchdown zullen scoren. **Home/Away Team - Total receiving yards:** U moet het totale aantal yards voorspellen dat de thuisploeg of uitploeg via voltooide passes tijdens een wedstrijd behaalt. **Home/Away Team - Total receiving touchdowns:** U moet het totale aantal touchdowns voorspellen dat via voltooide passes wordt gescoord door de thuisploeg of uitploeg tijdens een wedstrijd. **Home/Away Team - Total passing touchdowns:** U moet het gecombineerde aantal touchdowns voorspellen dat door quarterbacks van de thuisploeg of uitploeg tijdens een wedstrijd wordt gegooid. **Home/Away Team - Total passing yards:** U moet het totale aantal yards voorspellen dat quarterbacks van de thuisploeg of uitploeg via voltooide passes tijdens een wedstrijd behalen. **Home/Away Team - Total offense touchdowns:** U moet het gecombineerde aantal touchdowns voorspellen dat de thuisploeg of uitploeg tijdens een wedstrijd scoort.

Home/Away Team - Total rushing and receiving yards: U moet het gecombineerde aantal yards voorspellen dat de thuisploeg of uitploeg via rushing- en receiving-acties tijdens een wedstrijd behaalt. **Home/Away Team - Total defensive tackles:** U moet het totale aantal tackles voorspellen dat de verdediging van de thuisploeg of uitploeg tijdens een wedstrijd maakt. **Home/Away Team - Total defensive tackles and assists:** U moet het totale aantal tackles (zowel solo als geassisteerd) voorspellen dat de verdediging van de thuisploeg of uitploeg tijdens een wedstrijd maakt. **Home/Away Team - Total Rushing attempts:** U moet het totale aantal rushing plays van de thuisploeg of uitploeg tijdens een wedstrijd voorspellen. **Home/Away Team - Total passing yards gross:** U moet het totale aantal yards voorspellen dat de thuisploeg of uitploeg via passing plays tijdens een wedstrijd behaalt. **Home/Away Team - Total 2pt made:** U moet het totale aantal geslaagde 2-point conversion-pogingen van de thuisploeg of uitploeg tijdens een wedstrijd voorspellen. **Home/Away Team - Total 2pt attempts:** U moet het totale aantal pogingen voorspellen van de thuisploeg of uitploeg om na een touchdown een 2-point conversion te scoren tijdens een wedstrijd. **Home/Away Team - Total fumbles (incl. OT):** U moet het totale aantal fumbles (zowel verloren als heroverd) voorspellen dat de thuisploeg of uitploeg tijdens een wedstrijd begaat.

Overige statistische markten

Longest field goal scored: U moet voorspellen wat de langste field goal (over/under) zal zijn die in de wedstrijd wordt gescoord. **Shortest field goal scored:** U moet voorspellen wat de kortste field goal (over/under) zal zijn die in de wedstrijd wordt gescoord. **First drive result:** U moet het resultaat van de eerste drive voorspellen. **First offensive play of the game:** U moet voorspellen wat de eerste aanvallende play van de wedstrijd zal zijn. **Total penalties accepted:** U moet voorspellen wat het totale aantal geaccepteerde penalty's (over/under) in de wedstrijd zal zijn. **Total pass attempts:** U moet voorspellen wat het totale aantal passpogingen (over/under) in de wedstrijd zal zijn. **Total pass completions:** U moet voorspellen wat het totale aantal voltooide passes (over/under) in de wedstrijd zal zijn. **Total pass yards:** U moet voorspellen wat het totale aantal pass yards (over/under) in de wedstrijd zal zijn. **Total 1st downs:** U moet voorspellen wat het totale aantal 1st downs (over/under) in de wedstrijd zal zijn. **Total punts:** U moet voorspellen wat het totale aantal punts (over/under) in de wedstrijd zal zijn. **Total TD's 2-way:** U moet voorspellen wat het totale aantal touchdowns (over/under) in de wedstrijd zal zijn. **Total**

interceptions: U moet voorspellen wat het totale aantal intercepties (over/under) in de wedstrijd zal zijn. **Total defensive tackles:** U moet voorspellen wat het totale aantal verdedigende tackles (over/under) in de wedstrijd zal zijn. **Longest touchdown scored:** U moet voorspellen wat de langste touchdown (over/under) zal zijn die in de wedstrijd wordt gescoord. **Shortest touchdown scored:** U moet voorspellen wat de kortste touchdown (over/under) zal zijn die in de wedstrijd wordt gescoord. **Xth quarter - total touchdowns:** U moet voorspellen wat het totale aantal touchdowns (over/under) in het Xe kwart zal zijn. **1st Half - field goals:** U moet voorspellen wat het totale aantal field goals (over/under) in de 1e helft zal zijn. **Xth quarter - field goals:** U moet voorspellen wat het totale aantal field goals (over/under) in het Xe kwart zal zijn. **Total of shirt numbers for touchdown scorers (2-point conversions do not count):** U moet voorspellen wat het totaal van de rugnummers van de touchdownscorers (over/under) in de wedstrijd zal zijn.

Will there be a missed extra point after a touchdown? (Kick only): U moet voorspellen of er een gemist extra punt na een touchdown zal zijn (alleen kick). **Will the game be decided exactly by 3 points:** U moet voorspellen of de wedstrijd met exact 3 punten verschil zal worden beslist. **Will there be a 2 PT conversion:** U moet voorspellen of er een 2-point conversion zal zijn. **Game to be tied after 0-0:** U moet voorspellen of de wedstrijd na 0-0 opnieuw gelijk zal komen. **Total TD's 3-way:** U moet voorspellen wat het totale aantal touchdowns (over/under) in de wedstrijd zal zijn. **First scoring method 3-way:** U moet voorspellen wat de eerste scoringsmethode zal zijn (3-way). **First scoring method 6-way:** U moet voorspellen wat de eerste scoringsmethode zal zijn (6-way). **First turnover type 3way:** U moet voorspellen wat het eerste type turnover zal zijn (3-way). **First offensive play of the game:** U moet voorspellen wat de eerste aanvallende play van de wedstrijd zal zijn. **Last scoring method:** U moet voorspellen wat de laatste scoringsmethode zal zijn. **Result of 1st coaches challenge:** U moet voorspellen wat het resultaat van de 1e coach challenge zal zijn. **How many players will have a passing attempt:** U moet voorspellen hoeveel spelers (over/under) een passpoging zullen doen. **Who will have more first downs:** U moet voorspellen wie de meeste 1st downs zal hebben. **Safety to be scored:** U moet voorspellen of er een safety zal worden gescoord. **Successful 2 point conversion:** U moet voorspellen of er een geslaagde 2-point conversion zal zijn. **Half Time - Total Songs:** U moet voorspellen hoeveel nummers er tijdens de rust zullen worden gespeeld. **Jersey Number of 1st touchdown scorer:** U moet het rugnummer van de 1e touchdownscorer voorspellen. **Total game gross punt yardage:** U moet voorspellen wat het totale aantal bruto punt-yards (over/under) in de wedstrijd zal zijn. **Length (Yards) of longest Drive:** U moet voorspellen wat de lengte van de langste drive (over/under yards) in de wedstrijd zal zijn. **Net yards gained on game opening drive:** U moet voorspellen hoeveel netto yards er worden behaald in de openingsdrive van de wedstrijd (over/under). **First score yards:** U moet voorspellen wat het aantal yards van de eerste score zal zijn (over/under). **First touchdown yards:** U moet voorspellen wat het aantal yards van de eerste touchdown zal zijn (over/under). **Distance of 1st successful field goal:** U moet voorspellen wat de afstand van de 1e geslaagde field goal (over/under yards) in de wedstrijd zal zijn. **Total field goal yards:** U moet voorspellen wat het totale aantal field goal-yards (over/under) in de wedstrijd zal zijn. **Total 3rd down conversions:** U moet voorspellen wat het totale aantal 3rd down conversions (over/under) in de wedstrijd zal zijn. **Total 4th down conversions:** U moet voorspellen wat het totale aantal 4th down conversions (over/under) in de wedstrijd zal zijn.

Total kickoffs: U moet voorspellen wat het totale aantal kickoffs (over/under) in de wedstrijd zal zijn. **Total net offensive yards:** U moet voorspellen wat het totale aantal netto aanvallende yards (over/under) in de wedstrijd zal zijn. **Total players to have a pass attempt:** U moet voorspellen wat het totale aantal spelers met een passpoging (over/under) in de wedstrijd zal zijn. **Total players with receptions:** U moet voorspellen wat het totale aantal spelers met receptions (over/under) in de wedstrijd zal zijn. **Total**

players with rush attempts: U moet voorspellen wat het totale aantal spelers met rushpogingen (over/under) in de wedstrijd zal zijn. **Total rushing attempts:** U moet voorspellen wat het totale aantal rushpogingen (over/under) in de wedstrijd zal zijn. **Total TD yardage:** U moet voorspellen wat het totale aantal touchdown-yards (over/under) in de wedstrijd zal zijn. **Total touchdown passes:** U moet voorspellen wat het totale aantal touchdownpasses (over/under) in de wedstrijd zal zijn. **Largest lead of the game:** U moet voorspellen wat de grootste voorsprong (over/under) in de wedstrijd zal zijn. **Most consecutive completions by either starting QB:** U moet voorspellen wat het hoogste aantal opeenvolgende voltooide passes van een van beide startende quarterbacks zal zijn. **Successful Two-Point Conversion:** U moet voorspellen of er een geslaagde 2-point conversion zal zijn. **Coin toss correctly called:** U moet voorspellen of de coin toss correct wordt geraden. **Opening kickoff to be a touchback:** U moet voorspellen of de openingskickoff een touchback zal zijn. **Any kick to hit uprights:** U moet voorspellen of een kick de doelpalen zal raken. **Will there be an octopus:** U moet voorspellen of er een octopus zal zijn. **Will any punt result in a touchback:** U moet voorspellen of een punt zal resulteren in een touchback. **Will there be a blocked punt:** U moet voorspellen of er een geblokkeerde punt zal zijn. **Will there be a fake punt or FG:** U moet voorspellen of er een fake punt of fake field goal zal zijn. **Will there be a punt returned for a touchdown:** U moet voorspellen of er een punt zal worden getourneerd voor een touchdown. **1st Drive - Field goal made:** U moet voorspellen of er een field goal zal worden gescoord in de 1e drive. **Either team to score a touchdown on their opening Drive:** U moet voorspellen of een van beide teams een touchdown zal scoren in de eigen openingsdrive. **Offensive score on 1st drive of the game:** U moet voorspellen of er een aanvallende score zal zijn in de 1e drive van de wedstrijd. **1st field goal - on or after 14:00 elapsed:** U moet voorspellen of de 1e field goal op of na de 14:00e minuut zal worden gescoord. **1st score - on or after 7:00 elapsed:** U moet voorspellen of de 1e score op of na de 07:00e minuut zal worden gemaakt.

1st touchdown - on or after 10:00 elapsed: U moet voorspellen of de 1e touchdown op of na de 10:00e minuut zal worden gescoord. **Will there be a successful field goal in all four quarters:** U moet voorspellen of er in alle vier de kwarten een geslaagde field goal zal zijn. **First score of the game is touchdown:** U moet voorspellen of de eerste score van de wedstrijd een touchdown is. **Will there be a scoreless quarter:** U moet voorspellen of er een kwart zonder score zal zijn. **Opening kickoff to be a touchback:** U moet voorspellen of de openingskickoff een touchback zal zijn. **Will there be a missed FG/XP:** U moet voorspellen of er een gemiste FG/XP zal zijn. **Will there be a pick 6:** U moet voorspellen of er een pick 6 zal zijn. **Special Team or Defensive Touchdown Scored:** U moet voorspellen of er een touchdown door special teams of een verdedigende touchdown zal worden gescoord. **Will any long snapper record a tackle or assist:** U moet voorspellen of een long snapper een tackle of assist zal noteren. **Will there be an ejection:** U moet voorspellen of er een speler uit de wedstrijd zal worden gestuurd (ejection). **Will there be a flea-flicker attempted:** U moet voorspellen of er een flea-flicker zal worden geprobeerd. **Will there be a kick-off returned for a touchdown:** U moet voorspellen of er een kickoff zal worden getourneerd voor een touchdown. **Score in Final 2 Minutes of 1st Half?:** U moet voorspellen of er zal worden gescoord in de laatste 2 minuten van de 1e helft. **Will there be a 4th quarter comeback:** U moet voorspellen of er een comeback in het 4e kwart zal zijn. **Last play of the game to be a QB kneel:** U moet voorspellen of de laatste play van de wedstrijd een QB kneel zal zijn. **Will there be a score on the last play of the game:** U moet voorspellen of er zal worden gescoord op de laatste play van de wedstrijd. **Will last play of game be a Quarterback Rush:** U moet voorspellen of de laatste play van de wedstrijd een quarterback rush zal zijn. **Most 1st downs:** U moet voorspellen wie de meeste 1st downs zal maken. **National Anthem duration:** U moet voorspellen wat de duur van het volkslied zal zijn. **Coin toss outcome:** U moet voorspellen wat de uitkomst van de coin toss zal zijn. **Culour of Gatorade poured on winning head coach:** U moet voorspellen wat de kleur zal zijn van de Gatorade die over de

winnende hoofdcoach wordt uitgegoten. **Who will the Super Bowl MVP thank first:** U moet voorspellen wie de MVP van de Super Bowl als eerste zal bedanken. **Position of the MVP:** U moet voorspellen wat de positie van de MVP zal zijn. **1st Scoring Play:** U moet voorspellen wat de 1e scorende actie zal zijn. **Opening kickoff returned for a touchdown:** U moet voorspellen of de openingskickoff zal worden geretourneerd voor een touchdown. **Quarter of first touchdown:** U moet voorspellen in welk kwart de eerste touchdown zal vallen.

1st Turnover of the Game will be: U moet voorspellen wat de 1e turnover van de wedstrijd zal zijn. **Total touchdowns - Exact:** U moet exact voorspellen wat het totale aantal touchdowns in de wedstrijd zal zijn.

American Football – Outrights

Winner: U moet de winnaar van het betreffende toernooi voorspellen volgens de officiële rangschikking van de competitie. **Division / Conference Winner:** U moet de winnaar van de betreffende division of conference voorspellen volgens de officiële rangschikking van de competitie. **Regular Season wins - Team:** U moet voorspellen hoeveel overwinningen (over/under) het genoemde team zal behalen in het reguliere seizoen van de betreffende competitie, volgens de officiële rangschikking van de competitie. **Will they make the playoffs? - Team:** U moet voorspellen of het genoemde team de play-offs van het betreffende toernooi zal bereiken volgens de officiële rangschikking van de competitie. **Top4, Top6, Top8, Top10:** U moet voorspellen of het geselecteerde team bij het einde van de competitie in de betreffende toppositie zal eindigen. **Draft Xth Pick:** U moet voorspellen wie de Xe pick in de genoemde draft zal zijn. **Draft Position - Player:** U moet voorspellen welke positie de genoemde speler in de genoemde draft zal krijgen. **H2H - Correct Series Score:** U moet het eindresultaat voorspellen van de reeks wedstrijden tussen de 2 aangegeven teams. Voor de vaststelling van de uitslag worden uitsluitend de officiële websites van elke competitie als geldig beschouwd. **H2H - When will the series end?:** U moet voorspellen in hoeveel wedstrijden de reeks wedstrijden tussen de 2 aangegeven teams zal eindigen. Voor de vaststelling van de uitslag worden uitsluitend de officiële websites van elke competitie als geldig beschouwd. **H2H - Winner:** U moet voorspellen welk van de twee aangegeven teams zich zal kwalificeren in de betreffende kwalificatiefase of play-offronde. **To reach the Playoffs:** U moet voorspellen of het geselecteerde team tijdens het toernooi de play-offs zal bereiken (Ja) of niet (Nee), volgens de officiële rangschikking van de competitie. **Awards - Most Valuable Player:** U moet voorspellen wie de Most Valuable Player Award van het betreffende seizoen zal winnen (alleen regulier seizoen). **Awards - Offensive Rookie of the Year:** U moet voorspellen wie de Rookie Player of the Year Award van het betreffende seizoen zal winnen (alleen regulier seizoen). **Awards - Defensive Rookie of the Year:** U moet voorspellen wie de Defensive Player of the Year Award van het betreffende seizoen zal winnen (alleen regulier seizoen). **To Reach the SuperBowl:** U moet voorspellen of het geselecteerde team tijdens het toernooi de Super Bowl zal bereiken (Ja) of niet (Nee), volgens de officiële rangschikking van de competitie.

Team - Position in the Draft: U moet voorspellen wat de positie van het team in de genoemde draft zal zijn. **Super Bowl - Winning Conference:** U moet voorspellen uit welke conference de winnaar van de Super Bowl zal komen. **Super Bowl - Winning Division:** U moet voorspellen uit welke division de winnaar van de Super Bowl zal komen. **Super Bowl - Team to win coin toss:** U moet voorspellen welk team de coin toss in de Super Bowl zal winnen. **Super Bowl - MVP:** U moet voorspellen welke speler de MVP van de Super Bowl zal worden. **Time of First Score(mins):** U moet voorspellen wanneer het eerste punt of de eerste punten worden gescoord (minuut). **Total First Downs (incl. OT):** U moet voorspellen hoeveel first downs er zullen worden genoteerd (inclusief verlenging). **Safety (incl. OT):** U moet voorspellen of er een safety in de wedstrijd zal zijn (inclusief verlenging). **Defensive or special teams TD**

scored (incl. OT): U moet voorspellen of er verdedigende touchdowns of touchdowns door special teams zullen worden gescoord (inclusief verlenging). **Most First Downs (incl. OT):** U moet voorspellen welk team de meeste first downs zal noteren (inclusief verlenging). **Big Win Little Win:** U moet voorspellen of de thuisploeg dan wel de uitploeg zal winnen met 14+ punten verschil (big win) of met 1-13 punten verschil (little win).

HONKBAL

HONKBALREGELS

MLB (of andere honkbalcompetities): de Moneyline (winnaarsmarkt) wordt als beslist beschouwd indien de officials van de competitie de wedstrijd als beëindigd beschouwen en indien:

1. ten minste 5 innings zijn voltooid

OF

2. 4.5 innings zijn voltooid en de thuisploeg (of het team dat als tweede slaat) voorstaat. In alle andere gevallen worden weddenschappen op de Money Line ongeldig verklaard.

Voor alle duidelijkheid: weddenschappen op alle overige markten (bijv. Totals, Spread etc.) blijven geldig, tenzij deze al zijn beslist, indien:

1. ten minste 9 innings zijn voltooid

OF

2. 8.5 innings zijn voltooid en de thuisploeg (of het team dat als tweede slaat) voorstaat.

In alle andere gevallen worden weddenschappen ongeldig verklaard. Indien de Mercy Rule wordt toegepast, blijven alle weddenschappen geldig op basis van de stand op dat moment.

MLB (of andere honkbalcompetities): alle **Pitcher Lines** (PL-markten voor Moneyline, Spread en Totals) worden ongeldig verklaard in geval van een wijziging van de vermelde startende pitcher. Weddenschappen die op Pitcher Line-markten zijn geplaatst, bevatten de aanduiding (PL) op het wedbriefje en op de pagina's met de wedgeschiedenis. Indien de aanduiding (PL) niet zichtbaar is op het wedbriefje, is de weddenschap geplaatst op de Action Line en wordt deze dienovereenkomstig afgewikkeld. Action Lines worden afgewikkeld op basis van de uitslag van het evenement, ongeacht eventuele pitcherwissels. Voor alle nieuw aangeboden Pitcher Lines gelden de bovenstaande regels. Voor Action Lines gelden de algemene regels, met de uitzonderingen met betrekking tot **MLB (of andere honkbalcompetities)**, zoals hierboven beschreven.

Bij honkbal en in geval van een **wedstrijd over 7 innings** blijven weddenschappen op alle overige markten (bijv. Totals, Spread etc.) geldig, tenzij deze al zijn beslist, indien:

1. ten minste 7 innings zijn voltooid

OF

2. 6.5 innings zijn voltooid en de thuisploeg (of het team dat als tweede slaat) voorstaat.

Een uitzondering is de Moneyline (winnaar van de wedstrijd), die als beslist wordt beschouwd indien:

1. ten minste 5 innings zijn voltooid

OF

2. 4.5 innings zijn voltooid en de thuisploeg (of het team dat als tweede slaat) voorstaat.

In alle andere gevallen worden weddenschappen op de Money Line ongeldig verklaard.

Total bases: dit zijn uitsluitend honken die voortkomen uit slagen van de slagman, zoals singles, doubles, triples of home runs. Total bases – een home run telt voor 4 total bases, een triple voor 3, een double voor 2 en een single voor 1. Vier wijd (walks), geraakt worden door een worp (HBP), het stelen van een honk, het bereiken van een honk via een veldfout of een fielder's choice tellen NIET mee voor de Total Bases-markt --- alleen slagen tellen mee. *Total Bases worden berekend door alle slagen van een speler op te tellen volgens: Single = 1 honk, Double = 2, Triple = 3, Home Run = 4; alleen deze tellen mee. Alle honkbalweddenschappen zijn gebaseerd op de reguliere speeltijd, tenzij anders vermeld in de marktnaam.

Hoofdmarkten:

Money Line (1/2): Voorspel het winnende team, ongeacht de startende pitcher. **Handicap:** U moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen, waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd wordt opgeteld of ervan wordt afgetrokken.

Total: Bij deze weddenschap moet u het totale aantal runs opgeven dat door beide teams wordt behaald.

Home team total runs: Bij deze weddenschap moet u het totale aantal runs opgeven dat door de thuisploeg wordt behaald.

Away team total runs: Bij deze weddenschap moet u het totale aantal runs opgeven dat door de uitploeg wordt behaald.

Total hits: Bij deze weddenschap moet u het totale aantal hits opgeven dat door beide teams wordt behaald.

Home team total hits: Bij deze weddenschap moet u het totale aantal hits opgeven dat door de thuisploeg wordt behaald.

Away team total hits: Bij deze weddenschap moet u het totale aantal hits opgeven dat door de uitploeg wordt behaald.

Win current inning or next inning: Voorspel of de thuisploeg of de uitploeg de huidige of de volgende inning zal winnen. Het eerste en tweede deel van de betreffende inning moeten zijn voltooid, behalve wanneer het team dat als tweede slaat aan de leiding staat op het moment dat de wedstrijd wordt onderbroken of gestaakt.

Total runs in X inning: Bij deze weddenschap moet u het totale aantal runs opgeven dat door beide teams in de Xe inning wordt behaald. Het eerste en tweede deel van de specifieke inning moeten zijn voltooid, tenzij de markt al is beslist.

Score of the current inning or the next inning: Voorspel de score van de huidige of de volgende inning. Het eerste en tweede deel van de specifieke inning moeten zijn voltooid, tenzij de weddenschap al is beslist.

Marker of current inning / Hit in ½ inning or next inning: Het eerste en tweede deel van de specifieke inning moeten zijn voltooid, tenzij een run is voltooid of een hit is geslagen op het moment dat de wedstrijd wordt onderbroken of gestaakt.

Team to get the most hits in the current inning or next inning: Om de weddenschap geldig te laten blijven, moeten het eerste en tweede deel van de specifieke inning zijn voltooid, tenzij de weddenschap al is beslist.

Total hits in current inning or next inning or total runs in current inning or next inning: Het eerste en tweede deel van de specifieke inning moeten zijn voltooid, tenzij de weddenschap al is afgewikkeld.

Leader after xx innings: Om de weddenschap geldig te laten blijven, moeten het eerste en tweede deel van de specifieke inning zijn voltooid, tenzij de weddenschap al is afgewikkeld.

'Race to xx' Markets/ Team Totals/Total Hits: De 8½-inningsregel is van toepassing, tenzij weddenschappen al zijn afgewikkeld of het natuurlijke einde van de wedstrijd (d.w.z. zonder onderbreking van de wedstrijd) de weddenschappen bepaalt. Indien een wedstrijd in een gelijke stand eindigt en het natuurlijke einde van de

wedstrijd (d.w.z. zonder onderbreking van de wedstrijd) een winnaar vereist, worden weddenschappen op de 'Race to xx'-markten ongeldig verklaard. Bijvoorbeeld: indien een wedstrijd in **MLB (of andere honkbalcompetities)** wordt onderbroken of gestaakt, of wordt onderbroken bij een stand van 3-3 na 10 innings, dan worden weddenschappen op de Race to 4-markten ongeldig verklaard. Weddenschappen op de Race to 5-, 6- of 7-markten worden als ongeldig afgewikkeld. **Next team to score:** Indien de wedstrijd wordt onderbroken, tellen alle weddenschappen op runs die al zijn gescoord. Weddenschappen op de eerstvolgende run op het moment van onderbreking of staking worden ongeldig verklaard. **Winning Margin:** Wedmarkt waarbij u het verschil voorspelt dat een team aan het einde van de wedstrijd ten opzichte van zijn tegenstander zal hebben, bijvoorbeeld thuisploeg met 1-3 runs. De 8½-inningsregel is van toepassing. Voor **MLB (of andere honkbalcompetities)** tellen extra innings mee. Voor **MLB (of andere honkbalcompetities)** geldt: bij een wedstrijd die in een gelijke stand eindigt, worden weddenschappen zonder gelijkspeloptie ongeldig verklaard; bij niet-MLB-evenementen waarbij de wedstrijd in een gelijke stand kan eindigen, is die optie wel beschikbaar.

BELANGRIJK: Wij raden u aan het volgende voorbeeld in overweging te nemen voor de Winning Margin-markt in onze live wedstrijdmodus. Ons platform kan de markt als volgt weergeven: +3 (runs), -3 (runs), waarbij het teken (+) de thuisploeg aanduidt en het teken (-) de uitploeg; > +3 en < = -3, waarbij het eerste staat voor 3 of meer runs voor de thuisploeg en het tweede voor 3 of minder runs voor de uitploeg. **When will the first run be scored:** Voorspel in welke inning de eerste run wordt gescoord. **Winner & Total:** Deze wedmarkt combineert twee hoofdmarkten, waarbij u moet voorspellen wie de wedstrijd wint en hoeveel runs er in totaal (over/under) in de wedstrijd worden gescoord. **Maximum consecutive runs by either team:** U moet voorspellen wat het maximale aantal opeenvolgende runs zal zijn dat door een van beide teams wordt gescoord. **Exact runs in highest scoring inning:** U moet het exacte aantal runs voorspellen in de inning met de hoogste score. **Run range:** U moet een bereik voorspellen waarbinnen het totale aantal runs van het evenement zal vallen. **Result of xth pitch:** U moet het resultaat van de genoemde worp voorspellen. **Hit on xth pitch:** U moet voorspellen of er al dan niet een hit zal zijn op de genoemde worp. **Home run on xth pitch:** U moet voorspellen of er al dan niet een home run zal zijn op de genoemde worp. **Bases O/U:** U moet voorspellen of het totale aantal honken dat tijdens de wedstrijd wordt behaald Over of Under de gestelde lijn zal zijn. **Home runs O/U:** U moet voorspellen of het aantal home runs van beide teams samen Over of Under de gestelde lijn zal zijn. **Home Team Home runs O/U:** Bij deze weddenschap moet u opgeven of het totale aantal home runs van de thuisploeg Over of Under de gestelde lijn zal zijn. **Away Team Home runs O/U:** Bij deze weddenschap moet u opgeven of het totale aantal home runs van de uitploeg Over of Under de gestelde lijn zal zijn. **Home team Singles O/U:** U moet voorspellen of het aantal singles dat de thuisploeg noteert Over of Under de gestelde lijn zal zijn. **Away team Singles O/U:** U moet voorspellen of het aantal singles dat de uitploeg noteert Over of Under de gestelde lijn zal zijn. **Home team Doubles O/U:** U moet voorspellen of het aantal doubles dat de thuisploeg noteert Over of Under de gestelde lijn zal zijn. **Away team Doubles O/U:** U moet voorspellen of het aantal doubles dat de uitploeg noteert Over of Under de gestelde lijn zal zijn. **Home team Triples O/U:** U moet voorspellen of het aantal triples dat de thuisploeg noteert Over of Under de gestelde lijn zal zijn. **Away team Triples O/U:** U moet voorspellen of het aantal triples dat de uitploeg noteert Over of Under de gestelde lijn zal zijn.

Home team Bases O/U: U moet voorspellen of het totale aantal honken dat de thuisploeg behaalt Over of Under de gestelde lijn zal zijn. **Away team Bases O/U:** U moet voorspellen of het totale aantal honken dat de uitploeg behaalt Over of Under de gestelde lijn zal zijn. **Home team Strikeouts by Pitchers O/U:** U moet voorspellen of het totale aantal strikeouts genoteerd door de pitchers van de thuisploeg Over of Under de gestelde lijn zal zijn. **Away team Strikeouts by Pitchers O/U:** U moet voorspellen of het totale

aantal strikeouts genoteerd door de pitchers van de uitploeg Over of Under de gestelde lijn zal zijn. **Home team Stolen Bases O/U:** U moet voorspellen of het totale aantal gestolen honken genoteerd door de thuisploeg Over of Under de gestelde lijn zal zijn. **Away team Stolen Bases O/U:** U moet voorspellen of het totale aantal gestolen honken genoteerd door de uitploeg Over of Under de gestelde lijn zal zijn. **Home team RBI O/U:** U moet voorspellen of het totale aantal runs batted in (RBI's) genoteerd door de thuisploeg Over of Under de gestelde lijn zal zijn. **Away team RBI O/U:** U moet voorspellen of het totale aantal runs batted in (RBI's) genoteerd door de uitploeg Over of Under de gestelde lijn zal zijn. **Home team Batter Walks O/U:** U moet voorspellen of het totale aantal batter walks genoteerd door de thuisploeg Over of Under de gestelde lijn zal zijn. **Away team Batter Walks O/U:** U moet voorspellen of het totale aantal batter walks genoteerd door de uitploeg Over of Under de gestelde lijn zal zijn. **Will Home team record the first hit of the game?:** U moet voorspellen of de thuisploeg de eerste hit van de wedstrijd zal noteren. **Will Away team record the first hit of the game?:** U moet voorspellen of de uitploeg de eerste hit van de wedstrijd zal noteren. **Will Home team record the first run of the game?:** U moet voorspellen of de thuisploeg de eerste run van de wedstrijd zal noteren. **Will Away team record the first run of the game?:** U moet voorspellen of de uitploeg de eerste run van de wedstrijd zal noteren. **Will Home team record the first RBI of the game?:** U moet voorspellen of de thuisploeg de eerste run batted in (RBI) van de wedstrijd zal noteren. **Will Away team record the first RBI of the game?:** U moet voorspellen of de uitploeg de eerste run batted in (RBI) van de wedstrijd zal noteren. **Will Home team record the first Home Run of the game?:** U moet voorspellen of de thuisploeg de eerste home run van de wedstrijd zal noteren. **Will Away team record the first Home Run of the game?:** U moet voorspellen of de uitploeg de eerste home run van de wedstrijd zal noteren. **Strikeouts by Pitchers O/U:** U moet voorspellen of het totale aantal genoteerde strikeouts door pitchers Over of Under de gestelde lijn zal zijn.

RBIs O/U: U moet voorspellen of het totale aantal genoteerde runs batted in (RBI's) Over of Under de gestelde lijn zal zijn. **Batter Walks O/U:** U moet voorspellen of het totale aantal genoteerde batter walks Over of Under de gestelde lijn zal zijn. **Stolen Bases O/U:** U moet voorspellen of het totale aantal genoteerde gestolen honken Over of Under de gestelde lijn zal zijn. **Home/Away Team Singles O/U:** U moet voorspellen of het totale aantal singles behaald door de thuisploeg/uitploeg Over of Under de gestelde lijn zal zijn. **Home/Away Team Doubles O/U:** U moet voorspellen of het totale aantal doubles behaald door de thuisploeg/uitploeg Over of Under de gestelde lijn zal zijn. **Home/Away Team Triples O/U:** U moet voorspellen of het totale aantal triples behaald door de thuisploeg/uitploeg Over of Under de gestelde lijn zal zijn. **1st half - handicap:** U moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen, waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van de 1e helft van de wedstrijd wordt opgeteld of ervan wordt afgetrokken. **Total (Over-exact-Under):** U moet voorspellen of de eindscore zal zijn: Over een bepaald aantal runs, Exact dat aantal runs, of Under dat aantal runs. **First team to score:** U moet voorspellen welk team als eerste zal scoren tijdens de wedstrijd. **Home Team - Odd/Even (oneven/even):** U moet voorspellen of het totale aantal runs dat de thuisploeg tijdens de wedstrijd scoort (inclusief extra innings) oneven of even zal zijn. **Away Team - Odd/Even:** U moet voorspellen of het totale aantal runs dat de uitploeg tijdens de wedstrijd scoort (inclusief extra innings) oneven of even zal zijn. **Halftime/fulltime:** U moet voorspellen welk team er in de eerste helft van de wedstrijd en aan het einde van de wedstrijd zal winnen.

Innings-markten:

Xth inning - 1X2: Voorspel de uitslag van de genoemde inning. **Xth inning - total:** Bij deze weddenschap moet u het totale aantal runs opgeven dat beide teams in de genoemde inning behalen. **Xth inning - team to score:** U moet voorspellen welk team in de genoemde inning zal scoren. **Xth inning - handicap:**

U moet de winnaar van de genoemde inning voorspellen, waarbij de aangegeven spread bij de uitslag van de wedstrijd wordt opgeteld of ervan wordt afgetrokken. **Xth inning - total hits:** U moet het totale aantal hits van de genoemde inning voorspellen. **Xth inning - team total hits:** U moet het totale aantal hits van de thuisploeg of de uitploeg in de genoemde inning voorspellen. **Innings 1 to 5 - 1X2:** Voorspel de uitslag van innings 1 tot en met 5.

Innings 1 to 5 - total: Bij deze weddenschap moet u het totale aantal runs opgeven dat beide teams in innings 1 tot en met 5 behalen. **Innings 1 to 5 - handicap:** U moet de winnaar van innings 1 tot en met 5 voorspellen, waarbij de aangegeven spread bij de uitslag van de wedstrijd wordt opgeteld of ervan wordt afgetrokken. **Innings 1 to 5 - total hits:** U moet het totale aantal hits van innings 1 tot en met 5 voorspellen. **Innings 1 to 5 - team total hits:** U moet het totale aantal hits van de thuisploeg of de uitploeg in innings 1 tot en met 5 voorspellen. **Team to win more innings:** U moet voorspellen welk team de meeste innings in de wedstrijd zal winnen. **Team with highest scoring inning:** U moet voorspellen welk team de hoogste score in één enkele inning zal behalen (of dat er een gelijke stand zal zijn). **Will there be an extra inning:** Voorspel of het evenement (ja-nee) extra innings zal hebben. **First x innings 1x2 & 1x2:** U moet de uitslag van de eerste X innings voorspellen, evenals de uitslag aan het einde van de wedstrijd. **Both teams over X.5:** U moet voorspellen of beide teams al dan niet meer dan X.5 runs in de wedstrijd zullen scoren. **Race to X runs:** U moet voorspellen welk team als eerste X runs zal bereiken. **Home Team to bat in 9th inning:** U moet voorspellen of de thuisploeg in de 9e inning aan slag zal komen. **Total scoreless innings:** U moet voorspellen hoeveel innings zonder score (0-0) zullen eindigen. **Highest scoring inning:** U moet voorspellen welke inning de hoogste score zal hebben. **When will the match be decided:** U moet voorspellen in welke inning de wedstrijd zal worden beslist. **Next inning Hit (yes/no):** U moet voorspellen of er in de volgende inning een hit zal zijn. **Xth inning Hit (yes/no):** U moet voorspellen of er in de Xe inning een hit zal zijn. **Z innings - Odd/Even (oneven/even):** U moet voorspellen of het gecombineerde aantal runs dat beide teams in een specifieke inning scoren oneven of even zal zijn. **Innings {from} to {to} - Winner:** U moet voorspellen welk team de meeste runs zal scoren binnen het aangegeven bereik van innings. **X inning - Home Team to score:** U moet voorspellen of de thuisploeg in de aangegeven inning zal scoren. **X inning - Away Team to score:** U moet voorspellen of de uitploeg in de aangegeven inning zal scoren. **Race to X:** U moet voorspellen welk team als eerste het aangegeven aantal runs zal bereiken. **First team to score:** U moet voorspellen welk team als eerste in de wedstrijd zal scoren. **Team with highest scoring inning:** U moet voorspellen welk team de inning met de hoogste score in de wedstrijd zal hebben. **Innings {from} to {to} - handicap:** U moet de uitslag voorspellen na toepassing van een handicap voor het aangegeven bereik van innings. **Over/Under Strikeouts in Inning X:** U moet voorspellen of het totale aantal strikeouts in inning X boven (Over) of onder (Under) een bepaald aantal zal liggen. **Over/Under Batters in Inning X:** U moet voorspellen of het totale aantal batters in inning X boven of onder een bepaald aantal zal liggen.

Home Team Pitcher 3+ Strikeouts - Inning X: U moet voorspellen of de pitcher van de thuisploeg 3 of meer strikeouts zal noteren in inning X. **Away Team Pitcher 3+ Strikeouts - Inning X:** U moet voorspellen of de pitcher van de uitploeg 3 of meer strikeouts zal noteren in inning X. **Home Team Run Scored - Inning X:** U moet voorspellen of de thuisploeg een run zal scoren in inning X. **Away Team Run Scored - Inning X:** U moet voorspellen of de uitploeg een run zal scoren in inning X. **Home Team Exact Batters - Inning X:** U moet het exacte aantal batters van de thuisploeg in inning X voorspellen. **Away Team Exact Batters - Inning X:** U moet het exacte aantal batters van de uitploeg in inning X voorspellen. **Home Team Exact Hits - Inning X:** U moet het exacte aantal hits van de thuisploeg in inning X voorspellen. **Away Team Exact Hits - Inning X:** U moet het exacte aantal hits van de uitploeg in inning X voorspellen. **Home Team Over/Under Hits - Inning X:** U moet voorspellen of het aantal hits van de

thuisploeg in inning X boven of onder een bepaald aantal zal liggen. **Away Team Over/Under Hits - Inning X:** U moet voorspellen of het aantal hits van de uitploeg in inning X boven of onder een bepaald aantal zal liggen. **Home Team Pitches Thrown Banded - Inning X:** U moet voorspellen binnen welk bereik het aantal door de thuisploeg geworpen pitches zal vallen tijdens inning X. **Away Team Pitches Thrown Banded - Inning X:** U moet voorspellen binnen welk bereik het aantal door de uitploeg geworpen pitches zal vallen tijdens inning X. **Home Team Over/Under Pitches Thrown - Inning X:** U moet voorspellen of het aantal door de thuisploeg geworpen pitches in inning X boven of onder een bepaald aantal zal liggen. **Away Team Over/Under Pitches Thrown - Inning X:** U moet voorspellen of het aantal door de uitploeg geworpen pitches in inning X boven of onder een bepaald aantal zal liggen. **Home Team Exact Strikeouts - Inning X:** U moet het exacte aantal strikeouts van de thuisploeg in inning X voorspellen. **Away Team Exact Strikeouts - Inning X:** U moet het exacte aantal strikeouts van de uitploeg in inning X voorspellen. **Team scoring first wins the game:** U moet voorspellen of het team dat als eerste scoort de wedstrijd zal winnen. **Bottom 1st Hit:** U moet voorspellen of er een hit zal zijn in de bottom van de eerste inning. **Top 1st Run:** U moet voorspellen of er een run zal zijn in de top van de eerste inning. **Inning Z - 1x2 hits:** U moet voorspellen of de thuisploeg, de uitploeg of geen van beide teams de meeste hits zal noteren in de aangegeven inning. **Triples:** U moet het totale aantal triples in de wedstrijd voorspellen.

A Run in Inning X: U moet voorspellen of er ten minste één run zal worden gescoord in de aangegeven inning. **Both Teams to Score (incl. extra innings):** U moet voorspellen of beide teams zullen scoren, inclusief extra innings. **Last Team to Score - (incl. extra innings):** U moet voorspellen welk team als laatste zal scoren, inclusief extra innings. **Inning Z - Correct score:** U moet de exacte juiste score in de aangegeven inning voorspellen. **Inning Z - Double chance:** U moet twee mogelijke uitkomsten voorspellen uit winst voor de thuisploeg, gelijkspel of winst voor de uitploeg in de aangegeven inning. **Correct Score (incl. extra innings):** U moet de exacte juiste score voorspellen **Home Team To Win & Total - (incl. extra innings):** U moet voorspellen of de thuisploeg zal winnen en wat het totale aantal runs zal zijn, inclusief extra innings. **Away Team To Win & Total - (incl. extra innings):** U moet voorspellen of de uitploeg zal winnen en wat het totale aantal runs zal zijn, inclusief extra innings. **1x2 hits (incl. extra innings):** U moet voorspellen welk team de meeste hits in de wedstrijd zal noteren **Handicap hits:** U moet de uitslag voorspellen na toepassing van de aangegeven hits-handicap. **Double Chance Hits:** U moet twee mogelijke uitkomsten voorspellen uit winst voor de thuisploeg op hits, gelijke stand of winst voor de uitploeg op hits. **Inning Z - hits handicap:** U moet de uitslag voorspellen na toepassing van de aangegeven hits-handicap in de aangegeven inning. **1X2 Home Runs (incl. extra innings):** U moet voorspellen of de thuisploeg, de uitploeg of geen van beide teams de meeste home runs zal slaan, inclusief extra innings. **Inning Z - Away Team to make a hit:** U moet voorspellen of de uitploeg een hit zal slaan in de aangegeven inning. **Inning Z - Home Team to make a hit:** U moet voorspellen of de thuisploeg een hit zal slaan in de aangegeven inning. **Inning Z - Home Team any batter to reach the base:** U moet voorspellen of een batter van de thuisploeg in de aangegeven inning een honk (base) zal bereiken. **Inning Z - Away Team any batter to reach the base:** U moet voorspellen of een batter van de uitploeg in de aangegeven inning een honk zal bereiken. **Odd/even:** U moet voorspellen of het totale aantal runs oneven of even zal zijn. **Total (over-exact-under) (incl. extra innings):** U moet voorspellen of het totale aantal runs boven het aangegeven totaal zal liggen, er precies gelijk aan zal zijn of eronder zal liggen, inclusief extra innings. **Inning Z - Number of runs:** U moet het totale aantal runs voorspellen dat in de aangegeven inning wordt gescoord. **Winning margin (incl. extra innings):** U moet de winstmarge voorspellen, inclusief extra innings.

Baseball Player Specials-markten:

Alle player special-markten voor baseball worden afgewikkeld volgens de relevante officiële bron. Eventueel gespeelde extra inning(s) worden meegeteld bij de afwikkeling van alle beschikbare markten.

Voor alle markten onder de sectie Player Specials geldt de volgende regel: als de vermelde speler niet in de basisopstelling van de wedstrijd staat, worden de weddenschappen als ongeldig afgewikkeld.

Player H2H Markets: Als de vermelde speler in het geheel niet aan de wedstrijd deelneemt, worden de weddenschappen als ongeldig afgewikkeld. Bij een gelijke stand tussen de spelers worden de weddenschappen ongeldig verklaard.

Player strikeouts: Deze weddenschap bestaat uit het voorspellen van het aantal strikeouts dat de specifieke speler zal noteren. **Player strikeouts (at least):** Deze weddenschap bestaat uit het voorspellen van ten minste hoeveel strikeouts de specifieke speler zal noteren. **Player hits (at least):** Deze weddenschap bestaat uit het voorspellen van ten minste hoeveel hits de specifieke speler zal noteren. **Player total bases (at least):** Deze weddenschap bestaat uit het voorspellen van ten minste hoeveel total bases de specifieke speler zal noteren. **Player hits + runs + rbi's:** Deze weddenschap bestaat uit het voorspellen van het gecombineerde aantal hits, runs en RBI's dat de specifieke speler zal noteren. **Player hits + runs + rbi's (at least):** Deze weddenschap bestaat uit het voorspellen van ten minste hoeveel gecombineerde hits, runs en RBI's de specifieke speler zal noteren. **Player home runs (at least):** Deze weddenschap bestaat uit het voorspellen van ten minste hoeveel home runs de specifieke speler zal noteren. **Head-to-head total bases:** Deze weddenschap bestaat uit het voorspellen welke van de genoemde spelers de meeste total bases in de wedstrijd zal noteren. **Head-to-head strikeouts:** Deze weddenschap bestaat uit het voorspellen welke van de genoemde spelers de meeste strikeouts in de wedstrijd zal noteren. **Player hits + total bases:** Deze weddenschap bestaat uit het voorspellen van het gecombineerde aantal hits en total bases dat de specifieke speler zal noteren. **Player total bases + runs + rbi's:** Deze weddenschap bestaat uit het voorspellen van het gecombineerde aantal total bases, runs en RBI's dat de specifieke speler zal noteren. **Batter Hits:** Deze weddenschap bestaat uit het voorspellen van het aantal hits dat de specifieke batter zal noteren. **Batter Total Bases:** Deze weddenschap bestaat uit het voorspellen van het aantal total bases dat de specifieke batter zal noteren. **Pitcher Strikeouts:** Deze weddenschap bestaat uit het voorspellen van het aantal strikeouts dat de specifieke pitcher zal noteren. **Result of Xth Player's Nth time at bat:** U moet het resultaat voorspellen van de Ne slagbeurt (time at bat) van de Xe speler. **Xth Player to Strike out Nth time at bat:** U moet voorspellen of de Xe speler een strikeout zal noteren in zijn Ne slagbeurt.

Most Total Bases: U moet voorspellen welk team de meeste total bases zal noteren. **Most Total Strikeouts:** U moet voorspellen welk team de meeste strikeouts in totaal zal noteren. **Player Runs:** Deze weddenschap bestaat uit het voorspellen hoeveel runs de specifieke speler zal noteren **Pitcher Total Hits Allowed:** het totale aantal toegestane hits van een pitcher; dit geeft aan hoeveel hits de pitcher de batters van de tegenstander toestaat gedurende de tijd dat hij werpt. **Pitcher Earned Runs Allowed O/U:** U moet voorspellen of het totale aantal earned runs dat een specifieke pitcher tijdens de wedstrijd toestaat boven (Over) of onder (Under) een vastgestelde lijn zal liggen. **Pitcher Hits Allowed O/U:** U moet voorspellen of het aantal hits dat een specifieke pitcher toestaat boven of onder een vastgestelde lijn zal liggen. **Home Runs O/U:** U moet voorspellen of het totale aantal home runs dat een specifieke speler behaalt boven of onder een vastgestelde lijn zal liggen. **RBI O/U:** U moet voorspellen of het totale aantal RBI's dat een specifieke speler behaalt boven of onder een vastgestelde lijn zal liggen. **Pitcher Outs O/U:** U moet voorspellen of een pitcher meer of minder dan een vastgesteld aantal outs zal noteren voordat hij uit de

wedstrijd wordt gehaald. **Player Batter Walks O/U:** U moet voorspellen of het totale aantal walks van een specifieke speler tijdens de wedstrijd boven of onder een vastgestelde lijn zal liggen. **Hits + Runs + RBIs O/U:** U moet voorspellen of het gecombineerde totaal van hits, runs en Runs Batted In (RBI) dat een specifieke batter tijdens de wedstrijd behaalt boven of onder een vastgestelde lijn zal liggen. **Hits/No Hits O/U:** U moet voorspellen of het totale aantal hits of no-hits dat een specifieke batter tijdens de wedstrijd behaalt boven of onder een vastgestelde lijn zal liggen. **Will Pitcher Z record the first strikeout?:** U moet voorspellen of pitcher Z de eerste strikeout van de wedstrijd zal noteren **Will Pitcher Z record the first Earned Run?:** U moet voorspellen of pitcher Z de eerste earned run van de wedstrijd zal noteren **Singles O/U:** U moet voorspellen of het totale aantal singles dat een speler behaalt boven of onder de vastgestelde lijn zal liggen. **Doubles O/U:** U moet voorspellen of het totale aantal doubles dat een speler behaalt boven of onder de vastgestelde lijn zal liggen. **Triples O/U:** U moet voorspellen of het totale aantal triples dat een speler behaalt boven of onder de vastgestelde lijn zal liggen. **Bases O/U:** U moet voorspellen of het totale aantal bases dat een speler noteert boven of onder de vastgestelde lijn zal liggen. **Batter runs:** U moet het aantal runs voorspellen dat door een specifieke batter wordt gescoord. **Singles:** U moet het aantal singles voorspellen dat door een specifieke batter wordt geslagen. **Batter Stolen Bases O/U:** U moet voorspellen of het totale aantal stolen bases van een batter boven of onder een bepaald aantal zal liggen. **Doubles:** U moet het aantal doubles voorspellen dat door een specifieke batter wordt geslagen. **Pitcher earned runs:** U moet het aantal earned runs voorspellen dat een specifieke pitcher weggeeft.

Pitcher Hits Allowed Over/Under: U moet voorspellen of het aantal hits dat de pitcher toestaat boven of onder een bepaald aantal zal liggen. **Pitcher strikeouts:** U moet het aantal strikeouts voorspellen dat een specifieke pitcher noteert. **Pitcher Outs O/U:** U moet voorspellen of het aantal outs dat de pitcher noteert boven of onder een bepaald aantal zal liggen. **Batter Hits + Runs + RBIs O/U:** U moet voorspellen of het gecombineerde totaal van hits, runs en RBI's van een batter boven of onder een bepaald aantal zal liggen. **Pitcher Walks Issued O/U:** U moet voorspellen of het totale aantal door de pitcher weggegeven walks boven of onder het aangegeven totaal zal liggen. **Walks/Hit By Pitch O/U (incl. extra innings):** U moet voorspellen of het totale aantal walks en hit-by-pitches boven of onder het aangegeven totaal zal liggen, inclusief extra innings. **Player to hit a home run:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler een home run zal slaan. **Player to Record a Hit:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler een hit zal noteren. **Player to record 2+ hits:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler 2 of meer hits zal noteren. **Player to record 3+ hits:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler 3 of meer hits zal noteren. **Player to record 4+ hits:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler 4 of meer hits zal noteren. **Player to Hit 2+ Home Runs:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler 2 of meer home runs zal slaan. **Player to record an RBI:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler een RBI zal noteren. **Player to hit a Single:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler een single zal slaan. **Player to record a Run:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler een run zal noteren. **Player to record 2+ bases:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler 2 of meer total bases zal noteren. **Player to record 3+ bases:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler 3 of meer total bases zal noteren. **Player to record 4+ bases:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler 4 of meer total bases zal noteren. **Player to record 5+ bases:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler 5 of meer total bases zal noteren. **Player to Record 2+ Runs:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler 2 of meer runs zal noteren. **Player to Record 2+ RBIs:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler 2 of meer RBI's zal noteren. **Batter Strikeouts O/U (incl. extra innings):** U moet voorspellen of het totale aantal strikeouts van de batter boven of onder het aangegeven totaal zal liggen, inclusief extra innings. **Player Home Runs milestones:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler de aangegeven home runs-mijlpaal zal bereiken. **Player Strikeouts Milestones:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler

de aangegeven strikeouts-mijlpaal zal bereiken. **Player Total Bases milestones:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler de aangegeven total bases-mijlpaal zal bereiken. **Player Hits Milestones:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler de aangegeven hits-mijlpaal zal bereiken.

Player Runs Milestones: U moet voorspellen of de geselecteerde speler de aangegeven runs-mijlpaal zal bereiken. **Player RBI's Milestones:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler de aangegeven RBI's-mijlpaal zal bereiken.

Player Hits / Runs / RBI's Milestones: U moet voorspellen of de geselecteerde speler de aangegeven gecombineerde mijlpaal voor hits, runs en RBI's zal bereiken.

Player strikeouts milestones: U moet voorspellen of de geselecteerde speler de aangegeven strikeouts-mijlpaal zal bereiken. **Pitcher strikeouts milestones:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler de aangegeven strikeouts-mijlpaal zal bereiken.

Singles milestones: U moet voorspellen of de geselecteerde speler de aangegeven singles-mijlpaal zal bereiken. **Doubles milestones:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler de aangegeven doubles-mijlpaal zal bereiken.

Home Runs milestones: U moet voorspellen of de geselecteerde speler de aangegeven home runs-mijlpaal zal bereiken. **Batter total bases milestones:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler de aangegeven total bases-mijlpaal zal bereiken.

Batter hits milestones: U moet voorspellen of de geselecteerde speler de aangegeven hits-mijlpaal zal bereiken. **Pitcher Hits Allowed milestones:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler de aangegeven hits-mijlpaal zal bereiken.

Pitcher earned runs milestones: U moet voorspellen of de geselecteerde speler de aangegeven runs-mijlpaal zal bereiken. **Pitcher Outs milestones:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler de aangegeven outs-mijlpaal zal bereiken.

Batter runs milestones: U moet voorspellen of de geselecteerde speler de aangegeven runs-mijlpaal zal bereiken. **RBI milestones:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler de aangegeven RBI's-mijlpaal zal bereiken.

Batter Stolen Bases milestones: U moet voorspellen of de geselecteerde speler de aangegeven stolen bases-mijlpaal zal bereiken. **Batter Strikeouts milestones:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler de aangegeven strikeouts-mijlpaal zal bereiken.

Batter Walks milestones: U moet voorspellen of de geselecteerde speler de aangegeven walks-mijlpaal zal bereiken. **Pitcher to Record the Win:** U moet voorspellen aan welke pitcher de overwinning (win) zal worden toegeschreven.

Extra markten:

What speed will the next pitch be thrown at?:

U moet het snelheidsbereik voorspellen waarmee de pitcher de bal bij de specifieke pitch zal werpen. Er zijn 5 mogelijke uitkomsten: minder dan 80 mph, tussen 80-89 mph, tussen 90-95 mph, tussen 96-99 mph, meer dan 99 mph. Pitch Result 1. Catcher interference maakt alle pitch result-markten ongeldig. 2. Een pitch clock-overtreding van de pitcher of de batter maakt alle pitch result-markten ongeldig. 3. De resultaten voor pitchsnelheid en pitchtype worden gebaseerd op de officiële statistieken van het bestuursorgaan van de competitie. **What will the next pitch type be?:** U moet het type worp voorspellen dat de pitcher bij de specifieke pitch zal gooien. Er zijn 7 mogelijke uitkomsten: fastball, cutter, sinker, curve, slider, changeup, overig (other). Pitch Result 1. Catcher interference maakt alle pitch result-markten ongeldig. 2. Een pitch clock-overtreding van de pitcher of de batter maakt alle pitch result-markten ongeldig. 3. De resultaten voor pitchsnelheid en pitchtype worden gebaseerd op de officiële statistieken van het bestuursorgaan van de competitie. a) Sweepers en slurves worden afgewikkeld als sliders. b) Elke andere pitch die niet expliciet in de marktopties wordt genoemd, wordt geclassificeerd als "Other".

What will the atbat outcome be?: U moet de uitkomst voorspellen van de genoemde batter in de genoemde plate appearance. Er zijn 9 mogelijke uitkomsten: home run, strikeout looking, single, triple, fly

out, walk, strikeout swinging, double, ground out. At-Bat Result 1. De at-bat moet plaatsvinden in de aangegeven inning tegen de aangegeven pitcher. Zo niet, dan worden weddenschappen ongeldig verklaard. 2. Als de inning eindigt vóór het einde van de at-bat (bijv. een honkloper die caught stealing of picked off wordt), worden weddenschappen ongeldig verklaard. 3. Weddenschappen worden ongeldig verklaard in geval van een automatische intentional walk. 4. Catcher interference wordt afgewikkeld als een reach on error. **What will the next pitch be?:** U moet de uitkomst van de specifieke worp voorspellen. Er zijn 4 mogelijke uitkomsten: strike, ball, inplay hit, inplay out. Pitch Result 1. Catcher interference maakt alle pitch result-markten ongeldig. 2. Een pitch clock-overtreding van de pitcher of de batter maakt alle pitch result-markten ongeldig. 3. De resultaten voor pitchsnelheid en pitchtype worden gebaseerd op de officiële statistieken van het bestuursorgaan van de competitie. **Batter X - Plate Z - To reach base:** U moet voorspellen of batter X met succes een honk (base) zal bereiken tijdens een bepaalde plate appearance of een bepaald aantal plate appearances.

What will the atbat outcome be (4 options)? Batter X - Plate Z: Hit (de batter raakt de bal en bereikt veilig ten minste het eerste honk zonder fout van de verdediging) Walk (de pitcher gooit vier ballen — worpen buiten de slagzone waar de batter niet naar slaat — en de batter mag gratis naar het eerste honk) Strike (een worp die tegen de batter telt) Inplay Out (de batter slaat de bal in het speelveld, maar wordt uitgegooid/getikt voordat hij een honk bereikt)

Outrightmarkten baseball:

Winner: U moet de winnaar van de betreffende competitie voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie. **Division / Conference Winner:** U moet de winnaar van de betreffende division of conference voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie. **Regular Season Points - Team:** U moet voorspellen hoeveel punten (over/under) het genoemde team zal verzamelen volgens de officiële ranglijst van de competitie. **H2H - Correct Series Score:** U moet de eindstand voorspellen van de reeks wedstrijden tussen de 2 aangegeven teams. Voor de vaststelling van de uitslag worden uitsluitend de officiële websites van elke competitie als geldig beschouwd. **H2H - When will the series end?:** U moet voorspellen in hoeveel wedstrijden de reeks wedstrijden tussen de 2 aangegeven teams zal eindigen. Voor de vaststelling van de uitslag worden uitsluitend de officiële websites van elke competitie als geldig beschouwd. **H2H - Winner:** U moet voorspellen welk van de twee aangegeven teams zich zal kwalificeren in de betreffende kwalificatiefase of play-offronde. **Will they make the playoffs? - Team:** U moet voorspellen of het genoemde team de play-offs van het betreffende toernooi zal bereiken volgens de officiële ranglijst van de competitie. **Top4, Top6, Top8, Top10:** U moet voorspellen of het geselecteerde team bij het einde van de competitie op de betreffende toppositie zal eindigen.

RUGBY / RUGBY LEAGUE

Tenzij anders vermeld, worden alle weddenschappen op rugby-/rugby league-wedstrijden berekend over 80 minuten speeltijd, inclusief eventuele door de scheidsrechter toegevoegde blessuretijd. Als een wedstrijd wordt onderbroken vóór het einde van

de reguliere speeltijd, worden alle weddenschappen op die wedstrijd ongeldig verklaard, met uitzondering van de markten die al zijn afgewikkeld.

Hoofdmakten:

1X2: U moet de uitslag van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (de thuisploeg wint), X (de teams spelen gelijk), 2 (de uitploeg wint). **Double Chance:** U moet de uitslag van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de wedstrijd wint de thuisploeg of wordt er gelijkgespeeld), X2 (aan het einde van de wedstrijd wint de uitploeg of wordt er gelijkgespeeld), 12 (aan het einde van de wedstrijd wint de thuisploeg of wint de uitploeg). **Draw no Bet:** deze wedmarkt houdt het volgende in: om een weddenschap als winnend aan te merken, moet er noodzakelijkerwijs een winnend team zijn. Dit betekent dat, als de wedstrijd in een gelijkspel eindigt, het ingezette geld wordt terugbetaald. Als bijvoorbeeld de eindstand een gelijkspel is, wordt de weddenschap als ongeldig afgewikkeld.

Handicap: weddenschap waarbij de winnaar van de wedstrijd moet worden bepaald met een bijbehorende doelpuntenmarge. De juiste score wordt opgeteld bij of afgetrokken van de punten die in de handicap worden voorgesteld, en na die bewerking wordt bepaald wie er wint: thuisploeg, gelijkspel of uitploeg. **Handicap (3-Way):** U moet de einduitslag van de wedstrijd voorspellen, rekening houdend met de handicap tussen haakjes. Bijvoorbeeld: (0:1) geeft aan dat de UITPLOEG één doelpunt voorsprong heeft, en (1:0) geeft aan dat de THUISPLOEG één doelpunt voorsprong heeft. **Total:** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord boven of onder de aangegeven spread zal liggen. **Team total:** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat de thuisploeg of de uitploeg tijdens de wedstrijd scoort boven of onder de aangegeven spread zal liggen. **Winning Margin:** U moet de winstmarge in de wedstrijd voorspellen voor de thuisploeg of de uitploeg, of dat de wedstrijd in een gelijkspel eindigt. **Halftime/Fulltime:** U moet de uitslag van de eerste helft van de wedstrijd voorspellen samen met de uitslag van de wedstrijd. De mogelijke uitkomsten zijn: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X en 2/2). **Highest scoring half:** voorspelt welke van de twee helften van de wedstrijd het grootste aantal punten zal hebben. **Odd/Even (oneven/even):** U moet voorspellen of de wedstrijduitslag een oneven of even getal is; als de wedstrijduitslag "0:0" is, tellen weddenschappen als "even". **Point Range:** U moet het puntenbereik tijdens de wedstrijd voorspellen. **To qualify:** U moet voorspellen of het aangegeven team zich zal kwalificeren voor de volgende fase van het toernooi. **Which team will win the final:** U moet voorspellen welk team de finale van het geselecteerde toernooi zal winnen.

Which team will win the 3rd place final: U moet voorspellen welk team in het geselecteerde toernooi op de derde plaats zal eindigen.

Which team wins the rest of the match: U wedt op wie de rest van de wedstrijd zal winnen. Vanaf het moment dat de weddenschap wordt geplaatst, telt de score als 0:0, ongeacht de werkelijke stand van de wedstrijd. **Overtime - 1x2:** U moet voorspellen welk team de verlenging in de wedstrijd zal winnen. **First scoring play (Pre-live):** U moet voorspellen hoe de eerste punten in de wedstrijd zullen worden gescoord. Er zijn 6 mogelijke uitkomsten: thuisploeg met een try, uitploeg met een try, thuisploeg met een penalty, uitploeg met een penalty, thuisploeg met een drop goal, uitploeg met een drop goal **Race to x points:** U moet voorspellen welk team tijdens de wedstrijd als eerste X punten zal bereiken. **Next scoring play (Live):** U moet voorspellen hoe de X punten in de wedstrijd zullen worden gescoord. Er zijn 6 mogelijke uitkomsten: thuisploeg met een try, uitploeg met een try, thuisploeg met een penalty, uitploeg met een penalty, thuisploeg met een drop goal, uitploeg met een drop goal **First score type:** U moet voorspellen hoe de eerste punten tijdens de wedstrijd zullen worden gescoord. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: met een try, met een penalty, met een drop goal **Last score type of the game:** U moet voorspellen hoe de laatste punten in de wedstrijd zullen worden gescoord. Er zijn 4 mogelijke uitkomsten: met een try, met een penalty, met een drop goal, met een conversion **Last score:** U moet voorspellen hoe de laatste punten tijdens de wedstrijd zullen worden gescoord. Er zijn 10 mogelijke uitkomsten: thuisploeg met een try, thuisploeg met een penalty, thuisploeg met een drop goal, thuisploeg met een conversion, thuisploeg

met een gemiste conversion, uitploeg met een try, uitploeg met een penalty, uitploeg met een drop goal, uitploeg met een conversion, uitploeg met een gemiste conversion

Team to score first: U moet voorspellen welk team als eerste zal scoren tijdens de wedstrijd **Team to**

score last: U moet voorspellen welk team als laatste zal scoren tijdens de wedstrijd **Halftime/Fulltime**

with either draw: U moet de uitslag van de eerste helft en de tweede helft voorspellen. **Both Halves -**

First score: U moet voorspellen hoe de eerste punten tijdens de eerste en de tweede helft zullen worden gescoord. Er zijn 6 mogelijke uitkomsten: thuisploeg met een try, thuisploeg met een penalty, thuisploeg met een drop goal, uitploeg met een try, uitploeg met een penalty, uitploeg met een drop goal **Either Half -**

First score: U moet voorspellen hoe de eerste punten tijdens de eerste of de tweede helft zullen worden gescoord. Er zijn 6 mogelijke uitkomsten: thuisploeg met een try, thuisploeg met een penalty, thuisploeg met een drop goal, uitploeg met een try, uitploeg met een penalty, uitploeg met een drop goal **Both**

Halves - First score type: U moet voorspellen hoe de eerste punten tijdens de eerste en de tweede helft zullen worden gescoord. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: met een try, met een penalty, met een drop goal **Either Half - First score type:** U moet voorspellen hoe de eerste punten tijdens de eerste of de tweede helft zullen worden gescoord. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: met een try, met een penalty, met een drop goal **Both Halves - Handicap:** weddenschap waarbij de winnaar van de eerste en de tweede helft moet worden bepaald met een bijbehorende doelpuntenmarge. De juiste score wordt opgeteld bij of afgetrokken van de punten die in de handicap worden voorgesteld, en na die bewerking wordt bepaald wie er wint: thuisploeg, gelijkspel of uitploeg. **Either half - Handicap:** weddenschap waarbij de winnaar van de eerste of de tweede helft moet worden bepaald met een bijbehorende doelpuntenmarge. De juiste score wordt opgeteld bij of afgetrokken van de punten die in de handicap worden voorgesteld, en na die bewerking wordt bepaald wie er wint: thuisploeg, gelijkspel of uitploeg. **Both Halves - Last score type of the game:** U moet voorspellen hoe de laatste punten tijdens de eerste en de tweede helft zullen worden gescoord. Er zijn 4 mogelijke uitkomsten:

met een try, met een penalty, met een drop goal, met een conversion **Either Half - Last score type of the**

game: U moet voorspellen hoe de laatste punten tijdens de eerste of de tweede helft zullen worden gescoord. Er zijn 4 mogelijke uitkomsten: met een try, met een penalty, met een drop goal, met een conversion **Both Halves - Last score:** U moet voorspellen hoe de laatste punten tijdens de eerste en de tweede helft zullen worden gescoord. Er zijn 10 mogelijke uitkomsten: thuisploeg met een try, thuisploeg met een penalty, thuisploeg met een drop goal, thuisploeg met een conversion, thuisploeg met een gemiste conversion, uitploeg met een try, uitploeg met een penalty, uitploeg met een drop goal, uitploeg met een conversion, uitploeg met een gemiste conversion **Either Half - Last score:** U moet voorspellen hoe de laatste punten tijdens de eerste of de tweede helft zullen worden gescoord. Er zijn 10 mogelijke uitkomsten: thuisploeg met een try, thuisploeg met een penalty, thuisploeg met een drop goal, thuisploeg met een conversion, thuisploeg met een gemiste conversion, uitploeg met een try, uitploeg met een penalty, uitploeg met een drop goal, uitploeg met een conversion, uitploeg met een gemiste conversion **Both Halves - Match Result:** U moet de uitslag van de eerste helft en de tweede helft voorspellen. **Either Half - Match Result:** U moet de uitslag van de eerste of de tweede helft voorspellen.

Both halves - race to x points: U moet voorspellen welk team tijdens de eerste en de tweede helft van de wedstrijd als eerste X punten zal bereiken. **Both halves - race to x points:** U moet voorspellen welk team tijdens de eerste of de tweede helft van de wedstrijd als eerste X punten zal bereiken. **Both Halves - Team to score first:** U moet voorspellen welk team als eerste zal scoren tijdens de eerste en de tweede helft **Either Half - Team to score first:** U moet voorspellen welk team als eerste zal scoren tijdens de eerste of de tweede helft **Both Halves - Team to score first:** U moet voorspellen welk team als laatste zal scoren tijdens de eerste en de tweede helft **Either Half - Team to score first:** U moet voorspellen

U moet voorspellen welk team als laatste zal scoren tijdens de eerste en de tweede helft **Either Half - Team to score first:** U moet voorspellen

U moet voorspellen welk team als eerste zal scoren tijdens de eerste en de tweede helft **Either Half - Team to score first:** U moet voorspellen

U moet voorspellen welk team als eerste zal scoren tijdens de eerste of de tweede helft **Both Halves - Team to score first:** U moet voorspellen welk team als laatste zal scoren tijdens de eerste en de tweede helft **Either Half - Team to score first:** U moet voorspellen

U moet voorspellen welk team als laatste zal scoren tijdens de eerste en de tweede helft **Either Half - Team to score first:** U moet voorspellen

U moet voorspellen welk team als laatste zal scoren tijdens de eerste en de tweede helft **Either Half - Team to score first:** U moet voorspellen

welk team als laatste zal scoren tijdens de eerste of de tweede helft **Total drop goals - Home/Away Team:** U moet voorspellen hoeveel drop goals de thuisploeg/uitploeg tijdens de wedstrijd zal scoren **Both Halves - Home/Away Team Total:** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat de thuisploeg/uitploeg tijdens de eerste helft en de tweede helft scoort boven of onder de aangegeven spread zal liggen. **Either half - Total:** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat tijdens de eerste of de tweede helft wordt gescoord boven of onder de aangegeven spread zal liggen. **Either Half - Home/Away Team Total:** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat de thuisploeg/uitploeg tijdens de eerste of de tweede helft scoort boven of onder de aangegeven spread zal liggen. **Both halves - Odd/Even:** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat beide teams tijdens de eerste en de tweede helft scoren een oneven of even getal is; als de uitslag "0:0" is, tellen weddenschappen als "even". **Both halves - Total:** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat tijdens de eerste en de tweede helft wordt gescoord boven of onder de aangegeven spread zal liggen. **Either Half - Odd/Even:** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat beide teams tijdens de uitslag van de eerste helft of de uitslag van de tweede helft scoren een oneven of even getal is; als de uitslag "0:0" is, tellen weddenschappen als "even". **Both Halves - Home/Away Team - Total drop goals:** U moet voorspellen hoeveel drop goals de thuisploeg/uitploeg tijdens de eerste en de tweede helft zal scoren **Either Half - Home/Away Team - Total drop goals:** U moet voorspellen hoeveel drop goals de thuisploeg/uitploeg tijdens de eerste of de tweede helft zal scoren **Both halves - Home/Away Team - Odd/Even:** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat de thuisploeg/uitploeg tijdens de uitslag van de eerste helft en de uitslag van de tweede helft scoort een oneven of even getal is; als de uitslag "0:0" is, tellen weddenschappen als "even". **Either Half - Home/Away Team - Odd/Even:** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat de thuisploeg/uitploeg tijdens de uitslag van de eerste helft of de uitslag van de tweede helft scoort een oneven of even getal is; als de uitslag "0:0" is, tellen weddenschappen als "even".

Both Halves - win: U moet voorspellen of de thuisploeg of de uitploeg in beide helften zal winnen. **1st Half - Anytime tryscorer:** U moet voorspellen welke speler tijdens de eerste helft zal scoren **2nd Half - Anytime tryscorer:** U moet voorspellen welke speler tijdens de tweede helft zal scoren **Both Halves - Anytime tryscorer:** U moet voorspellen welke speler tijdens beide helften zal scoren **To qualify:** U moet voorspellen welk team zich kwalificeert voor de volgende ronde of toernooifase, of een bepaalde fase van de competitie wint. **Which team will win the final:** U moet voorspellen welk team de finalewedstrijd van de competitie zal winnen. **Which team will win the 3rd place final:** U moet voorspellen welk van de twee teams in het eindklassement van het toernooi op de derde plaats eindigt. **Which team wins the rest of the match:** U moet de winnaar van een wedstrijd voorspellen nadat een specifieke gebeurtenis heeft plaatsgevonden **Winning margin:** U moet het exacte aantal punten voorspellen waarmee een team een wedstrijd zal winnen. **Point range:** voorspel tijdens de wedstrijd het puntenbereik waarmee een team de wedstrijd zal winnen **Overtime - 1x2:** U moet de uitslag van een wedstrijd na de reguliere speeltijd voorspellen, inclusief eventuele verlenging (overtime) die kan worden gespeeld als de stand aan het einde van de reguliere speeltijd gelijk is **Handicap 2 way:** U moet voorspellen welk team zal winnen nadat de aangegeven spread bij de uitslag is opgeteld of ervan is afgetrokken, met slechts twee mogelijke uitkomsten. Gelijkspel is niet inbegrepen **Home Team - Total points:** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat de thuisploeg tijdens de wedstrijd scoort boven of onder een vastgesteld aantal zal liggen **Away Team - Total points:** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat de uitploeg tijdens de wedstrijd scoort boven of onder een vastgesteld aantal zal liggen **Home Team - winning margin:** U moet voorspellen hoeveel punten de thuisploeg aan het einde van de wedstrijd meer zal hebben dan de uitploeg. **Away Team - winning margin:** U moet voorspellen hoeveel punten de uitploeg aan het einde van de wedstrijd meer zal hebben dan de thuisploeg. **Both teams total points:** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat de thuisploeg en de uitploeg samen tijdens de wedstrijd scoren boven of onder

een vastgesteld aantal zal liggen **Highest scoring half:** U moet voorspellen in welke helft de meeste punten in totaal worden gescoord **Team to Score in Both Halves:** U moet voorspellen of een specifiek team in beide helften van de wedstrijd zal scoren **Team to Win Either Half:** U moet voorspellen of een team de eerste helft of de tweede helft van de wedstrijd zal winnen. **Away Team - total (over-exact-under):** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat de uitploeg tijdens de wedstrijd scoort boven een bepaald aantal zal liggen, precies dat aantal zal zijn, of onder een bepaald aantal zal liggen

Home Team - total (over-exact-under): U moet voorspellen of het totale aantal punten dat de thuisploeg tijdens de wedstrijd scoort boven een bepaald aantal zal liggen, precies dat aantal zal zijn, of onder een bepaald aantal zal liggen **Sending off:** U moet voorspellen of een speler tijdens de wedstrijd van het veld zal worden gestuurd. **Player to score 2+:** U moet voorspellen of een speler 2 of meer tries in de wedstrijd zal scoren. **Winning margin (4):** U moet het bereik van de winstmarge van de wedstrijd voorspellen, te kiezen uit vier vaste opties. **Total (Over-Exact-Under):** U moet voorspellen of het totale aantal gescoorde punten boven, onder of precies gelijk aan een specifiek getal zal zijn. **To Win To Nil:** U moet voorspellen of een team de wedstrijd zal winnen zonder punten tegen te krijgen. **1X2 & Total:** U moet zowel de wedstrijduitslag (1X2) voorspellen als of het totale aantal gescoorde punten boven of onder een bepaalde lijn zal liggen. **Winning Margin:** U moet het exacte puntenbereik voorspellen waarmee een team de wedstrijd zal winnen. **Will There Be Overtime:** U moet voorspellen of er al dan niet een verlenging in de wedstrijd komt. **Player to Score 3+:** U moet voorspellen of een specifieke speler drie of meer tries in de wedstrijd zal scoren. **Player to Score 2+:** U moet voorspellen of een specifieke speler twee of meer tries in de wedstrijd zal scoren. **Team to Score First:** U moet voorspellen welk team de eerste punten in de wedstrijd zal scoren. **Handicap 2-Way:** U moet voorspellen welk team de wedstrijd zal winnen na toepassing van de handicap, met twee mogelijke uitkomsten. **Handicap 1X2:** U moet de wedstrijduitslag (1X2) voorspellen na toepassing van de aangegeven handicap op een van de teams. **Odd/Even:** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat in de wedstrijd wordt gescoord, inclusief verlenging, oneven of even zal zijn. **Point Range:** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat in de wedstrijd wordt gescoord binnen een specifiek vooraf bepaald bereik zal vallen. **Both Halves – Win:** U moet voorspellen of een team beide helften van de wedstrijd zal winnen. **To Win To Nil:** U moet voorspellen of een team de wedstrijd zal winnen zonder punten tegen te krijgen. **Yellow Card in the game:** U moet voorspellen of er in de wedstrijd een gele kaart zal worden getoond. **First Stoppage:** U moet het eerste type onderbreking in de wedstrijd voorspellen. **First Scoring Team Play (4-way):** U moet het eerste scorende team en het type scorende actie in de wedstrijd voorspellen. **First score of the game:** U moet voorspellen welk team als eerste in de wedstrijd zal scoren.

Markten eerste helft:

1st half - 1X2: U moet de uitslag van de eerste helft voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (thuisploeg wint), X (de ploegen spelen gelijk), 2 (uitploeg wint). **1st half - Double Chance:** U moet de uitslag van de eerste helft voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de wedstrijd wint de thuisploeg of speelt deze gelijk), X2 (aan het einde van de wedstrijd wint de uitploeg of speelt deze gelijk), 12 (aan het einde van de wedstrijd wint de thuisploeg of wint de uitploeg). **1st half - Draw no Bet:** deze wedmarkt houdt het volgende in: om een weddenschap als winnend aan te merken, moet er noodzakelijkerwijs een winnende ploeg zijn. Dit betekent dat, indien de eerste helft in een gelijkspel eindigt, het ingezette geld wordt terugbetaald. Als de eerste helft bijvoorbeeld in een gelijkspel eindigt, wordt de weddenschap als ongeldig afgewikkeld. **1st half - Handicap:** weddenschap waarbij de winnaar van de eerste helft moet worden bepaald met een bijbehorende doelpuntenmarge. De werkelijke score wordt opgeteld bij of afgetrokken van de punten die in de handicap zijn voorgesteld, en na deze

bewerking wordt bepaald wie wint: thuisploeg, gelijkspel of uitploeg. **1st half - Handicap (3-Way):** U moet de uitslag van de eerste helft voorspellen, rekening houdend met de handicap tussen haakjes. Zo geeft (0:1) aan dat de UITPLOEG een voorsprong van één doelpunt heeft, terwijl (1:0) aangeeft dat de THUISPLOEG een voorsprong van één doelpunt heeft. **1st half - Total:** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat tijdens de eerste helft wordt gescoord over of onder de aangegeven spread zal zijn. **1st half - Team Total:** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat door de thuis- of uitploeg tijdens de eerste helft wordt gescoord over of onder de aangegeven spread zal zijn. **1st half - Total tries:** U moet voorspellen of het totale aantal tries dat tijdens de eerste helft wordt gescoord over of onder de aangegeven spread zal zijn. **1st half - Total team tries:** U moet voorspellen of het totale aantal tries dat door de thuis- of uitploeg tijdens de eerste helft wordt gescoord over of onder de aangegeven spread zal zijn. **1st half - Odd/Even (oneven/even):** U moet voorspellen of de uitslag van de eerste helft een oneven of even getal is; als de uitslag "0:0" is, worden weddenschappen als "even" geteld. **1st half - which team wins the rest:** U wedt op wie de rest van de eerste helft wint. Vanaf het moment waarop de weddenschap wordt geplaatst, telt de stand als 0:0, ongeacht de werkelijke stand van de wedstrijd. **1st half - winning margin:** U moet de winstmarge in de eerste helft van de wedstrijd voor de thuis- of uitploeg voorspellen, of dat de wedstrijd in een gelijkspel eindigt. **1st half - point range:** U moet de puntenrange tijdens de eerste helft van de wedstrijd voorspellen. **1st half - race to x points:** U moet voorspellen welke ploeg tijdens de eerste helft van de wedstrijd als eerste X punten bereikt. **1st half - Try - 1X2:** U moet de uitslag van de eerste helft in behaalde tries voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (thuisploeg wint), X (de ploegen spelen gelijk), 2 (uitploeg wint). **1st half - Try - Double Chance:** U moet de uitslag van de eerste helft in behaalde tries voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de wedstrijd wint de thuisploeg of speelt deze gelijk), X2 (aan het einde van de

wedstrijd wint de uitploeg of speelt deze gelijk), 12 (aan het einde van de wedstrijd wint de thuisploeg of wint de uitploeg). **1st half - Try - Draw no Bet:** deze wedmarkt houdt het volgende in: om een weddenschap als winnend aan te merken, moet er noodzakelijkerwijs een winnende ploeg in behaalde tries zijn. Dit betekent dat, indien de eerste helft in een gelijke stand eindigt, het ingezette geld wordt terugbetaald. Als de eerste helft in behaalde tries bijvoorbeeld in een gelijke stand eindigt, wordt de weddenschap als ongeldig afgewikkeld. **1st half - Try - Handicap:** weddenschap waarbij de winnaar van de eerste helft in behaalde tries moet worden bepaald met een bijbehorende marge. De werkelijke score wordt opgeteld bij of afgetrokken van de tries die in de handicap zijn voorgesteld, en na deze bewerking wordt bepaald wie wint: thuisploeg, gelijkspel of uitploeg. **1st half - Try - Handicap (3-Way):** weddenschap waarbij de winnaar van de eerste helft in behaalde tries moet worden bepaald met een bijbehorende marge. De werkelijke score wordt opgeteld bij of afgetrokken van de tries die in de handicap zijn voorgesteld, en na deze bewerking wordt bepaald wie wint: thuisploeg, gelijkspel of uitploeg. **1st Half - Try - Odd/Even:** U moet voorspellen of de uitslag van de eerste helft in behaalde tries een oneven of even getal is; als de wedstrijd uitslag "0:0" is, worden weddenschappen als "even" geteld. **1st Half - First score:** U moet voorspellen hoe de eerste punten tijdens de eerste helft worden gescoord. Er zijn 6 mogelijke uitkomsten: thuisploeg met try, thuisploeg met penalty, thuisploeg met drop goal, uitploeg met try, uitploeg met penalty, uitploeg met drop goal **1st Half - First score type:** U moet voorspellen hoe de eerste punten tijdens de eerste helft worden gescoord. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: met try, met penalty, met drop goal **1st Half - Last score type of the game:** U moet voorspellen hoe de laatste punten tijdens de eerste helft worden gescoord. Er zijn 4 mogelijke uitkomsten: met try, met penalty, met drop goal, met conversion

1st Half - Last score: U moet voorspellen hoe de laatste punten tijdens de eerste helft worden gescoord. Er zijn 10 mogelijke uitkomsten: thuisploeg met try

thuisploeg met penalty, thuisploeg met drop goal, thuisploeg met conversion, thuisploeg met gemiste conversion, uitploeg met try, uitploeg met penalty, uitploeg met drop goal, uitploeg met conversion, uitploeg met gemiste conversion **1st half - race to x tries:** U moet voorspellen welke ploeg tijdens de eerste helft van de wedstrijd als eerste X tries bereikt. **1st Half - Team to score first:** U moet voorspellen welke ploeg als eerste scoort tijdens de eerste helft **1st Half - Team to score first try:** U moet voorspellen welke ploeg de eerste try scoort tijdens de eerste helft **1st Half - Team to score first:** U moet voorspellen welke ploeg als laatste scoort tijdens de eerste helft **1st Half - Team to score last try:** U moet voorspellen welke ploeg de laatste try scoort tijdens de eerste helft **1st Half - Home/Away Team - Odd/Even tries:** U moet voorspellen of de uitslag van de eerste helft in behaalde tries door de thuis-/ uitploeg een oneven of even getal is; als de wedstrijd uitslag "0:0" is, worden weddenschappen als "even" geteld. **1st Half - Most tries:** U moet voorspellen of de thuis- of de uitploeg de meeste tries scoort tijdens de eerste helft. **1st Half - First tryscorer:** U moet voorspellen welke speler de eerste try scoort tijdens de eerste helft **1st Half - Home/Away Team - First tryscorer:** U moet voorspellen welke speler van de thuis-/uitploeg de eerste try scoort tijdens de eerste helft **1st Half - last tryscorer:** U moet voorspellen welke speler de laatste try scoort tijdens de eerste helft **1st Half - Home/Away Team - last tryscorer:** U moet voorspellen welke speler van de thuis-/uitploeg de laatste try scoort tijdens de eerste helft **1st Half - Home/Away Team - Total drop goals:** U moet voorspellen hoeveel drop goals de thuis-/uitploeg scoort tijdens de eerste helft **1st half - winning margin:** U moet de winstmarge aan het einde van de eerste helft voorspellen. **1st half - point range:** U moet het totale aantal punten voorspellen dat in de eerste helft van de wedstrijd wordt gescoord. **Winning margin (x):** U moet voorspellen dat de winstmarge van de winnende ploeg exact x punten bedraagt. **1st Half - Handicap:** U moet voorspellen welke ploeg de eerste helft wint na het optellen of aftrekken van de aangegeven spread bij respectievelijk van de uitslag. **1st half - Home Team - winning margin:** U moet voorspellen hoeveel punten de thuisploeg aan het einde van de eerste helft van de wedstrijd meer heeft dan de uitploeg. **1st half - Away Team - winning margin:** U moet voorspellen hoeveel punten de uitploeg aan het einde van de eerste helft van de wedstrijd meer heeft dan de thuisploeg.

1st Half - Both teams total points: U moet voorspellen of het totale aantal punten dat door zowel de thuis- als de uitploeg tijdens de eerste helft van de wedstrijd wordt gescoord over of onder een vastgesteld aantal zal zijn **1st half - Most tries:** U moet voorspellen welke ploeg de meeste tries behaalt tijdens de eerste helft van de wedstrijd **1st half - total tries:** U moet voorspellen of het totale aantal tries dat tijdens de eerste helft van de wedstrijd wordt behaald over of onder een vastgesteld aantal zal zijn **1st half - Away Team - total tries:** U moet voorspellen of het totale aantal tries dat door de uitploeg tijdens de eerste helft van de wedstrijd wordt behaald over of onder een vastgesteld aantal zal zijn **1st half - Home Team - total tries:** U moet voorspellen of het totale aantal tries dat door de thuisploeg tijdens de eerste helft van de wedstrijd wordt behaald over of onder een vastgesteld aantal zal zijn **1st half - odd/even tries:** U moet voorspellen of het totale aantal tries dat tijdens de eerste helft van de wedstrijd wordt behaald oneven of even zal zijn **1st Half - Away Team Odd/Even tries:** U moet voorspellen of het totale aantal tries dat door de uitploeg tijdens de eerste helft van de wedstrijd wordt behaald oneven of even zal zijn **1st Half - Home Team Odd/Even tries:** U moet voorspellen of het totale aantal tries dat door de thuisploeg tijdens de eerste helft van de wedstrijd wordt behaald oneven of even zal zijn **1st Half - Handicap:** U moet de winnaar van de eerste helft voorspellen na toepassing van de aangegeven handicap op één ploeg. **1st Half - Double Chance:** U moet voorspellen of een van beide ploegen wint of dat de eerste helft in een gelijkspel eindigt, waarbij twee van de drie uitkomsten worden gedekt. **1st Half - Total Tries:** U moet het totale aantal tries voorspellen dat in de eerste helft wordt gescoord. **1st Half - Handicap:** U moet de winnaar van de eerste helft voorspellen nadat de handicap op één ploeg is toegepast.

1st Half – Point Range: U moet voorspellen of het totale aantal punten dat in de eerste helft wordt gescoord binnen een specifieke, vooraf bepaalde range valt.

Markten tweede helft:

2nd Half - First score: U moet voorspellen hoe de eerste punten tijdens de tweede helft worden gescoord. Er zijn 6 mogelijke uitkomsten: thuisploeg met try, thuisploeg met penalty, thuisploeg met drop goal, uitploeg met try, uitploeg met penalty, uitploeg met drop goal

2nd Half - First score type: U moet voorspellen hoe de eerste punten tijdens de tweede helft worden gescoord. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: met try, met penalty, met drop goal **2nd half - Handicap:** weddenschap waarbij de winnaar van de tweede helft moet worden bepaald met een bijbehorende doelpuntenmarge. De werkelijke score wordt opgeteld bij of afgetrokken van de punten die in de handicap zijn voorgesteld, en na deze bewerking wordt bepaald wie wint: thuisploeg, gelijkspel of uitploeg. **2nd Half - Last score type of the game:** U moet voorspellen hoe de laatste punten tijdens de tweede helft worden gescoord. Er zijn 4 mogelijke uitkomsten: met try, met penalty, met drop goal, met conversion **2nd Half - Last score:** U moet voorspellen hoe de laatste punten tijdens de tweede helft worden gescoord. Er zijn 10 mogelijke uitkomsten: thuisploeg met try, thuisploeg met penalty, thuisploeg met drop goal, thuisploeg met conversion, thuisploeg met gemiste conversion, uitploeg met try, uitploeg met penalty, uitploeg met drop goal, uitploeg met conversion, uitploeg met gemiste conversion **2nd half - race to x points:** U moet voorspellen welke ploeg tijdens de tweede helft van de wedstrijd als eerste X punten bereikt. **2nd half - race to x tries:** U moet voorspellen welke ploeg tijdens de tweede helft van de wedstrijd als eerste X tries bereikt. **2nd Half - Team to score first:** U moet voorspellen welke ploeg als eerste scoort tijdens de tweede helft **2nd Half - Team to score first try:** U moet voorspellen welke ploeg de eerste try scoort tijdens de tweede helft **2nd Half - Team to score first:** U moet voorspellen welke ploeg als laatste scoort tijdens de tweede helft **2nd Half - Team to score last try:** U moet voorspellen welke ploeg de laatste try scoort tijdens de tweede helft **2nd half - Total tries:** U moet voorspellen of het totale aantal tries dat tijdens de tweede helft wordt gescoord over of onder de aangegeven spread zal zijn.

2nd Half - Most tries: U moet voorspellen of de thuis- of de uitploeg de meeste tries scoort tijdens de tweede helft. **2nd Half - First try scorer:** U moet voorspellen welke speler de eerste try scoort tijdens de tweede helft **2nd Half - last try scorer:** U moet voorspellen welke speler de laatste try scoort tijdens de tweede helft **2nd Half - Home/Away Team - Total drop goals:** U moet voorspellen hoeveel drop goals de thuis-/uitploeg scoort tijdens de tweede helft **2nd half - Total tries - Home/Away Team:** U moet voorspellen of het totale aantal tries dat door de thuis-/uitploeg tijdens de tweede helft wordt gescoord over of onder de aangegeven spread zal zijn. **2nd Half - Try - Odd/Even (oneven/even):** U moet voorspellen of de uitslag van de tweede helft in behaalde tries een oneven of even getal is; als de wedstrijd uitslag "0:0" is, worden weddenschappen als "even" geteld. **2nd Half - Home/Away Team - Odd/Even tries:** U moet voorspellen of de uitslag van de tweede helft in behaalde tries door de thuis-/uitploeg een oneven of even getal is; als de wedstrijd uitslag "0:0" is, worden weddenschappen als "even" geteld. **2nd Half - Home/Away Team - First try scorer:** U moet voorspellen welke speler van de thuis-/uitploeg de eerste try scoort tijdens de tweede helft **2nd Half - Home/Away Team - Last try scorer:** U moet voorspellen welke speler van de thuis-/uitploeg de laatste try scoort tijdens de tweede helft **2nd Half - Handicap:** U moet voorspellen welke ploeg de tweede helft wint na het optellen of aftrekken van de aangegeven spread bij respectievelijk van de uitslag. **2nd half - 1x2:** U moet voorspellen welke ploeg de tweede helft wint **2nd half - Home Team - winning margin:** U moet voorspellen hoeveel punten de thuisploeg aan het einde van de tweede helft van de wedstrijd meer heeft dan de uitploeg. **2nd half - Away Team - winning margin:** U moet voorspellen hoeveel punten de uitploeg aan het einde van de

tweede helft van de wedstrijd meer heeft dan de thuisploeg. **2nd half - total:** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat tijdens de tweede helft van de wedstrijd wordt gescoord over of onder een vastgesteld aantal zal zijn

Combo-markten:

1X2 & Total : Deze wedmarkt combineert twee hoofdmakten, waarbij u moet voorspellen wie de wedstrijd wint (of dat het gelijkspel wordt) en hoeveel punten er in totaal (over/under) in de wedstrijd worden gescoord. **Score First / Full time:** U moet zowel de ploeg voorspellen die als eerste scoort als de uiteindelijke winnaar van de wedstrijd. **Score First / Half Time / Full Time:** Bij deze weddenschap moet u voorspellen: de ploeg die als eerste scoort.

De stand bij rust (welke ploeg aan de leiding staat of dat het een gelijke stand is). De einduitslag na de reguliere speeltijd (welke ploeg wint).

Try-markten:

Try - 1X2: U moet de uitslag van de wedstrijd in behaalde tries voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (thuisploeg wint), X (de ploegen spelen gelijk), 2 (uitploeg wint). **Try - Double Chance:** U moet de uitslag van de wedstrijd in behaalde tries voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de wedstrijd wint de thuisploeg of speelt deze gelijk), X2 (aan het einde van de wedstrijd wint de uitploeg of speelt deze gelijk), 12 (aan het einde van de wedstrijd wint de thuisploeg of wint de uitploeg). **Try - Draw no Bet:** deze wedmarkt houdt het volgende in: om een weddenschap als winnend aan te merken, moet er noodzakelijkerwijs een winnende ploeg in behaalde tries zijn. Dit betekent dat, indien de wedstrijd in een gelijke stand eindigt, het ingezette geld wordt terugbetaald. Als de einduitslag in behaalde tries bijvoorbeeld een gelijke stand oplevert, wordt de weddenschap als ongeldig afgewikkeld. **Try - Handicap:** weddenschap waarbij de winnaar van de wedstrijd in behaalde tries moet worden bepaald met een bijbehorende marge. De werkelijke score wordt opgeteld bij of afgetrokken van de tries die in de handicap zijn voorgesteld, en na deze bewerking wordt bepaald wie wint: thuisploeg, gelijkspel of uitploeg. **Try - Handicap (3-Way):** weddenschap waarbij de winnaar van de wedstrijd in behaalde tries moet worden bepaald met een bijbehorende marge. De werkelijke score wordt opgeteld bij of afgetrokken van de tries die in de handicap zijn voorgesteld, en na deze bewerking wordt bepaald wie wint: thuisploeg, gelijkspel of uitploeg.

Try - Total tries: U moet voorspellen of het totale aantal tries dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord over of onder de aangegeven spread zal zijn. **Try - Total team tries:** U moet voorspellen of het totale aantal tries dat tijdens de wedstrijd door de thuis- of uitploeg wordt gescoord over of onder de aangegeven spread zal zijn. **Try - Odd/Even (oneven/even):** U moet voorspellen of de wedstrijduitslag in behaalde tries een oneven of even getal is; als de wedstrijduitslag "0:0" is, worden weddenschappen als "even" geteld. **Team to score first try:** U moet voorspellen welke ploeg de eerste try scoort tijdens de wedstrijd **Team to score last try:** U moet voorspellen welke ploeg de laatste try scoort tijdens de wedstrijd **Most tries (inc. ET):** U moet voorspellen of de thuis- of de uitploeg de meeste tries scoort tijdens de wedstrijd. **First try scorer:** U moet voorspellen welke speler de eerste try van de wedstrijd scoort **Last try scorer:** U moet voorspellen welke speler de laatste try van de wedstrijd scoort **Anytime try scorer:** U moet voorspellen welke speler op enig moment tijdens de wedstrijd scoort

Both Halves - Team to score first try: U moet voorspellen welke ploeg de eerste try scoort in zowel de eerste als de tweede helft **Either Half - Team to score first try:** U moet voorspellen welke ploeg de

eerste try scoort in de eerste of de tweede helft **Both Halves - Team to score last try:** U moet voorspellen welke ploeg de laatste try scoort in zowel de eerste als de tweede helft **Either Half - Team to score last try:** U moet voorspellen welke ploeg de laatste try scoort in de eerste of de tweede helft **Both Halves - Total tries - Home/Away Team:** U moet voorspellen of het totale aantal tries dat door de thuis-/uitploeg in zowel de eerste als de tweede helft wordt gescoord over of onder de aangegeven spread zal zijn. **Either Half - Total tries - Home/Away Team:** U moet voorspellen of het totale aantal tries dat door de thuis-/uitploeg in de eerste of de tweede helft wordt gescoord over of onder de aangegeven spread zal zijn. **Home/Away Team - Tries - Odd/Even:** U moet voorspellen of de wedstrijduitslag in behaalde tries door de thuis-/uitploeg een oneven of even getal is; als de wedstrijduitslag "0:0" is, worden weddenschappen als "even" geteld. **Both Halves - Most tries:** U moet voorspellen of de thuis- of de uitploeg de meeste tries scoort in zowel de eerste als de tweede helft. **Either Half - Most tries:** U moet voorspellen of de thuis- of de uitploeg de meeste tries scoort in de eerste of de tweede helft. **Both halves - race to x tries:** U moet voorspellen welke ploeg in zowel de eerste als de tweede helft van de wedstrijd als eerste X tries bereikt. **Either half - race to x tries:** U moet voorspellen welke ploeg in de eerste of de tweede helft van de wedstrijd als eerste X tries bereikt. **Home/Away Team - First tryscorer:** U moet voorspellen welke speler van de thuis-/uitploeg de eerste try scoort tijdens de wedstrijd **Both Halves - First tryscorer:** U moet voorspellen welke speler de eerste try scoort in zowel de eerste als de tweede helft **Home/Away Team - last tryscorer:** U moet voorspellen welke speler van de thuis-/uitploeg de laatste try scoort tijdens de wedstrijd **Both Halves - Last tryscorer:** U moet voorspellen welke speler de laatste try scoort in zowel de eerste als de tweede helft **Score 1st Try / Match Result:** U moet voorspellen: wie de eerste try van de wedstrijd scoort. De einduitslag van de wedstrijd (welke ploeg wint). U moet zowel de ploeg die de eerste try scoort als de uiteindelijke winnaar correct voorspellen. **Score 1st Try / 1st Half Result:** U moet voorspellen:

wie de eerste try scoort. De stand bij rust (welke ploeg bij rust aan de leiding staat). Zowel de scorer van de eerste try als de winnaar bij rust moeten correct worden voorspeld om de weddenschap te winnen. **Team to score first try:** U moet voorspellen welke ploeg de eerste try van de wedstrijd scoort, ongeacht wie de wedstrijd wint. **Team to score last try :** U moet voorspellen welke ploeg de laatste try van de wedstrijd scoort. **First Try Converted:** U moet voorspellen of de eerste try van de wedstrijd door de kicker succesvol wordt geconverteerd **Most tries:** U moet voorspellen welke ploeg de meeste tries behaalt tijdens de wedstrijd **Away Team - total tries:** U moet voorspellen of het totale aantal tries dat door de uitploeg tijdens de wedstrijd wordt behaald over of onder een vastgesteld aantal zal zijn **Home Team - total tries:** U moet voorspellen of het totale aantal tries dat door de thuisploeg tijdens de wedstrijd wordt behaald over of onder een vastgesteld aantal zal zijn **Odd/even tries:** U moet voorspellen of het totale aantal tries dat tijdens de wedstrijd wordt behaald oneven of even zal zijn **Away Team - Odd/Even tries:** U moet voorspellen of het totale aantal tries dat door de uitploeg tijdens de wedstrijd wordt behaald oneven of even zal zijn **Home Team - Odd/Even tries:** U moet voorspellen of het totale aantal tries dat door de thuisploeg tijdens de wedstrijd wordt behaald oneven of even zal zijn **Total tries:** U moet voorspellen of het totale aantal tries dat tijdens de wedstrijd wordt behaald over of onder een vastgesteld aantal zal zijn **Away Team - Last tryscorer:** U moet voorspellen welke speler van de uitploeg de laatste try van de wedstrijd scoort

Rugby/Rugby League – Outright-markten:

Winner: U moet de winnaar van het betreffende toernooi voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie. **Regular Season wins - Team:** U moet voorspellen hoeveel overwinningen (over/under) de genoemde ploeg behaalt volgens de officiële ranglijst van de competitie. **Regular Season most Losses -**

Team: U moet voorspellen hoeveel nederlagen (over/under) de genoemde ploeg lijdt volgens de officiële ranglijst van de competitie. **H2H - Winner:** U moet voorspellen welke van de twee aangegeven ploegen zich kwalificeert in de betreffende kwalificatiefase of play-offronde.

To Make Grand Final: U moet voorspellen of de geselecteerde ploeg tijdens het toernooi de Grand Final bereikt (Ja) of niet (Nee), volgens de officiële ranglijst van de competitie. **To reach the Playoffs:** U moet voorspellen of de geselecteerde ploeg tijdens het toernooi de play-offs bereikt (Ja) of niet (Nee), volgens de officiële ranglijst van de competitie. **Top4, Top6, Top8:** U moet voorspellen of de geselecteerde ploeg bij het einde van de competitie op de betreffende toppositie eindigt.

AUTOSPORT

De uitkomst van een weddenschap op een Formule 1-/Nascar-/Indy Car-/rally-evenement is gebaseerd op de eerst gepubliceerde officiële resultaten. Beslissingen van de officiële federatie (waaronder maar niet beperkt tot de FIA) die het op het circuit behaalde resultaat beïnvloeden of wijzigen, worden niet in aanmerking genomen.

Elke race begint met de opwarmronde. Indien de coureur die de gebruiker heeft geselecteerd niet op de startgrid staat voor de opwarmronde, of niet gereed is om de race vanuit de pitstraat te starten, wordt de weddenschap ongeldig verklaard en wordt de inzet terugbetaald. Indien een race wordt onderbroken en er geen officieel resultaat wordt afgekondigd, worden alle weddenschappen op die race ongeldig verklaard.

Autosportmarkten:

Winner (Race): U voorspelt dat de geselecteerde coureur de winnaar van de race wordt.

Winning Constructor (Race): U moet voorspellen tot welk team de winnende coureur behoort.

Winning Margin (Race): U moet voorspellen welk team/welke coureur de race wint met de toegepaste marge.

Group Winner (Race): U voorspelt dat de geselecteerde coureur de winnaar van de geselecteerde groep wordt tijdens de race.

Top 3 (Race): U moet voorspellen dat de geselecteerde coureur een podiumplaats behaalt.

Top 6 (Race): U moet voorspellen dat de geselecteerde coureur de race binnen de eerste zes posities beëindigt. Om als winnaar te worden aangemerkt, moet de coureur ten minste 90% van de door de winnaar voltooide ronden hebben afgelegd, naar beneden afgerond op het dichtstbijzijnde hele aantal ronden.

Top 10 (Race): U moet voorspellen dat de geselecteerde coureur de race binnen de eerste tien posities beëindigt. Om als winnaar te worden aangemerkt, moet de coureur ten minste 90% van de door de winnaar voltooide ronden hebben afgelegd, naar beneden afgerond op het dichtstbijzijnde hele aantal ronden.

H2H (Race) : U moet voorspellen welke van de twee in de weddenschap genoemde coureurs de beste positie in de race behaalt. Indien deze coureurs in dezelfde ronde uitvallen of worden gediskwalificeerd, wordt dit type weddenschap als ongeldig beschouwd. Indien een of meer van de in de weddenschap

genoemde coureurs niet aan de race kan deelnemen, wordt dit type weddenschap als ongeldig aangemerkt.

Both Cars Points Finish: U moet voorspellen of beide auto's van het geselecteerde team de race binnen de eerste tien posities beëindigen.

Both Cars classified: U moet voorspellen of beide auto's van het geselecteerde team al dan niet worden geklasseerd volgens het officiële federatierapport (waaronder maar niet beperkt tot de FIA)

Any Driver to win Race, Pole Position and Fastest Lap: Dit wordt ook wel een Hat-trick genoemd; u moet voorspellen welke coureur de race, de Pole Position en de Fastest Lap (snelste ronde) wint.

First Driver to Make a Pit Stop: U voorspelt welke coureur tijdens de race de eerste pitstop maakt.

Grid Position of Winner: U voorspelt de startpositie op de startgrid van de coureur die de race wint.

Winning Nationality: U voorspelt de nationaliteit van de winnaar van de race.

Driver Classified/Non Classified: U moet voorspellen of de coureur al dan niet wordt geklasseerd volgens het officiële federatierapport (waaronder maar niet beperkt tot de FIA), dat na de hoofdrace wordt gepubliceerd. Om als geklasseerd te worden aangemerkt, moet de coureur ten minste 90% van de door de winnaar voltooide ronden hebben afgelegd, naar beneden afgerond op het dichtstbijzijnde hele aantal ronden.

Number of Classified Drivers: U moet voorspellen hoeveel auto's/coureurs worden geklasseerd volgens het federatierapport (waaronder maar niet beperkt tot de FIA) dat na de hoofdrace wordt gepubliceerd.

Fastest Lap: U moet voorspellen welke coureur de snelste ronde rijdt tijdens de hoofdrace van de Grand Prix.

First Driver Retirement: U moet voorspellen welke coureur als eerste uitvalt tijdens de hoofdrace van de Grand Prix. Een coureur die wordt gediskwalificeerd of een ongeval heeft, wordt als uitgevallen beschouwd. Indien twee of meer coureurs in dezelfde ronde uitvallen, worden zij als gelijk beschouwd, ongeacht de volgorde waarin zij zijn uitgevallen.

First constructor retirement: U moet voorspellen welk team als eerste uitvalt tijdens de hoofdrace van de Grand Prix. Een coureur die wordt gediskwalificeerd of een ongeval heeft, wordt als uitgevallen beschouwd. Indien twee of meer coureurs in dezelfde ronde uitvallen, worden zij als gelijk beschouwd, ongeacht de volgorde waarin zij zijn uitgevallen

Safety Car: U moet voorspellen of de safety car tijdens de race op de baan komt.

Virtual Safety Car: U moet voorspellen of de Virtual Safety Car tijdens de race wordt ingezet.

Winner (Pole): U voorspelt dat de geselecteerde coureur de beste positie behaalt tijdens de kwalificatiesessie.

Podium (Pole): U voorspelt dat de geselecteerde coureur de kwalificatiesessie op de eerste, tweede of derde positie afsluit.

H2H (Pole): U moet voorspellen welke van de twee in de weddenschap genoemde coureurs de beste positie in de kwalificatiesessie behaalt.

Winning Margin (Pole): U moet voorspellen welk team/welke coureur de pole wint met de toegepaste marge.

Group Winner (Pole): U voorspelt dat de geselecteerde coureur de winnaar van de geselecteerde groep wordt tijdens de kwalificatiesessie.

Winner (Practice): U voorspelt dat de geselecteerde coureur de beste positie behaalt tijdens de vrije training.

Podium (Practice): U voorspelt dat de geselecteerde coureur de vrije training op de eerste, tweede of derde positie afsluit.

H2H (Practice): U moet voorspellen welke van de twee in de weddenschap genoemde coureurs de beste positie in de vrije training behaalt.

Winning Margin (Practice): U moet voorspellen welk team/welke coureur de vrije training wint met de toegepaste marge.

Championship Winner (Drivers and Constructors): Dit type markt wordt afgewikkeld op basis van het totale aantal punten dat de coureurs hebben behaald, onmiddellijk na de podiumceremonie van de laatste Grand Prix van het seizoen.

Championship Driver/Team Head to Head (Overall): U voorspelt welke coureur/welk team de beste klassering behaalt in het lopende kampioenschap. Indien beide coureurs/teams in het seizoen hetzelfde aantal punten behalen, wordt de winnaar bepaald volgens dezelfde criteria als die van de officiële federatie (waaronder maar niet beperkt tot de FIA); dit betekent dat alleen de beste klasseringen in het seizoen in aanmerking worden genomen om de winnaar te bepalen. **Car Number Race Winner Odd/Even (oneven/even):** U moet voorspellen of het nummer van de winnende auto oneven of even is. **Team Winner:** U moet voorspellen welk team (constructeur of fabrikant) wint **Top Chevrolet Driver:** U moet voorspellen welke coureur van de specifieke fabrikant de beste eindpositie behaalt. **Top Chevrolet Team:** U moet voorspellen of het team van de specifieke fabrikant de beste eindpositie behaalt.

Top Ford Driver: U moet voorspellen welke coureur van de specifieke fabrikant de beste eindpositie behaalt. **Top Ford Team:** U moet voorspellen of het team van de specifieke fabrikant de beste eindpositie behaalt. **Top Totota Team:** U moet voorspellen of het team van de specifieke fabrikant de beste eindpositie behaalt **Top Toyota Driver:** U moet voorspellen welke coureur van de specifieke fabrikant de beste eindpositie behaalt. **Head2head:** U moet de winnaar voorspellen. De hoogst geëindigde coureur wint; indien beiden niet finishen, wint degene met de meeste voltooide ronden; bij een gelijk aantal wordt de weddenschap ongeldig verklaard. **Winner:** U moet de winnaar voorspellen volgens de officiële podiumuitslag **Top {winners}:** U moet voorspellen of een coureur in de Top X eindigt (bijv. Top 3, Top 6, Top 10) **Race Winner:** U moet voorspellen welke coureur de race wint. **Top 3 - Race:** U moet voorspellen of een coureur in de Top 3 eindigt **Top 5 - Race:** U moet voorspellen of een coureur in de Top 5 eindigt **Top 10 - Race:** U moet voorspellen of een coureur in de Top 10 eindigt **Stage N - Winner:** U moet voorspellen welke coureur een specifieke etappe wint **Top 3 - Stage N:** U moet voorspellen of een coureur in de Top 3 van een specifieke etappe eindigt. **Top 5 - Stage N:** U moet voorspellen of een coureur in de Top 5 van een specifieke etappe eindigt. **Top 10 - Stage N:** U moet voorspellen of een coureur in de Top 10 van een specifieke etappe eindigt. **Will Manufacturer Z win the race?:** U moet voorspellen of een auto van de betreffende fabrikant de race wint **Will Manufacturer Z - win Stage N?:** U moet voorspellen of een auto van de betreffende fabrikant een specifieke etappe wint. **Will Team Y win**

the race?: U moet voorspellen of een specifiek team de race wint. **Will Team Y win Stage N?:** U moet voorspellen of een specifiek team een specifieke etappe wint.

MOTORSPORT (MOTOREN)

De uitkomst van een weddenschap op een MotoGP-, Moto2-, Moto3-, Superbike- of Speedway-evenement is gebaseerd op de eerst gepubliceerde officiële resultaten. Beslissingen van de officiële federatie (waaronder maar niet beperkt tot de FIM) die het op het circuit behaalde resultaat beïnvloeden of wijzigen, worden niet in aanmerking genomen.

Wanneer een race officieel wordt uitgesteld of onderbroken, blijven alle bijbehorende weddenschappen geldig indien het evenement plaatsvindt vóór middernacht van de dag volgend op de oorspronkelijk voor de wedstrijd vastgestelde datum. Indien de race niet wordt hervat of niet

binnen de genoemde termijn wordt voltooid, worden alle weddenschappen met betrekking tot dat evenement als ongeldig beschouwd.

Motorsportmarkten (motoren):

Winner (Race): U voorspelt dat de geselecteerde rijder de winnaar van de race wordt. **Podium (Race):** U voorspelt dat de geselecteerde rijder het podium bereikt (eerste, tweede of derde positie). **H2H (Race):** U moet voorspellen welke van de twee in de weddenschap genoemde rijders de beste positie in de race behaalt. Indien beide rijders in dezelfde ronde uitvallen of worden gediskwalificeerd, wordt dit type weddenschap als ongeldig aangemerkt. **Winner (Pole):** U voorspelt dat de geselecteerde rijder de beste positie behaalt tijdens de kwalificatiesessie. **Podium (Pole):** U voorspelt dat de geselecteerde rijder de kwalificatiesessie op de eerste, tweede of derde positie afsluit. **H2H (Pole):** U moet voorspellen welke van de twee in de weddenschap genoemde rijders de beste positie in de kwalificatiesessie behaalt. **Best of group (Race,Pole):** U moet voorspellen welke rijder de hoogste positie in de geselecteerde groep behaalt. Indien een van de rijders van de groep niet deelneemt aan de geselecteerde competitie, wordt de weddenschap als ongeldig aangemerkt.

WIELRENNEN

De uitkomst van een weddenschap op een wielervedstrijd is gebaseerd op de eerst gepubliceerde officiële resultaten. Indien een koers wordt ingekort of anderszins door weersomstandigheden wordt beïnvloed, worden de weddenschappen afgewikkeld volgens de beslissingen van de wedstrijdofficials.

Indien een koers officieel wordt geannuleerd, worden alle bijbehorende weddenschappen als ongeldig aangemerkt. Wanneer een etappekoers wordt uitgesteld of onderbroken, blijven alle bijbehorende weddenschappen geldig totdat de koers is voltooid of geannuleerd. De winnaar van de koers is degene die de eerste plaats op het podium inneemt. Een diskwalificatie die na afloop van de koers wordt uitgesproken, wordt bij het afwikkelen van weddenschappen niet in aanmerking genomen.

Wielrenmarkten:

Winner: U moet de winnaar van de koers of competitie voorspellen.

Group winner: U moet voorspellen welke van de in de weddenschap opgenomen genoemde renners de beste klassering binnen de groep behaalt. Indien een of meer renners van de groep zich vóór het begin

van de koers terugtrekken, worden alle weddenschappen ongeldig verklaard. **Podium:** U moet voorspellen dat de geselecteerde renner het podium bereikt (eerste, tweede of derde positie). **Top 6:** U moet voorspellen dat de geselecteerde renner de koers binnen de eerste zes posities voltooit. **Top 10:** U moet voorspellen dat de geselecteerde renner de koers binnen de eerste tien posities voltooit. **H2H:** U moet voorspellen welke van de twee in de weddenschap genoemde renners de beste positie in het totale evenement behaalt. Wanneer in een etappe een van de twee renners wordt gediskwalificeerd in een verder gevorderd stadium van de competitie dat zijn tegenstander nog niet eens heeft bereikt, wordt de gediskwalificeerde deelnemer als winnaar beschouwd. Indien een van de twee renners tijdens een van de etappes uitvalt of wordt gediskwalificeerd, wordt de renner die in koers blijft als winnaar beschouwd. Indien beide deelnemers de volgende etappe niet halen, wordt de weddenschap ongeldig verklaard. Alle resultaten zijn gebaseerd op de eerst gepubliceerde oorspronkelijke resultaten. **Stage Winner:** De etappewinnaar is degene die de eerste plaats op het podium inneemt. Een diskwalificatie wordt bij het afwikkelen van weddenschappen niet in aanmerking genomen. Niet-deelnemers: indien een renner zich uit de competitie terugtrekt of wordt gediskwalificeerd wanneer de koers of etappe al is begonnen, worden weddenschappen op deze renner als verloren afgewikkeld. **Matchmaking bets - by stage and overall classification:** Ten minste een van de renners of teams moet de etappe of koers voltooien om de matchmaking-weddenschap geldig te laten zijn. Indien beiden de etappe of koers niet voltooien, worden alle weddenschappen ongeldig verklaard.

Curling

Markten worden als beslist beschouwd indien een wedstrijd officieel is voltooid of door de verliezende ploeg is opgegeven. Extra ends tellen mee voor de afwikkeling. Indien een wedstrijd wordt uitgesteld of gestaakt en niet binnen 48 uur wordt hervat, worden alle onbesliste markten als ongeldig beschouwd.

Curling – Hoofdmarkten:

Winner (extra ends included): U moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen, ongeacht de puntenmarge. **Total points (extra ends included):** U moet voorspellen of het totale aantal punten van beide ploegen samen over of onder het geselecteerde aantal zal zijn. **Handicap (extra ends included):** U moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen na het optellen of aftrekken van de aangegeven spread bij respectievelijk van de uitslag van de wedstrijd. **1x2:** U moet de uitslag van de wedstrijd voorspellen **Odd/even (oneven/even):** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat in de wedstrijd wordt gescoord oneven of even zal zijn.

Winner: U moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen **Handicap:** U moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen na het optellen of aftrekken van de aangegeven spread bij respectievelijk van de uitslag van de wedstrijd. **Total:** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat door beide ploegen tijdens de wedstrijd (incl. verlenging) wordt gescoord Over of Under de aangegeven spread zal zijn.

Curling Outrightmarkten:

Winner: U moet de winnaar van het betreffende toernooi voorspellen volgens de officiële eindstand van de competitie.

WINTERSPORT

Dit heeft betrekking op wintersporten zoals langlaufen, alpineskiën, schansspringen, biatlon, bobsleeën, freestyleskiën, kunstschaatsen, snowboarden, skeleton, schaatsen (langebaan), shorttrack, rodelen, noordse combinatie enz. Podiumplaatsen tellen als officiële resultaten, ongeacht een eventuele latere diskwalificatie. Als er geen podiumceremonie plaatsvindt, wordt het resultaat bepaald aan de hand van het officiële resultaat dat aan het einde van de wedstrijd door de regulerende organisatie wordt bekendgemaakt. **Uitgestelde of geannuleerde evenementen** Als een evenement (anders dan de Olympische Spelen of de Wereldkampioenschappen) om welke reden dan ook wordt uitgesteld of geannuleerd, worden alle weddenschappen op dat evenement ongeldig verklaard. Tenzij de wedstrijd plaatsvindt binnen 48 uur na het oorspronkelijk geplande aanvangstijdstip, of binnen 48 uur een officieel resultaat wordt bekendgemaakt door een regulerende organisatie. Als een olympische wedstrijd of een WK-wedstrijd om welke reden dan ook wordt uitgesteld of geannuleerd, worden alle weddenschappen op dat evenement ongeldig verklaard. Tenzij het evenement plaatsvindt vóór de sluitingsceremonie van de spelen.

Wintersportmarkten:

Winner: U moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen. **Podium:** U voorspelt dat de geselecteerde deelnemer het podium haalt (eerste, tweede of derde plaats). **H2H:** Als een van de twee deelnemers niet start, worden weddenschappen ongeldig verklaard. Als geen van beide deelnemers de race finisht, worden weddenschappen ongeldig verklaard. Als een van de deelnemers de race weet te finishen en de ander niet, wordt de eerstgenoemde als winnaar aangemerkt. Als een van de deelnemers niet finisht en de ander zich na de voorronde niet kwalificeert, wordt de hoogst geklasseerde deelnemer in de voorronde als winnaar aangemerkt. Als geen van de deelnemers zich na de voorronde kwalificeert, wordt de best geplaatste in de voorronde als winnaar aangemerkt.

Als een van de deelnemers na het doorkomen van de voorronde niet finisht en de ander er niet in slaagt de voorronde door te komen, wordt de eerstgenoemde als winnaar aangemerkt. **Winner Group:** U moet voorspellen welke van de voor dit type weddenschap aangewezen deelnemers het beste eindresultaat in het evenement behaalt. Als geen van de deelnemers de wedstrijd voltooit, is de winnaar degene die tijdens de voorgaande fase de beste tijd heeft neergezet. Bij wedstrijden die uit twee runs bestaan, wordt de weddenschap ongeldig verklaard als beide deelnemers zich in de eerste run terugtrekken.

BOKSEN/MMA

Het geluid van de bel geldt voor weddoeleinden als het signaal voor de start van de eerste ronde. Wanneer een vechter bij de bel voor de volgende ronde niet kan aantreden, wordt de andere vechter beschouwd als winnaar in de voorgaande ronde. Bij boksen wordt een ronde als volledig gespeeld beschouwd wanneer 1:30 minuut van de ronde is gespeeld. Bij MMA wordt een ronde als volledig gespeeld beschouwd wanneer 2:30 minuut van de ronde is gespeeld. Wanneer een gevecht wordt aangemerkt als "No contest" (gevecht zonder beslissing), worden alle weddenschappen ongeldig verklaard, met uitzondering van de weddenschappen die op grond van het verloop van het evenement al zijn afgewikkeld. **Gelijkspel of technisch gelijkspel:** Een gelijkspel is een gelijke stand op punten. Van een technisch gelijkspel is sprake als de scheidsrechter het gevecht stopt voordat de vijfde ronde begint, om een andere reden dan een knock-out, technische knock-out of diskwalificatie. **Knock-out:** Een knock-out is wanneer een vechter na de telling tot 10 niet opstaat. Een technische knock-out is wanneer de regel

van 3 knockdowns van toepassing is of wanneer de scheidsrechter daartoe besluit. Elke opgave in de hoek wordt beschouwd als een technische knock-out, tenzij het gevecht wordt beslist op punten van de juryleden of het wordt aangemerkt als "No contest". **Technische beslissing:** Deze wordt bepaald door de puntentelling van de scheidsrechters op enig ander moment dan het einde van het gevecht. **Significant Strikes:** Dit zijn alle Distance Strikes of Clinch/Ground Strikes die door de officiële scorers als "Power Strikes" worden aangemerkt. Een Significant Strike telt zowel als strike als als significant strike en is in totaal 0.4 punten waard. **Knockdown:** Wordt toegekend aan een vechter die zijn/haar tegenstander neerslaat als gevolg van verzwakking gedurende wat de officiële scorers als een noemenswaardige tijdsduur beschouwen.

Bij MMA en UFC verwijzen **reguliere strikes** naar elke legale slag- of traptechniek, waaronder stoten, trappen, elleboogstoten en knietjes, waarmee een vechter zijn tegenstander aanvalt. Deze strikes tellen mee voor de algemene slagstatistieken van een vechter. Significant strikes daarentegen zijn een subcategorie van reguliere strikes en worden gedefinieerd als strikes die een duidelijke impact op de tegenstander hebben, doordat ze met aanzienlijke kracht aankomen of de tegenstander zichtbaar treffen. Significant strikes worden gebruikt om het effectieve slagwerk van een vechter tijdens een partij te meten en zijn vaak een doorslaggevende factor bij het jureren van de uitslag van een gevecht.

Samengevat: reguliere strikes omvatten alle legale slag- en traptechnieken, terwijl significant strikes specifiek verwijzen naar de strikes die een merkbare impact op de tegenstander hebben.

Boksen/MMA-markten:

Winner (1,2): Dit is de weddenschap van de ene vechter tegen de andere, waarbij de winnaar moet worden gekozen. **Winner (1X2):** U moet de uitslag van de partij voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (speler 1 wint), X (gelijkspel), 2 (speler 2 wint). **Total rounds:** Weddenschap waarbij het aantal ronden dat in het gevecht wordt bereikt, moet worden opgegeven. **Winning Method:** U moet voorspellen wie er wint en op welke wijze (KO, beslissing), dan wel een gelijkspel. **Will the fight go the distance (yes/no):** U moet voorspellen of het gevecht "de volledige afstand" gaat (de vechters spelen alle ronden tot het einde uit, zonder knock-out/beslissing). **Winner & Exact Rounds:** U moet voorspellen wie de winnaar wordt en in exact hoeveel ronden (of op beslissing), dan wel een gelijkspel. **Winner & Rounds range:** U moet voorspellen wie de winnaar wordt en binnen exact welke reeks ronden (of op beslissing), dan wel een gelijkspel. **Round Group Betting:** Voor weddoeleinden houdt wedden op ronden of groepen van ronden in dat een vechter wint door KO (knock-out), TKO (technische knock-out) of diskwalificatie tijdens die ronde of groep van ronden. In geval van een technische beslissing vóór het einde van het gevecht worden alle weddenschappen afgewikkeld als een overwinning op beslissing. Gelijkspel is een gelijke stand op de scorekaarten. Van een technisch gelijkspel is sprake als de scheidsrechter het gevecht stopt vóór het begin van de 5e ronde, om een andere reden dan een knock-out, technische knock-out of diskwalificatie. In het geval dat een gevecht wordt aangemerkt als No Contest, worden alle weddenschappen ongeldig verklaard en wordt de inzet terugbetaald. In het geval dat een vechter op zijn kruk opgeeft tussen bijvoorbeeld ronde 9 en 10, telt dit voor afwikkelingsdoeleinden als ronde 9, dat wil zeggen de laatste volledig voltooide ronde. **Round Group Betting and Winner (Fighter X):** U moet de winnaar van de partij voorspellen en in welke groep van ronden dat gebeurt. Voor weddoeleinden houdt wedden op ronden of groepen van ronden in dat een vechter wint door KO (knock-out), TKO (technische knock-out) of diskwalificatie tijdens die ronde of groep van ronden. In geval van een technische beslissing vóór het einde van het gevecht worden alle weddenschappen afgewikkeld als een overwinning op beslissing. Gelijkspel is een gelijke stand op de scorekaarten. Van een technisch gelijkspel is sprake als de scheidsrechter het gevecht stopt vóór het begin van de 5e ronde, om een

andere reden dan een knock-out, technische knock-out of diskwalificatie. In het geval dat een gevecht wordt aangemerkt als No Contest, worden alle weddenschappen ongeldig verklaard en wordt de inzet terugbetaald. In het geval dat een vechter op zijn kruk opgeeft tussen bijvoorbeeld ronde 9 en 10, telt dit voor afwikkelingsdoeleinden als ronde 9, dat wil zeggen de laatste volledig voltooide ronde. **Fighter X to score a knockdown:** U moet voorspellen of vechter X tijdens het gevecht een knockdown scoort. Voor afwikkelingsdoeleinden wordt een knockdown gedefinieerd als een vechter die een verplichte telling tot 8 krijgt (alles wat de scheidsrechter als uitglijden aanmerkt, telt niet mee).

Both Fighters to score a knockdown: U moet voorspellen of beide vechters tijdens het gevecht een knockdown scoren. Voor afwikkelingsdoeleinden wordt een knockdown gedefinieerd als een vechter die een verplichte telling tot 8 krijgt (alles wat de scheidsrechter als uitglijden aanmerkt, telt niet mee). **Either Fighter to score a knockdown:** U moet voorspellen of ten minste een van de 2 vechters tijdens het gevecht een knockdown scoort. Voor afwikkelingsdoeleinden wordt een knockdown gedefinieerd als een vechter die een verplichte telling tot 8 krijgt (alles wat de scheidsrechter als uitglijden aanmerkt, telt niet mee). **Round Knockdown Betting (Fighter X):** U moet voorspellen of vechter X tijdens die ronde een knockdown scoort. Voor afwikkelingsdoeleinden wordt een knockdown gedefinieerd als een vechter die een verplichte telling tot 8 krijgt (alles wat de scheidsrechter als uitglijden aanmerkt, telt niet mee). **Round Knockdown Betting (Either fighter):** U moet voorspellen of er tijdens die ronde een knockdown plaatsvindt. Voor afwikkelingsdoeleinden wordt een knockdown gedefinieerd als een vechter die een verplichte telling tot 8 krijgt (alles wat de scheidsrechter als uitglijden aanmerkt, telt niet mee). **Total knockdowns (over/under):** U moet voorspellen of het totale aantal knockdowns dat tijdens het gehele gevecht wordt gescoord, boven of onder de aangegeven lijn uitkomt. Voor afwikkelingsdoeleinden wordt een knockdown gedefinieerd als een vechter die een verplichte telling tot 8 krijgt (alles wat de scheidsrechter als uitglijden aanmerkt, telt niet mee). **Fighter X total knockdowns:** U moet voorspellen of het totale aantal knockdowns dat speler X tijdens het gehele gevecht scoort, boven of onder de aangegeven lijn uitkomt. Voor afwikkelingsdoeleinden wordt een knockdown gedefinieerd als een vechter die een verplichte telling tot 8 krijgt (alles wat de scheidsrechter als uitglijden aanmerkt, telt niet mee). **To be knocked down and Win (Fighter X, Yes/No):** U moet voorspellen of vechter X tijdens het gevecht wordt neergeslagen en het gevecht al dan niet wint. Voor afwikkelingsdoeleinden wordt een knockdown gedefinieerd als een vechter die een verplichte telling tot 8 krijgt (alles wat de scheidsrechter als uitglijden aanmerkt, telt niet mee). **Fighter Strikes Landed:** U moet voorspellen hoeveel strikes deelnemer 1, deelnemer 2 en either (deelnemer 1 en deelnemer 2 scoren beiden bijv. 200 strikes, niet gecombineerd) in een partij landen (300 of meer). **Both Fighters Total Strikes Landed:** U moet voorspellen hoeveel strikes deelnemer 1 en deelnemer 2 gecombineerd in de partij landen (250 of meer). **Fighter Significant Strikes Landed:** U moet voorspellen hoeveel significant strikes deelnemer 1, deelnemer 2 en either (deelnemer 1 en deelnemer 2 scoren beiden bijv. 200 strikes, niet gecombineerd) in de partij landen (30 of meer). **Fighter Takedowns:** U moet voorspellen hoeveel takedowns deelnemer 1, deelnemer 2 en either (deelnemer 1 en deelnemer 2 scoren beiden bijv. 8 takedowns, niet gecombineerd) in een partij maken (10 of meer). **Total Significant Strikes Landed:** Hoeveel significant strikes deelnemer 1 en deelnemer 2 gecombineerd in de partij landen (30 of meer). **Fighter X Total Significant Strikes Landed:** U moet voorspellen hoeveel significant strikes vechter X in de partij landt (10 of meer). **Total Strikes Landed (Over/Under):** U moet voorspellen hoeveel strikes er in totaal in de partij door de 2 vechters gecombineerd worden geland, bijv. Over/Under 220.5.

Fighter X Total Strikes Landed (Over/Under): U moet voorspellen hoeveel strikes er in totaal in de partij door vechter X worden geland. **Total Takedowns (Over/Under):** U moet voorspellen hoeveel takedowns er tijdens de partij door de 2 vechters gecombineerd plaatsvinden, bijv. Over/Under 12.5 **Fighter X Total**

Takedowns (Over/Under): U moet voorspellen hoeveel takedowns vechter X tijdens de partij maakt.

Round 1 Total Strikes Landed (Over/Under): U moet voorspellen hoeveel strikes deelnemer 1 en deelnemer 2 gecombineerd in ronde 1 landen, bijv. Over/Under 30.5.

Round 1 Fighter X Strikes Landed (Over/Under): U moet voorspellen hoeveel strikes er in totaal in de partij door vechter X in ronde 1 worden geland.

Round 1 Total Significant Strikes Landed (Over/Under): U moet voorspellen hoeveel significant strikes deelnemer 1 en deelnemer 2 gecombineerd in ronde 1 landen, bijv. Over/Under 10.5.

Round 1 Fighter X Total Significant Strikes Landed (Over/Under): U moet voorspellen hoeveel significant strikes er in totaal in de partij door vechter X in ronde 1 worden geland.

Round 1 Fighter Strikes Landed: U moet voorspellen hoeveel strikes deelnemer 1, deelnemer 2 en either (deelnemer 1 en deelnemer 2 scoren beiden bijv. 50 strikes, niet gecombineerd) in ronde 1 landen (30 of meer).

Round 1 Both Fighters Total Strikes Landed: U moet voorspellen hoeveel strikes deelnemer 1 en deelnemer 2 gecombineerd in ronde 1 landen (20 of meer).

Round 1 Fighter Significant Strikes Landed: U moet voorspellen hoeveel significant strikes deelnemer 1 en deelnemer 2 gecombineerd in ronde 1 landen (10 of meer).

Round 1 Both Fighters Total Significant Strikes Landed: U moet voorspellen hoeveel significant strikes deelnemer 1 en deelnemer 2 gecombineerd in ronde 1 landen (30 of meer).

Most Strikes Landed (1x2): U moet voorspellen wie de meeste strikes in de partij maakt.

Most Significant Strikes Landed (1x2): U moet voorspellen wie de meeste significant strikes in de partij maakt.

Most Strikes Landed in Round 1 (1x2): U moet voorspellen wie de meeste strikes in ronde 1 maakt.

Most Significant Strikes Landed in Round 1 (1x2): U moet voorspellen wie de meeste significant strikes in ronde 1 maakt.

Fighter Punches Thrown: U moet het aantal stoten voorspellen dat deelnemer 1 of deelnemer 2 tijdens het gevecht plaatst (deelnemer 1/deelnemer 2 150, 200, 250 of meer enz.)

Fighter Punches Thrown Combined: U moet het aantal stoten voorspellen dat door beide vechters gecombineerd tijdens het gevecht wordt geplaatst (500, 600 of meer enz.)

Fighter Punches Landed: U moet het aantal stoten voorspellen dat deelnemer 1 of deelnemer 2 tijdens het gevecht landt (deelnemer 1/deelnemer 2 50, 75, 100 of meer enz.)

Fighter Punches Landed Combined: U moet het aantal stoten voorspellen dat door beide vechters gecombineerd tijdens het gevecht wordt geland (200, 250 of meer enz.)

Most Punches Thrown: U moet voorspellen welke vechter tijdens het gevecht de meeste stoten plaatst

Most Punches Landed: U moet voorspellen welke vechter tijdens het gevecht de meeste stoten landt

Total Knockdowns Milestones: U moet voorspellen of het totale aantal knockdowns in het gevecht boven of onder een bepaald mijlpaalaantal uitkomt

Fighter X - Total Knockdowns Milestones: U moet voorspellen of het totale aantal knockdowns dat de specifieke vechter tijdens het gevecht behaalt, boven of onder een bepaald mijlpaalaantal uitkomt.

Most Power Punches Thrown: U moet de vechter voorspellen met de meeste geplaatste power punches

Most Power Punches Landed: U moet de vechter voorspellen met de meeste gelande power punches

Most Jabs Thrown: U moet de vechter voorspellen met de meeste geplaatste jabs

Most Jabs Landed: U moet de vechter voorspellen met de meeste gelande jabs

Most Body Punches Landed: U moet de vechter voorspellen met de meeste gelande lichaamsstoten

Combined Power Punches Thrown: U moet het totale aantal power punches voorspellen dat door beide vechters wordt geplaatst

Fighter Power Punches Thrown: U moet het totale aantal power punches voorspellen dat door een specifieke vechter wordt geplaatst.

Combined Power Punches Landed: U moet het totale aantal power punches voorspellen dat door beide vechters wordt geland

Fighter Power Punches Landed: U moet het totale aantal power punches voorspellen dat door een specifieke vechter wordt geland.

Combined Jabs Thrown: U moet het totale aantal jabs voorspellen dat door beide vechters wordt geplaatst

Fighters Jabs Thrown: U moet het totale aantal jabs voorspellen dat door een specifieke vechter wordt geplaatst

Combined Jabs Landed: U moet het totale aantal jabs voorspellen dat door beide vechters wordt geland

Fighter Jabs Landed: U moet het totale aantal jabs voorspellen dat door een specifieke vechter wordt geland

voorspellen dat door een specifieke vechter wordt geland **Combined Body Punches Landed**: U moet het totale aantal lichaamsstoten voorspellen dat door beide vechters wordt geland **Fighter Body Punches Landed**: U moet het totale aantal lichaamsstoten voorspellen dat door een specifieke vechter wordt geland **Fighter Punches Landed**: U moet het totale aantal stoten voorspellen dat door een specifieke vechter wordt geland **When Will The Fight End**: U moet voorspellen in welke ronde het gevecht eindigt. **Double Chance**: U moet de uitslag van het gevecht voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de partij wint speler 1 of is het gelijkspel), X2 (aan het einde van de partij wint speler 2 of is het gelijkspel), 12 (aan het einde van de partij wint speler 1 of wint speler 2). **Round Group Knockdown Betting (X)**: U moet voorspellen of er tijdens een specifieke groep van rondes een knockdown plaatsvindt **Winner & Exact Rounds**: U moet de winnaar van het gevecht voorspellen en de exacte ronde waarin het gevecht eindigt. **Winning Method**: U moet de wijze voorspellen waarop het gevecht wordt gewonnen (bijv. knock-out, beslissing). **Round Group Betting and Winner (1)**: U moet de winnaar van het gevecht voorspellen en de groep van rondes waarin het gevecht eindigt.

When Will The Fight End: U moet de specifieke ronde of het tijdsinterval voorspellen waarin het gevecht eindigt.

VOLLEYBAL

Een volleybalwedstrijd heeft geen vaste duur; de wedstrijd hangt af van de sets die elk team wint. Zodra een team 3 sets wint, met een maximum van 5 sets, is de wedstrijd afgelopen. Als een wedstrijd niet wordt voltooid, worden de weddenschappen op het eindresultaat van de wedstrijd ongeldig verklaard en wordt de inzet terugbetaald. Dit geldt echter niet voor wedmarkten waarvan de uitkomst al was bepaald, aangezien dit de live wedstrijdstand betreft.

Hoofdmakten:

*Sommige van de hieronder vermelde markten kunnen worden aangeboden onder **E-Volleyball** (dezelfde regels zijn van toepassing)

Winner: Voorspel of de winnaar van de wedstrijd de thuisploeg (1) of de uitploeg (2) wordt **Point Handicap**: U moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen (in gewonnen punten), waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd (in punten) wordt opgeteld of ervan wordt afgetrokken. **Total Points**: Hierbij voorspelt u of het totale aantal punten dat door beide teams wordt gescoord, hoger of lager uitvalt dan het getal dat in de gekozen wedmarkt is vermeld. **Exact Sets**: Hierbij voorspelt u of het totale aantal sets dat in de wedstrijd wordt gespeeld, hoger of lager uitvalt dan het getal dat in de gekozen wedmarkt is vermeld. **Will there be a 4th set?:** (Ja - Nee) de 4e set van de wedstrijd moet worden gespeeld. **Will there be a 5th set?:** (Ja - Nee) de 5e set van de wedstrijd moet worden gespeeld om het winnende team te bepalen **Correct Score**: U moet de juiste uitslag van de wedstrijd voorspellen in termen van door elk team gewonnen sets. **Home Team to win a set**: U moet voorspellen of de thuisploeg ten minste één set wint. **Away Team to win a set**: U moet voorspellen of de uitploeg ten minste één set wint. **Home Team to win exactly one set**: U moet voorspellen of de thuisploeg exact één set wint. **Away Team to win exactly one set**: U moet voorspellen of de uitploeg exact één set wint. **Home Team to win exactly two sets**: U moet voorspellen of de thuisploeg exact twee sets wint. **Away Team to win exactly two sets**: U moet voorspellen of de uitploeg exact twee sets wint. **How many sets will be decided by extra points?:** Voorspel hoeveel sets extra punten bereiken (de winnaar van de set heeft meer dan 25 punten). **Xth Set - Nth Point**: U moet voorspellen welk team punt N van set X wint.

Player points at least: U moet voorspellen of speler X ten minste een bepaald aantal punten scoort.

Player points: U moet het totale aantal punten voorspellen dat door een specifieke speler wordt gescoord.

Setmarkten:

1st/2nd/3rd/4th/5th set - Winner: Voorspel of de winnaar van de genoemde set de thuisploeg (1) of de uitploeg (2) wordt **1st/2nd/3rd/4th/5th set - Total Points:** Voorspel of het totale aantal punten dat beide teams in een bepaalde set behalen, boven of onder een in de markt gegeven getal uitkomt. **1st/2nd/3rd/4th/5th set - Point Handicap:** U moet de winnaar van de genoemde set voorspellen (in gewonnen punten), waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd (in punten) wordt opgeteld of ervan wordt afgetrokken.

1st/2nd/3rd/4th/5th set - odd/even (oneven/even): Voorspel of het totale aantal punten dat beide teams in de betreffende wedstrijd of set behalen, een oneven of even getal is. **1st/2nd/3rd/4th/5th set - race to X points:** U moet voorspellen welk team in de genoemde set als eerste X punten bereikt. **X set - correct score:** U moet de exacte eindstand van de genoemde set voorspellen **X set - Z point:** U moet voorspellen wie het specifieke punt binnen een bepaalde set wint.

Outrightmarkten:

Winner: U moet de winnaar van het betreffende toernooi voorspellen volgens de officiële eindstand van de competitie. **Top4, Top6, Top8, Top10:** U moet voorspellen of het geselecteerde team aan het einde van de competitie in de betreffende toppositie eindigt.

BEACHVOLLEYBAL

Een beachvolleybalwedstrijd heeft geen vaste duur; de wedstrijd hangt af van de sets die elk team wint. Als een speler vóór aanvang van de wedstrijd door een andere speler wordt vervangen, worden alle weddenschappen ongeldig verklaard. Als een wedstrijd begint maar niet wordt voltooid, worden alle weddenschappen op basis van het eindresultaat ongeldig verklaard, met uitzondering van markten waarvan de uitkomst al is bepaald.

Hoofdmarkten:

Winner: Voorspel of de winnaar van de wedstrijd de thuisploeg (1) of de uitploeg (2) wordt **Exact Sets:** Hierbij voorspelt u of het totale aantal sets dat in de wedstrijd wordt gespeeld, hoger of lager uitvalt dan het getal dat in de gekozen wedmarkt is vermeld. **Correct Score:** U moet de juiste uitslag van de wedstrijd voorspellen in termen van door elk team gewonnen sets.

Point Handicap: U moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen (in gewonnen punten), waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd (in punten) wordt opgeteld of ervan wordt afgetrokken. **Total Points:** Hierbij voorspelt u of het totale aantal punten dat door beide teams wordt gescoord, hoger of lager uitvalt dan het getal dat in de gekozen wedmarkt is vermeld. **How many sets will be decided by extra points?:** Voorspel hoeveel sets extra punten bereiken.

Setmarkten:

1st/2nd/3rd/4th/5th set - Winner: Voorspel of de winnaar van de genoemde set de thuisploeg (1) of de uitploeg (2) wordt **1st/2nd/3rd/4th/5th set - Total Points:** Voorspel of het totale aantal punten dat beide teams in een bepaalde set behalen, boven of onder een in de markt gegeven getal uitkomt. **1st/2nd/3rd/4th/5th set - Point Handicap:** U moet de winnaar van de genoemde set voorspellen (in gewonnen punten), waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd (in punten) wordt opgeteld of ervan wordt afgetrokken. **1st/2nd/3rd/4th/5th set - odd/even (oneven/even):** Voorspel of het totale aantal punten dat beide teams in de betreffende wedstrijd of set behalen, een oneven of even getal is. **1st/2nd/3rd/4th/5th set - race to X points:** U moet voorspellen welk team in de genoemde set als eerste X punten bereikt. **1st/2nd/3rd/4th/5th set - X point:** U moet voorspellen welk team in de genoemde set als eerste de X punten scoort. **X set - correct score:** U moet de exacte eindstand van de genoemde set voorspellen **X set - Z point:** U moet voorspellen welk team het specifieke punt binnen een bepaalde set wint. **X set extra points:** U moet de extra punten voorspellen, oftewel de punten boven de reguliere scoregrens in een bepaalde set.

Outrightmarkten:

Winner: U moet de winnaar van het betreffende toernooi voorspellen volgens de officiële eindstand van de competitie.

DARTS

Een dartswedstrijd wordt geacht te zijn begonnen wanneer de eerste dart in de eerste ronde van de eerste set is geworpen. Als het aangegeven aantal sets niet wordt voltooid, worden weddenschappen op het exacte resultaat ongeldig verklaard. De hoogst mogelijke score met drie darts is 180, behaald wanneer alle drie de darts in de triple 20 landen (deze term komt in veel markten voor).

Hoofdmarkten:

1X2: U moet de uitslag van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (thuisploeg wint), X (gelijkspel), 2 (uitploeg wint). **Set Handicap:** U moet het resultaat voorspellen in termen van door elke speler gewonnen sets, waarbij de in de weddenschap aangegeven spread bij het eindresultaat wordt opgeteld of ervan wordt afgetrokken. **Total 180s:** U moet voorspellen of het totale aantal 180's dat door beide spelers in de wedstrijd wordt gegooid, boven of onder de aangegeven spread uitkomt. **Most 180s:** U moet voorspellen welke speler de meeste 180's in de wedstrijd gooit (of dat het gelijk eindigt). **180s Handicap:** U moet het resultaat voorspellen in termen van door elke speler gegooide 180's, waarbij de in de weddenschap aangegeven spread bij het eindresultaat wordt opgeteld of ervan wordt afgetrokken. **Home team total 180s:** U moet voorspellen of het totale aantal 180's dat speler 1 in de wedstrijd gooit, boven of onder de aangegeven spread uitkomt. **Away team total 180s:** U moet voorspellen of het totale aantal 180's dat speler 2 in de wedstrijd gooit, boven of onder de aangegeven spread uitkomt. **Set Handicap (3-way):** U moet het resultaat voorspellen in termen van door elke speler gewonnen sets, waarbij de in de weddenschap aangegeven spread bij het eindresultaat wordt opgeteld of ervan wordt afgetrokken. **Correct score (in sets):** U moet de juiste uitslag van de wedstrijd in sets voorspellen. **Player to score a 180:** U moet voorspellen welke speler de betreffende 180 in de wedstrijd gooit (of dat er geen komt). **King of the Oche (Match Treble):** De King of the Oche is een speler die de wedstrijd wint, meer 180's gooit dan zijn tegenstander en de hoogste checkout van de wedstrijd heeft. **Player with**

highest checkout: Welke speler de hoogste checkout in één leg heeft. **Highest checkout in match:** Wat de hoogste checkout van de wedstrijd door om het even welke speler zal zijn. **Total x+ checkout:** Voorspel of de totale checkoutscore vanaf een bepaald getal en hoger zal zijn. Bijv. over/under 100+ checkout. **Match winner & highest checkout:** Welke speler de wedstrijd wint en welke speler de hoogste checkout heeft. De hoogste checkout kan gelijk zijn. **Match winner & most 180s:** Welke speler de wedstrijd wint en welke speler meer 180's gooit; het aantal 180's kan gelijk zijn. **Highest checkout & most 180s:** Welke speler de hoogste checkout heeft en welke speler meer 180's gooit. Zowel de hoogste checkout als het aantal 180's kan gelijk zijn. **To lead after xth leg:** Welke speler na de x-de leg aan de leiding staat. Drie mogelijke uitkomsten: speler 1, gelijk, speler 2. **xth leg checkout total:** Wat de checkout van een specifieke leg zal zijn; het gebruikelijke aanbod op deze markt is O/U 40.5. **Score after x legs:** Wat de stand na x legs in de wedstrijd zal zijn.

170 checkout in match: Om het even welke speler heeft de hoogste checkout van de wedstrijd (170) {T20, T20, BULL}. **Last 180:** U moet voorspellen welke speler de laatste 180 in de wedstrijd gooit. **Most Checkouts:** U moet voorspellen welke speler de meeste legs uitgooit door de laatste dubbel te raken. **Leg handicap:** U moet de winnaar van de leg voorspellen na toepassing van de handicap. **X set – Total legs:** U moet het totale aantal legs voorspellen dat in de genoemde set wordt gespeeld. **Y player to score a 180:** U moet voorspellen of de genoemde speler een 180 in de wedstrijd gooit.

Fast Markets:

Xth set - Nth Leg Winner: U moet voorspellen welke speler leg N van set X wint. **xth set - correct score (in legs):** Voorspel de juiste uitslag in legs van de genoemde set. **xth set - leg handicap:** U moet de winnaar van de genoemde set voorspellen (in legs), waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd (in legs) wordt opgeteld of ervan wordt afgetrokken. **xth set - total legs:** Voorspel of het totale aantal legs dat in de betreffende set wordt gespeeld, boven of onder een in de markt gegeven getal uitkomt. **xth set - odd/even legs:** Voorspel of het totale aantal legs dat in de betreffende set wordt gespeeld, een oneven of even getal is. **xth set leg x - total darts:** U moet voorspellen of het totale aantal darts dat een speler nodig heeft om een specifieke leg te winnen, boven of onder de aangegeven spread uitkomt. **xth set leg x - highest scoring player on xth visits:** U moet voorspellen welke speler meer punten scoort in een specifieke beurt. **xth set leg x - point range on xth visit:** U moet voorspellen binnen welke puntenreeks de specifieke beurt van een speler valt. **xth set leg x - checkout score x:y+:** U moet voorspellen of de checkoutscore van een specifieke leg boven of onder 40.5 uitkomt **xth set leg x - checkout colour:** U moet voorspellen of de checkoutkleur van een specifieke leg rood of groen is. **xth set - most 180s:** U moet voorspellen welke speler de meeste 180's in de genoemde set gooit (of dat het gelijk eindigt). **xth set - total 180s:** U moet voorspellen of het totale aantal 180's dat door beide spelers in de genoemde set wordt gegooit, boven of onder de aangegeven spread uitkomt. **xth set - Home team total 180s:** U moet voorspellen of het totale aantal 180's dat speler 1 in de genoemde set gooit, boven of onder de aangegeven spread uitkomt. **xth set - Away team total 180s:** U moet voorspellen of het totale aantal 180's dat speler 2 in de genoemde set gooit, boven of onder de aangegeven spread uitkomt. **xth set leg x - any player to score a 180:** U moet voorspellen of om het even welke speler een 180 gooit in de genoemde set en leg (of dat er geen komt).

xth set leg x - Home team to score a 180: U moet voorspellen of speler 1 een 180 gooit in de genoemde set en leg (of dat er geen komt). **xth set leg x - Away team to score a 180:** U moet voorspellen of speler 2 een 180 gooit in de genoemde set en leg (of dat er geen komt).

Outrightmarkten:

Winner: U moet de winnaar van het betreffende toernooi voorspellen volgens de officiële eindstand van de competitie. **Top 2:** U moet de finalisten van het betreffende toernooi voorspellen volgens de officiële eindstand van de competitie. **Who will go furthest:** Voorspel welke van de genoemde spelers de verste ronde bereikt (of dat dit gelijk is). **Stage of Elimination:** Voorspel in welke ronde de geselecteerde speler wordt uitgeschakeld. **Winning Nationality:** U moet de nationaliteit van de winnaar voorspellen. **Winning Half:** U moet voorspellen of de toernooiwinnaar uit de bovenste helft of de onderste helft van het schema komt. **Winning quarter:** U moet voorspellen of de toernooiwinnaar uit het 1e/2e/3e/4e kwart van het schema komt. **First Time Winner?:** U moet voorspellen of er al dan niet een debuutwinnaar komt. **Xth Quarter Winner:** U moet de winnaar van het genoemde kwart (1e/2e/3e/4e) voorspellen.

FUTSAL

Een zaalvoetbalwedstrijd geldt met 40 minuten speeltijd als officieel. Alle wedstrijden worden bepaald op basis van de eindstand na de reguliere speeltijd, tenzij anders aangegeven. De reguliere speeltijd moet zijn voltooid om weddenschappen geldig te laten zijn, tenzij anders vermeld. De weddenschappen gelden binnen de reguliere speeltijd, plus de tijd die de scheidsrechter toevoegt wegens tijdverlies als gevolg van blessures en wissels. Verlenging, golden goal en de beslissing van de wedstrijd door middel van strafschoppen tellen bij deze sport niet mee voor de afwikkeling van weddenschappen.

Futsalmarkten:

Winner - 1X2: Hierbij zijn er drie mogelijkheden: de thuisploeg wint (1), de eindstand is een gelijkspel (X) of de bezoekende ploeg is de winnaar (2). **Double chance (1X-12-X2):** Wedmarkt waarbij de speler zijn winstkansen kan maximaliseren door zich in te dekken met twee uitkomsten: 1X (thuisoverwinning of gelijkspel), 12 (thuisoverwinning of uitoverwinning) en X2 (gelijkspel of uitoverwinning). ***Als een wedstrijd op neutraal terrein wordt gespeeld, wordt het eerstgenoemde team als thuisploeg beschouwd.**

Next Goal: Weddenschap waarbij u voorspelt welke van de twee teams het volgende doelpunt maakt. U kunt ook wedden op "geen doelpunt" (er wordt geen doelpunt gemaakt). **Both teams to score:** Er zijn twee mogelijkheden (ja-nee) dat beide teams elk ten minste één doelpunt maken. **Odd/Even (oneven/even) goals to home team, to away team and total goals:** De weddenschap bestaat uit het voorspellen of het totale aantal doelpunten van een wedstrijd oneven of even zal zijn. Als de wedstrijd eindigt in een gelijkspel van 0-0, wordt deze afgewikkeld als een even aantal doelpunten. Als de wedstrijd wordt onderbroken, worden alle weddenschappen op de wedstrijd ongeldig verklaard. **Total (Total Home Team - Total Away Team):** Hierbij wedt u op het aantal doelpunten in een wedstrijd dat door beide teams samen of door elk team afzonderlijk wordt gemaakt. Als u bijvoorbeeld besluit te wedden op "Over", betekent dit dat u wedt op meer dan een bepaald aantal doelpunten. Wedt u daarentegen op "Under", dan wedt u op minder dan een bepaald aantal doelpunten. **Who will win the rest of the match? (Live bets apply):** Dit is een livewedmarkt: u wedt op wie de rest van de wedstrijd wint. Vanaf het moment waarop de weddenschap wordt geplaatst, telt de stand als 0:0, ongeacht de werkelijke stand van de wedstrijd. **Draw no bet:** Deze wedmarkt houdt het volgende in: om een weddenschap als winnend aan te merken, moet er noodzakelijkerwijs een winnend team zijn. Dit betekent dat als de wedstrijd in een gelijkspel eindigt, het ingezette geld wordt terugbetaald. Als de eindstand bijvoorbeeld een gelijkspel oplevert, wordt de weddenschap als ongeldig afgewikkeld. **Handicap:** Weddenschap waarbij de winnaar van de wedstrijd met een bepaalde doelpuntenmarge moet worden bepaald. De juiste uitslag wordt opgeteld bij of

afgetrokken van de in de handicap voorgestelde doelpunten, en na deze bewerking wordt bepaald wie er wint: thuisploeg, gelijkspel of uitploeg. **Score or exact result:** Weddenschap op de exacte uitslag van een wedstrijd, dat wil zeggen op de exacte stand na afloop van 40 minuten. **Winning margin:** Bij dit type weddenschappen voorspelt u welk team wint en met welk verschil het wint. **Home team goal range:** Voorspel binnen een geselecteerde reeks hoeveel doelpunten er in totaal door de thuisploeg worden gemaakt. **Away team goal range:** Voorspel binnen een geselecteerde reeks hoeveel doelpunten er in totaal door de uitploeg worden gemaakt.

Markten eerste helft

1st half - 1x2: U moet de uitslag van de eerste helft voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (thuisploeg wint), X (gelijkspel), 2 (uitploeg wint). **1st half - which team wins the rest:** Ongeacht de werkelijke stand van de eerste helft wordt de stand van het evenement op het moment van het plaatsen van de weddenschap beschouwd als 0-0. **1st half - xth goal:** U moet voorspellen welk team het volgende doelpunt in de eerste helft maakt. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (de thuisploeg scoort), geen, 2 (de uitploeg scoort).

1st half - handicap: U moet de eindstand van de eerste helft voorspellen, rekening houdend met de handicap tussen haakjes. **1st half - total:** U moet voorspellen of het totale aantal doelpunten dat tijdens de eerste helft wordt gemaakt, boven of onder de aangegeven lijn uitkomt.

Overige markten

Overtime - 1x2: U moet de uitslag van de verlenging voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (thuisploeg wint), X (gelijkspel), 2 (uitploeg wint). **Overtime - which team wins the rest:** Ongeacht de werkelijke stand van de verlenging wordt de stand van het evenement op het moment van het plaatsen van de weddenschap beschouwd als 0-0. **Overtime - xth goal:** U moet voorspellen welk team het volgende doelpunt in de verlenging maakt. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (de thuisploeg scoort), geen, 2 (de uitploeg scoort). **Overtime - total:** U moet voorspellen of het totale aantal doelpunten dat tijdens de verlenging wordt gemaakt, boven of onder de aangegeven lijn uitkomt. **Penalty shootout - winner:** U moet de winnaar van de strafschoppenserie voorspellen. **Penalty shootout - xth goal:** U moet voorspellen welk team het x-de doelpunt in de strafschoppenserie maakt.

SNOOKER

Als een wedstrijd begint maar om welke reden dan ook niet wordt uitgespeeld, worden alle weddenschappen die op het eindresultaat van de wedstrijd zijn aangeboden ongeldig verklaard. Voor weddooelers tellen alleen ballen mee die "reglementair" zijn gepot; wanneer er bijvoorbeeld sprake is van een "foutbal", tellen de gepotte ballen niet mee. Weddenschappen worden dienovereenkomstig afgewikkeld.

Snookermarkten:

In het geval van een re-rack in een van de frames gelden de volgende regels: **Frame winner:** Alle weddenschappen zijn geldig en worden afgewikkeld volgens de officiële winnaar van het frame. **Besliste weddenschappen:** Alle weddenschappen waarvan de uitkomst vóór de re-rack is bepaald, blijven geldig. Elke gebeurtenis na de re-rack is voor weddooelers niet relevant. **Onbesliste weddenschappen:** Alle weddenschappen waarvan de uitkomst vóór de re-rack niet is bepaald, worden uitsluitend afgewikkeld

volgens de gebeurtenissen die na de re-rack hebben plaatsgevonden. Elke gebeurtenis vóór de re-rack is voor weddoeleinden niet relevant.

Alle weddenschappen die betrekking hebben op het eindresultaat van het frame (bijvoorbeeld: totaalweddenschappen, odd/even-weddenschappen) worden afgewikkeld op basis van het officiële resultaat van het frame. **Frame Bet (Exact Result):** De weddenschap heeft betrekking op het exacte eindresultaat in het totale aantal gespeelde frames. **Frame Winner:** Deze weddenschap heeft betrekking op de winnaar van een bepaald frame. Dit frame moet worden voltooid om weddenschappen geldig te laten zijn. **Total:** Voorspel het totale aantal punten dat in de wedstrijd wordt behaald. **First to reach 3 Frames:** Voorspel wie als eerste 3 frames bereikt. Een van de spelers moet 3 frames bereiken om weddenschappen geldig te laten zijn. **Total frames:** U moet het totale aantal frames voorspellen dat in de wedstrijd wordt gespeeld. **X frame – Total points:** U moet het totale aantal punten voorspellen dat in het genoemde frame wordt gescoord. **X frame – Point handicap:** U moet de winnaar van het genoemde frame voorspellen na toepassing van de puntenhandicap. **X frame – Odd/Even (oneven/even):** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat in het genoemde frame wordt gescoord, oneven of even is. **X frame – Winner:** U moet de winnaar van het genoemde frame voorspellen. **Race to X frames:** U moet voorspellen welke speler als eerste het genoemde aantal frames wint.

Outrightmarkten:

Winner: U dient de winnaar van het betreffende toernooi te voorspellen volgens de officiële eindrangschikking van de competitie.

GOLF

De dead-heatregel is van toepassing op markten waarbij een selectie voor een gelijke stand niet expliciet wordt aangeboden, zoals 2-ball- en 3-ball-markten. Een dead heat wordt gedefinieerd als een uitkomst waarbij er twee of meer gezamenlijke winnende selecties zijn. De dead-heatregel bepaalt dat de noteringen worden gedeeld door het aantal deelnemers dat op die positie gelijk eindigt. Bij toepassing van de dead-heatregel wordt de potentiële winst opnieuw berekend op basis van het aantal deelnemers met dezelfde prestatie.

Een speler wordt geacht te hebben gespeeld zodra hij/zij heeft afgeslagen (tee-off). Indien een speler zich terugtrekt nadat hij heeft afgeslagen, gaat de inzet verloren bij outright-, groeps-, match- of 18-holes-weddenschappen.

Wanneer een toernooi om welke reden dan ook (bijv. slechte weersomstandigheden) wordt ingekort ten opzichte van het geplande aantal holes, worden outright-weddenschappen die vóór de laatste voltooide ronde zijn geplaatst, afgewikkeld op de speler aan wie de

trofee wordt toegekend, mits 36 holes van het toernooi zijn voltooid. Indien minder dan 36 holes zijn voltooid of indien outright-weddenschappen na de laatste voltooide ronde zijn geplaatst, worden de weddenschappen ongeldig verklaard.

Outrights/Ante Post-weddenschappen op een speler die deelneemt aan een kwalificatietoernooi maar zich vervolgens niet weet te kwalificeren voor het hoofdtoernooi, worden als verliezend aangemerkt.

Op Skins-toernooien is de dead-heatregel van toepassing indien spelers aan het einde van de betreffende competitie een gelijk bedrag aan prijzengeld winnen. Indien extra holes worden gespeeld om één winnaar aan te wijzen, wordt dit gebruikt voor de afwikkeling.

Golfmarkten:

Tournament Winner: U dient de winnaar van het toernooi te voorspellen. **Group winner:** U dient te voorspellen welke van de genoemde spelers die in de weddenschap zijn opgenomen de beste eindpositie in het toernooi zal behalen. **Podium:** U dient te voorspellen of de door u geselecteerde speler in de top 3 van het toernooi zal eindigen, inclusief gelijke standen (ties). **Top 6:** U dient te voorspellen of de door u geselecteerde speler in de top 6 van het toernooi zal eindigen, inclusief gelijke standen. **Top 10:** U dient te voorspellen of de door u geselecteerde speler in de top 10 van het toernooi zal eindigen, inclusief gelijke standen. **Top 20:** U dient te voorspellen of de door u geselecteerde speler in de top 20 van het toernooi zal eindigen, inclusief gelijke standen. **Top nationality Winner:** U dient te voorspellen welke van de genoemde spelers van de geselecteerde nationaliteit die in de weddenschap zijn opgenomen de beste eindpositie in het toernooi zal behalen. **Top Continental:** U dient te voorspellen welke van de genoemde spelers van het geselecteerde continent die in de weddenschap zijn opgenomen de beste eindpositie in het toernooi zal behalen. **Winning Margin (winstmarge):** Gebaseerd op het aantal slagen tussen de winnende speler en degene(n) die als tweede eindigt (inclusief een notering voor de mogelijkheid dat het toernooi in een play-off wordt beslist). Indien slechte weersomstandigheden het toernooi beïnvloeden, blijft de afwikkeling van kracht zolang er minimaal 36 holes van het toernooi zijn gespeeld. **Will there be a Playoff?:** U dient te voorspellen of er al dan niet een play-off (extra hole) zal plaatsvinden in de genoemde tour. **Will there be a Hole in one?:** Heeft betrekking op het noteren van een hole-in-one (een speler speelt een hole met één slag uit) in de aangegeven rondes van een bepaald toernooi. Indien slechte weersomstandigheden het toernooi beïnvloeden, blijven de weddenschappen van kracht zolang er minimaal 36 holes van het toernooi zijn gespeeld. Indien

een hole-in-one wordt genoteerd, maar er geen 36 holes worden gespeeld, wordt de optie 'ja' – 'to make a hole in one' – als winnaar aangemerkt. **Top Left Handed Player:** U dient te voorspellen welke van de genoemde linkshandige spelers die in de weddenschap zijn opgenomen de beste eindpositie in het toernooi zal behalen. **Top Former Winner:** U dient te voorspellen welke van de genoemde spelers die de betreffende titel in het verleden hebben gewonnen en in de weddenschap zijn opgenomen, de beste eindpositie in het toernooi zal behalen. **Player to make the cut:** To Make/Miss Cut – er moet een toernooicut worden toegepast om weddenschappen geldig te laten zijn. In het geval van een toernooi met een systeem van meerdere cuts wordt de afwikkeling bepaald doordat een speler al dan niet speelt in de eerstvolgende ronde na de eerste officiële cut. **1st Round Leader:** U dient te voorspellen welke van de genoemde spelers die in de weddenschap zijn opgenomen de beste positie in de eerste ronde zal behalen. **1st Round Top X (5,10,20):** U dient te voorspellen of de genoemde spelers die in de weddenschap zijn opgenomen een top X-positie in de eerste ronde zullen behalen. **Outright betting including 'Field':** Non-Runner – no bet, met uitzondering van 'The Field'. De notering voor 'The Field' omvat alle spelers die niet in deze markt zijn genoteerd. Weddenschappen worden uitsluitend als winweddenschap geaccepteerd. De bovenstaande regels voor outright-weddenschappen zijn van toepassing. **Betting without a nominated player(s):** De dead-heatregel is van toepassing op winweddenschappen, tenzij de uitgesloten speler(s) het toernooi niet wint (winnen). De dead-heatregel is eveneens van toepassing op het plaatsingsgedeelte van Each-Way-weddenschappen. **Group betting:** De winnaar is de speler die aan het einde van het toernooi de hoogste klassering behaalt. Elke speler die de cut mist, wordt als verliezer beschouwd. Indien alle spelers de cut missen, bepaalt de laagste score op het

moment dat de cut is gemaakt de afwikkeling. Non-Runner – no bet; inhoudingen conform Tattersalls' Rule 4(c) zijn van toepassing. De dead-heatregel is van toepassing, behalve wanneer de winnaar via een play-off wordt bepaald.

Indien een toernooi wordt beïnvloed door slechte weersomstandigheden, worden weddenschappen afgewikkeld mits er een erkende toernooiwinnaar is en er minimaal 36 holes zijn voltooid. De winnaar is de speler die aan het einde van de laatste voltooide ronde aan de leiding staat.

Finishing position of a named player: In het geval van een gelijke stand voor een eindpositie telt de gedeelde positie. Een gelijke stand met 5 andere spelers voor de 8e plaats telt bijvoorbeeld als eindpositie 8.

54, 72 and 90 hole match betting: Indien een toernooi wordt beïnvloed door slechte weersomstandigheden, worden weddenschappen afgewikkeld mits er een erkende toernooiwinnaar is en er minimaal 36 holes zijn voltooid. De winnaar is de speler die aan het einde van de laatste voltooide ronde aan de leiding staat.

Indien één speler de cut mist, wordt de andere speler als winnaar aangemerkt. Indien beide spelers de cut missen, bepaalt de laagste score op het moment dat de cut is gemaakt de afwikkeling.

Indien een speler wordt gediskwalificeerd of zich terugtrekt na de start, hetzij vóór het voltooiën van twee rondes, hetzij nadat beide spelers de cut hebben gehaald, wordt de andere speler als winnaar aangemerkt.

Indien een speler tijdens de 3e of 4e ronde wordt gediskwalificeerd terwijl de andere speler in de matchweddenschap de cut al heeft gemist, wordt de gediskwalificeerde speler als winnaar aangemerkt.

Er wordt een notering aangeboden voor de gelijke stand (tie); in het geval van een gelijke stand gaan weddenschappen op de winst van een van beide spelers verloren.

Toernooi-match-ups: als hierboven, maar weddenschappen worden ongeldig verklaard in het geval van een gelijke stand. **Six shooter:** De dead-heatregel is van toepassing. Rule 4 kan van toepassing zijn in het geval van een Non-Runner. Spelers die aan hun ronde beginnen maar deze niet voltooiën, worden als verliezers aangemerkt. **Five shooter:** Als hierboven, maar met vijf golfers in één groep. **18 hole betting:** De winnaar is de speler met de laagste score over 18 holes. Spelers worden gekoppeld; zij spelen al dan niet samen. **18 hole - two and three ball betting:** Weddenschappen zijn geldig zodra de spelers op de eerste hole hebben afgeslagen. Indien een ronde wordt gestaakt, worden weddenschappen op die ronde ongeldig verklaard.

Weddenschappen op 2-balls of 3-balls blijven geldig ongeacht of de daadwerkelijke koppels/groepen afwijken. Voor toernooien met het Stableford-puntensysteem wordt de speler met de meeste punten tijdens de ronde als winnaar aangemerkt. Non-Runners – 2-ball- en 3-ball-weddenschappen worden ongeldig verklaard. Bij 2-ball-weddenschappen waarbij geen notering voor de gelijke stand wordt aangeboden, worden weddenschappen in het geval van een gelijke stand ongeldig verklaard. Indien wel een notering voor een gelijke stand wordt aangeboden, is deze bepalend voor de afwikkeling. Bij 3-ball-weddenschappen is de dead-heatregel van toepassing.

Voor alle overige weddenschappen met groepen van meer dan 3 spelers samen over 18 holes (bijv. 7-ball, 9-ball, enz.) is de dead-heatregel van toepassing. Non-Runner – no bet. Inhoudingen conform Tattersalls' Rule 4(c) zijn van toepassing.

Fourballs: Weddenschappen zijn geldig zodra beide koppels op de eerste hole hebben afgeslagen.

Handicap betting: Trek de handicap af van het eindtotaal om de winnaar te bepalen. Het toernooi moet worden voltooid, anders worden weddenschappen ongeldig verklaard. Elke speler die de cut mist, wordt als verliezer aangemerkt. Bij een non-runner zijn Rule 4 en de SP-plaatsingsvoorwaarden van toepassing. De dead-heatregel is van toepassing. **Mythical match-ups:** De winnaar is de speler met de laagste score over 18 holes. Indien de scores na 18 holes gelijk zijn, worden weddenschappen ongeldig verklaard. Voor "Player to shoot the lowest round" is de dead-heatregel van toepassing. Voor de rondescore van een individuele speler kan de lijn tijdens de wedstrijd (In-Play) worden aangepast. Alle weddenschappen worden ongeldig verklaard indien de speler de ronde niet voltooit.

Next hole handicap - 3 balls: De dead-heatregel is van toepassing waar relevant. Alle weddenschappen worden ongeldig verklaard indien niet alle 3 de spelers op de aangewezen hole afslaan. De afwikkeling van weddenschappen wordt bepaald op het moment dat de spelers de green verlaten. **Next hole winner - 2 balls:** Alle weddenschappen worden ongeldig verklaard indien niet beide spelers op de aangewezen hole afslaan. De afwikkeling van weddenschappen wordt bepaald op het moment dat de spelers de green verlaten. **Next hole total:** Weddenschappen worden afgewikkeld op basis van de gecombineerde score van de genoemde spelers op de aangegeven hole. Alle weddenschappen worden ongeldig verklaard indien niet alle spelers de aangewezen hole voltooien. De afwikkeling van weddenschappen wordt bepaald op het moment dat de spelers de green verlaten. **Selected player's score at the next hole:** Alle weddenschappen worden ongeldig verklaard indien de speler de aangewezen hole niet voltooit. De afwikkeling van weddenschappen wordt bepaald op het moment dat de speler de green verlaat. **End of round leader:** U dient te voorspellen wie aan het einde van de genoemde ronde aan de leiding staat. De dead-heatregel is van toepassing. **Matchplay markets:** Indien een match niet van start gaat (bijv. doordat een speler geblesseerd of gediskwalificeerd raakt vóór aanvang van de match), worden alle weddenschappen op die match ongeldig verklaard.

Weddenschappen op markten die kunnen worden afgewikkeld op basis van de officiële toernooi- en matchuitslagen (waaronder de correcte eindscore van de match en individuele matchweddenschappen) worden op basis van die uitslagen afgewikkeld. Dit geldt ook wanneer een match vroegtijdig eindigt, hetzij in onderling overleg tussen de spelers, hetzij door een blessure.

Alle overige markten waarbij een match eindigt vóór het voltooien van 18 holes (bijv. in onderling overleg), zoals de matchscore, worden afgewikkeld alsof de resterende niet-gespeelde holes gelijk (tie) zijn geëindigd. Een speler die bijvoorbeeld 2 up staat op de 13e hole op het moment dat de match eindigt, wordt geacht te hebben gewonnen met 2 en 1 (op de 17e hole). Niet-voltooide weddenschappen op afzonderlijke holes worden ongeldig verklaard. **Greensomes:** Weddenschappen worden afgewikkeld op basis van de officiële tour-uitslag. **Foursomes:** Weddenschappen zijn geldig zodra beide koppels op de eerste hole hebben afgeslagen. **36 hole match betting:** De afwikkeling vindt plaats op basis van de speler die aan het einde van 36 holes de hoogste klassering behaalt. Indien het aantal gespeelde rondes wordt verminderd, bijv. wegens slecht weer, worden weddenschappen afgewikkeld mits een speler de trofee heeft gewonnen (weddenschappen blijven geldig zolang er een erkende winnaar is en er minimaal 18 holes zijn voltooid).

Indien een speler wordt gediskwalificeerd of zich na de start terugtrekt vóór het voltooien van twee rondes, wordt de andere speler als winnaar aangemerkt.

Er wordt een notering aangeboden voor de gelijke stand (tie); in het geval van een gelijke stand gaan weddenschappen op de winst van een van beide spelers verloren.

Ryder Cup/Solheim Cup/Walker Cup/Warburg Cup/Presidents Cup en alle overige 'internationale wedstrijden'

Alle markten, waaronder Outright, Draw No Bet, Handicap, Top points scorer en Correct Score-markten, worden afgewikkeld op basis van de officiële uitslag, tenzij anders vermeld. Bij de Presidents Cup is voor 'To Lift Trophy' (zonder de optie voor de gelijke stand) de dead-heatregel van toepassing. **Singles matches:** Indien een individuele match-up eindigt in een gelijke stand, worden weddenschappen ongeldig verklaard. **Correct score markets:** Alle geplande matches moeten volledig worden voltooid om weddenschappen geldig te laten zijn, ongeacht of matches worden doorgeschoven. **Leader (day) markets:** De afwikkeling vindt plaats op basis van de score na het geplande aantal matches, ongeacht of matches worden doorgeschoven. **Leader (day-format) markets:** De afwikkeling vindt plaats op basis van de score na het geplande aantal matches in het aangegeven format, ongeacht of matches worden doorgeschoven. **Most point matches:** Markten worden afgewikkeld op basis van het gehele toernooi. Indien een individuele match-up eindigt in een gelijke stand, worden weddenschappen ongeldig verklaard. Weddenschappen zijn geldig zodra de speler heeft afgeslagen. **Winning Score** – De afwikkeling vindt plaats na voltooiing van 72 holes (of 90 voor toernooien waar dat van toepassing is), anders worden weddenschappen ongeldig verklaard. **To Win/Not To Win A Major** – De 4 majors zijn de US Open, US Masters, USPGA en de British Open. Enhanced Win – heeft betrekking op outright-weddenschappen op het toernooi. **Matches to go to the 18th hole:** Het geplande aantal matches moet van start gaan om weddenschappen geldig te laten zijn. Het aantal matches waarin beide teams op de 18e hole afslaan, wordt gebruikt voor de afwikkeling. **Team score 1st full point:** Voor de afwikkeling geldt als winnaar het eerste team dat een geplande match wint en daarmee een volledig punt behaalt. Indien elke geplande match eindigt in een gelijke stand, worden weddenschappen ongeldig verklaard.

CRICKET

Alle weddenschappen worden afgewikkeld volgens de officiële uitslag.

Cricketwedstrijden bestaan uit één of twee innings; markten voor de 1st innings van een wedstrijd met één enkele innings (bijv. T10- en T20-evenementen) worden voor de afwikkeling beschouwd als markten voor de volledige wedstrijd. Bij een wedstrijd met twee innings (bijv. een Test Series) hebben de markten voor de 1st innings en 2nd innings voor de afwikkeling betrekking op elke innings afzonderlijk; cumulatieve markten voor de volledige wedstrijd vermelden geen innings in de omschrijving van de markten.

Indien een wedstrijd wordt geannuleerd voordat er is gespeeld, worden alle markten als ongeldig beschouwd, tenzij de wedstrijd binnen 48 uur na de oorspronkelijke aanvangstijd opnieuw wordt gespeeld. Indien een over niet wordt voltooid, worden alle

onbesliste markten op deze specifieke over als ongeldig beschouwd, tenzij de innings zijn natuurlijke einde heeft bereikt, bijv. door een declaration, doordat het team all out is, enz.

Sommige toernooien kunnen tot 5 dagen duren (bijv. Test Series). Besliste markten worden direct afgewikkeld; markten die vereisen dat een evenement volledig is voltooid (bijv. Winner, Handicap), worden afgewikkeld nadat de evenementen officieel als voltooid zijn aangekondigd.

Bij sommige evenementen kan de Duckworth-Lewis-methode door de officials worden toegepast om de winnaar te bepalen. De Duckworth-Lewis-Stern-methode (DL) is een wiskundige formule die is ontworpen

om de doelscore te berekenen voor het team dat als tweede bat in een wedstrijd die door weersomstandigheden of andere omstandigheden is onderbroken.

Indien markten open blijven staan met een onjuiste score die een aanzienlijke invloed heeft op de noteringen, behouden wij ons het recht voor om weddenschappen ongeldig te verklaren.

Indien een wedstrijd voor één of beide teams in overs wordt ingekort (bijv. van 50 naar 35 overs wegens slechte weersomstandigheden), behouden wij ons het recht voor om alle onbesliste weddenschappen die op het oorspronkelijke format zijn geplaatst ongeldig te verklaren en de noteringen en markten/lijnen dienovereenkomstig aan te passen, zodat deze opnieuw kunnen worden aangeboden op basis van het nieuwe format.

De uitslag van de super over wordt uitsluitend meegeteld bij markten met de aanduiding (incl super over).

Indien een wedstrijd in het verkeerde format is aangemaakt (bijv. T10 in plaats van T20), worden weddenschappen ongeldig verklaard en wordt een nieuwe wedstrijd aangemaakt. Alle cricketweddenschappen zijn gebaseerd op de reguliere speeltijd, tenzij anders vermeld in de marktnaam.

Bij wedstrijden met een beperkt aantal overs moet ten minste 80% van de oorspronkelijk toegewezen overs in elke innings worden gebowld, tenzij de afwikkeling al vaststaat of de wedstrijd zijn natuurlijke einde heeft bereikt zonder dat een van beide innings is ingekort tot minder dan 80% van de oorspronkelijk toegewezen overs. Bij first-class- of Testwedstrijden telt de gehele wedstrijd, maar in het geval van een gelijkgespeelde wedstrijd moeten er ten minste 200 overs in de wedstrijd worden gebowld.

Cricketmarkten

Winner (incl super over): Voorspel de winnaar van de wedstrijd (de uitslag is inclusief de super over).

Total (Over/Under): Voorspel of het aantal runs boven of onder een gegeven aantal zal liggen in het gehele evenement. **Asian Handicap:** Voorspel wie de wedstrijd wint met handicap (geen gelijkspel). **1X2:** Voorspel de winnaar van de wedstrijd (de uitslag is exclusief de super over). Beschikbare opties: thuisploeg, gelijkspel, uitploeg. **Correct Score:** Voorspel wat de score zal zijn aan het einde van de wedstrijd.

Double Chance: U dient de uitkomst van de wedstrijd te voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de wedstrijd wint de thuisploeg of is het gelijkspel), X2 (aan het einde van de wedstrijd wint de uitploeg of is het gelijkspel), 12 (aan het einde van de wedstrijd wint de thuisploeg of wint de uitploeg). **Draw No Bet:** Welk team wint de wedstrijd, waarbij alle weddenschappen ongeldig worden verklaard indien de wedstrijd in een gelijkspel eindigt. Een gelijke stand (tie) wordt afgewikkeld als een dead heat. **To Score Most Fours:** Welk team scoort de meeste Fours. Vier runs worden gescoord als de bal stuitert of over de grond rolt voordat deze de rand van het veld raakt of daaroverheen gaat. Indien de bal de rand van het veld niet raakt, moet deze de grond daarbuiten raken. **To score most Sixes:** Welk team scoort de meeste Sixes. Een Six is een cricketterm die inhoudt dat de bal over de boundary vliegt zonder de grond binnen het veld te raken, waarmee de batsman 6 runs krijgt toegekend in plaats van 4. **Total (Over/Under) - Match Sixes:** Ligt het totale aantal in de wedstrijd gescoorde Sixes onder of boven een specifieke lijn. **Total (Over/Under) - Home/Away Team:** Voorspel of het aantal runs voor de thuisploeg/uitploeg boven of onder een gegeven aantal zal liggen in het gehele evenement. De uitslag is inclusief de super over. **Odd/Even (oneven/even):** Voorspel of het totale aantal behaalde runs gedurende een aangegeven periode een oneven of even getal zal zijn. **Odd/Even Home/Away Team:** Voorspel of het totale aantal behaalde runs gedurende een aangegeven periode een oneven of even getal zal zijn

voor de thuisploeg/uitploeg. **Highest Opening Partnership:** Welk team scoort de meeste runs voordat het zijn eerste wicket verliest. **1st Wicket Method:** Voorspel wat de methode van het 1e wicket zal zijn. De beschikbare opties zijn: Caught, Bowled, LBW, Run Out, Stumped of Other (omvat Sent Off/Retired Out). **Method Of Dismissal 6-Way:** Wat zal de methode van de dismissal zijn. De beschikbare opties zijn: Caught, Bowled, LBW, Run Out, Stumped of Other. Indien er geen verdere wickets vallen, worden alle weddenschappen ongeldig verklaard. **Dismissal Method:** Zal de volgende dismissal een vangbal zijn of niet. De beschikbare opties zijn: Caught, Not Caught. **Runs at fall of Wicket Home/Away Team:** Het totale aantal runs voor de thuisploeg/uitploeg op het moment dat het wicket van het andere team valt. **Over at fall of Wicket Home/Away Team:** Voorspel in welke over het volgende wicket van de thuisploeg/uitploeg zal vallen. Als voorbeeld: indien een wicket valt na 6.2 overs, vindt de afwikkeling plaats op de 7e over. Indien de afwikkeling van weddenschappen kan worden bepaald, worden deze dienovereenkomstig afgewikkeld. Bijvoorbeeld: indien een team het veld verlaat wegens een onderbreking tijdens over 15, worden eerdere overs onder dit aantal afgewikkeld. Overs boven dit aantal worden echter ongeldig verklaard. **Total Runs Odd/Even in Over:** Voorspel of het totale aantal behaalde runs gedurende een aangegeven over een oneven of even getal zal zijn. **Total Runs Odd/Even in Over - Home/Away Team:** Voorspel of het totale aantal behaalde runs gedurende een aangegeven over een oneven of even getal zal zijn voor de thuisploeg/uitploeg.

Total Runs in Over: Voorspel of het aantal runs boven of onder een gegeven aantal zal liggen in een aangegeven over. De over moet worden voltooid om weddenschappen geldig te laten zijn, tenzij de uitslag al vaststaat. **Total Runs in Over - Home/Away Team:** Voorspel of het aantal runs boven of onder een gegeven aantal zal liggen in een aangegeven over voor de thuisploeg/uitploeg. De over moet worden voltooid om weddenschappen geldig te laten zijn, tenzij de uitslag al vaststaat. **Total Runs In Over - Home/Away Team 1st Inning:** Voorspel of het aantal runs boven of onder een gegeven aantal zal liggen in een aangegeven over voor de thuisploeg/uitploeg in de 1st inning. De over moet worden voltooid om weddenschappen geldig te laten zijn, tenzij de uitslag al vaststaat. **Total Runs In Over - Home/Away Team 2nd Inning:** Voorspel of het aantal runs boven of onder een gegeven aantal zal liggen in een aangegeven over voor de thuisploeg/uitploeg in de 2nd inning. De over moet worden voltooid om weddenschappen geldig te laten zijn, tenzij de uitslag al vaststaat. **Wicket in Over - Home/Away Team:** Voorspel of er al dan niet een wicket zal vallen in een aangegeven over voor de thuisploeg/uitploeg. Indien een innings tijdens een over eindigt, wordt die over als voltooid beschouwd, tenzij de innings eindigt wegens slecht weer, in welk geval alle onbesliste weddenschappen ongeldig worden verklaard. **Runs Off Xth Delivery - Home/Away Team:** Voorspel of het aantal runs voor de thuisploeg/uitploeg bij de Xe delivery boven/onder een specifieke lijn zal liggen. **To Win The Toss:** Voorspel welk team de toss (het opgooien van de munt) aan het begin van de wedstrijd wint. **A Fifty To Be Scored In The Match:** Voorspel of ten minste één batsman 50 runs of meer zal scoren. Indien een wedstrijd in overs wordt ingekort en er een officiële wedstrijduitslag beschikbaar is, blijven alle weddenschappen geldig. Indien de wedstrijd na een onderbreking niet binnen 48 uur wordt hervat, worden alle onbesliste weddenschappen ongeldig verklaard. **A Hundred To Be Scored In The Match:** Voorspel of ten minste één batsman 100 runs of meer zal scoren. Indien een wedstrijd in overs wordt ingekort en er een officiële wedstrijduitslag beschikbaar is, blijven alle weddenschappen geldig. Indien de wedstrijd na een onderbreking niet binnen 48 uur wordt hervat, worden alle onbesliste weddenschappen ongeldig verklaard. **Most Run Outs:** Voorspel welk team de meeste Run Outs zal hebben. Een run out vindt doorgaans plaats wanneer de batsmen proberen te rennen tussen de wickets en het fieldende team erin slaagt de bal bij een wicket te krijgen voordat de batsman zijn ground aan dat einde heeft bereikt. Indien een wedstrijd om welke reden dan ook wordt gestaakt, worden alle onbesliste weddenschappen ongeldig verklaard, tenzij de afwikkeling al vaststaat. Indien een wedstrijd in overs wordt ingekort en er een wedstrijduitslag wordt bereikt, is het

team dat tijdens het fielden de meeste run-outs heeft gerealiseerd de winnaar, ongeacht het aantal gebowlde overs. **Match Top Batsman:** Voorspel de Top Batsman. Degene die de meeste runs maakt, is de winnaar. Spelers die aan de wedstrijd zijn begonnen maar niet hebben gebat, worden als verliezers afgewikkeld. Weddenschappen op een speler die niet aan de wedstrijd deelneemt, worden ongeldig verklaard. Wanneer twee of meer spelers hetzelfde aantal runs scoren, is de dead-heatregel van toepassing. **Match Top Bowler:** Voorspel de Top Bowler. Degene met de meeste wickets is de winnaar. Indien alle bowlers 0 wickets hebben, worden alle weddenschappen ongeldig verklaard. Weddenschappen op een speler die niet aan de wedstrijd deelneemt, worden ongeldig verklaard. Indien twee of meer bowlers hetzelfde aantal wickets hebben genomen, is de bowler die de minste runs heeft weggegeven

de winnaar. Indien er twee of meer bowlers zijn met hetzelfde aantal genomen wickets en weggegeven runs, is de dead-heatregel van toepassing. **Man Of The Match:** Voorspel welke speler de beste speler van de wedstrijd zal zijn. Weddenschappen worden afgewikkeld op basis van de officieel uitgeroepen speler van de wedstrijd. **Batsman To Score a Fifty in The match:** Voorspel welke speler een fifty zal scoren in de wedstrijd. **Batsman Method of Dismissal:** Voorspel hoe de genoemde batsman uit zal gaan. Indien de aangegeven batsman niet uit gaat, worden alle weddenschappen ongeldig verklaard. Indien de aangegeven batsman zich terugtrekt (retires) en later niet terugkeert om te batten, worden alle weddenschappen ongeldig verklaard. Indien die batsman later wel terugkeert om te batten en uit gaat, blijven de weddenschappen geldig. Caught and bowled valt onder een vangbal door een fielder. **Highest 1st 6 Overs Score:** Voorspel welk team de meeste totale runs heeft bij vergelijking van de eerste 6 overs van beide teams. Indien beide teams hetzelfde aantal runs hebben, worden weddenschappen ongeldig verklaard. **Player To Score Most Sixes:** Voorspel welke speler de meeste Sixes zal scoren in de wedstrijd. Wanneer twee of meer spelers hetzelfde aantal sixes scoren, is de dead-heatregel van toepassing. **Player to be Caught Out in 1st/2nd innings:** Voorspel of een individuele speler caught out zal gaan tijdens de eerste of tweede innings. Beschikbare uitkomsten: Ja/Nee. Bij een dismissal via een andere methode wordt afgewikkeld op "Nee". Indien de innings eindigt zonder dat het genoemde wicket valt, worden alle weddenschappen ongeldig verklaard. **Player Total Runs Odd/Even in 1st/2nd innings:** Voorspel of de score in runs van een individuele speler een oneven of even getal zal zijn tijdens de eerste of tweede innings. **Highest Individual Score:** Voorspel of de hoogste individuele score in runs van een speler boven/onder een specifieke lijn zal liggen. **Total (Over/Under) Wides:** Voorspel of het aantal in de wedstrijd gebowlde Wides boven/onder een specifieke lijn zal liggen. **Total (Over/Under) Ducks:** Voorspel of het aantal Ducks in de wedstrijd boven/onder een specifieke lijn zal liggen. **Total (Over/Under) Wickets:** Voorspel of het aantal genomen Wickets in de wedstrijd boven/onder een specifieke lijn zal liggen. **Total (Over/Under) Extras:** Voorspel of het aantal Extras in de wedstrijd boven/onder een specifieke lijn zal liggen. **Fall Of 1st Wicket:** Hoeveel runs zullen er zijn gescoord op het moment dat het 1e wicket valt. **Fall Of 1st Wicket - Home/Away Team:** Hoeveel runs zal de thuisploeg/uitploeg hebben gescoord op het moment dat het 1e wicket valt. **Team Of Top Batsman:** Voorspel in welk team de top batsman van de wedstrijd zal spelen. **Team With Top Bowler:** Voorspel in welk team de top bowler van de wedstrijd zal spelen. **Total (Over/Under) Top Batsman:** Voorspel of de score in runs van de Top Batsman boven/onder een specifieke lijn zal liggen. **1st inning Xth Over Dismissal - Home/Away Team:** Voorspel of er een dismissal zal plaatsvinden in de Xe over van de 1st inning voor de thuisploeg/uitploeg. **Highest Scoring Over - Total (Over/Under):** Voorspel of de score in de over met de meeste runs boven/onder een specifieke lijn zal liggen.

Total (Over/Under) Run Outs: Voorspel of het aantal run outs boven/onder een specifieke lijn zal liggen.

Match Handicap: Welk team wint de wedstrijd met een handicap in wickets en runs. **To Win The Toss**

And The Match: Welk team wint de toss en de wedstrijd. **Total (Over/Under) 1st Over:** Voorspel of de score in runs in de 1e over boven/onder een specifieke lijn zal liggen. **Will The Game Go To Super Over?:** Voorspel of er een Super Over zal plaatsvinden in de wedstrijd. **Match Milestones:** Voorspel hoeveel van de aangegeven mijlpalen (50/100) in totaal in de wedstrijd zullen worden gescoord. Dit wordt bepaald door het aantal individuele scores van 50+ of 100+ runs in de wedstrijd. Een score van meer dan 100 telt zowel als een 50 als een 100. **Tied Match:** Voorspel of een wedstrijd zal eindigen in een tie. Een tie doet zich voor wanneer aan het einde van het spel beide teams hun innings hebben voltooid en hun scores gelijk zijn. **Completed Match:** Voorspel of de wedstrijd zal worden voltooid. Een wedstrijd wordt als voltooid beschouwd indien er een officiële uitslag is. **First X Overs Result:** Voorspel de uitslag in runs voor de eerste X overs. Beschikbare uitkomsten: thuisploeg, gelijkspel, uitploeg. **Player to Reach X Runs Yes/No:** Voorspel of een specifieke speler een bepaald aantal runs zal scoren in de wedstrijd. **Total Match Fours Odd or Even:** Voorspel of het totale aantal boundaries (fours) dat tijdens de wedstrijd wordt geslagen een oneven of even getal zal zijn. **Total Match Sixes Odd or Even:** Voorspel of het totale aantal boundaries (sixes) dat tijdens de wedstrijd wordt geslagen een oneven of even getal zal zijn. **Home/Away Team First X Overs Total Runs Over/Under:** Voorspel of het totale aantal runs boven/onder een specifieke lijn zal liggen in de eerste X overs voor de thuisploeg/uitploeg. **Home/Away Team First X Overs Total Runs Odd or Even:** Voorspel of het totale aantal runs een oneven of even getal zal zijn in de eerste X overs voor de thuisploeg/uitploeg. **Home/Away Team First Over Extra Yes/No:** Voorspel of er extra runs (bijv. wides, no-balls, byes of leg-byes) zullen worden gebowld in de eerste over voor de thuisploeg/uitploeg. **Home/Away Team 1st Over Boundary Four Scored Yes/No:** Voorspel of er een boundary (four) zal worden gescoord in de eerste over door de thuisploeg/uitploeg. **Home/Away Team 1st Over Boundary Six Scored Yes/No:** Voorspel of er een boundary (six) zal worden gescoord in de eerste over door de thuisploeg/uitploeg. **Home/Away Team Fall of 1st Wicket Total Runs Odd or Even:** Voorspel of het totale aantal runs dat de thuisploeg/uitploeg heeft gescoord op het moment dat hun eerste wicket valt een oneven of even getal zal zijn. **Home/Away Team First Delivery Total Runs:** Voorspel hoeveel runs er zullen worden gescoord op de allereerste delivery voor de thuisploeg/uitploeg. **Home/Away Team First Ball Total Runs Over/Under:** Voorspel of het totale aantal runs dat op de eerste bal wordt gescoord door de thuisploeg/uitploeg boven of onder een specifieke lijn zal liggen. **Home/Away Team Total Fours Odd or Even:** Voorspel of het totale aantal fours dat door de thuisploeg/uitploeg wordt geslagen een oneven of even getal zal zijn.

Home/Away Team Exact Runs on the X delivery of X over in the X Innings: Een specifieke marktvoorspelling, zoals "Exact aantal runs op de 3e delivery van de 5e over in de 1st innings". **Xth innings - Race to X Runs:** Voorspel welk team als eerste een specifiek aantal runs zal scoren in de aangegeven innings. **Xth innings - Player Total Deliveries faced:** Voorspel of het totale aantal deliveries dat een speler te verwerken krijgt boven of onder een specifiek aantal zal liggen. Het totale aantal deliveries faced verwijst naar het aantal reglementaire ballen dat een batter heeft gekregen gedurende zijn tijd aan de crease. **Xth innings - Player Runs conceded:** Voorspel of het aantal runs dat een speler weggeeft boven of onder een aangegeven aantal zal liggen. Runs conceded verwijst naar het totale aantal runs dat een bowler heeft weggegeven tijdens het bowlen van zijn overs. **Xth innings Home/Away Team Xth Boundary off Bat, Four or Six:** Voorspel of de Xe boundary die door de batter van de thuisploeg/uitploeg in de Xe innings wordt geslagen een four (4 runs) of een six (6 runs) zal zijn. **Total batsman milestones (50's/100's):** Voorspel het aantal fifties (50 runs) en hundreds (100 runs) dat door batters (batsmen) tijdens een wedstrijd wordt gescoord. **Home/Away team total range on X over of the X innings:** Voorspel de totale range in runs voor de thuisploeg/uitploeg in een specifieke innings en over. Een team kan bijvoorbeeld tussen 6-15 runs behalen in de 5e over van de eerste innings. **Home/Away team run range on the X innings:** Voorspel de totale run-range voor de thuisploeg/uitploeg in een

specifieke innings. Een team kan bijvoorbeeld tussen 229-310+ runs behalen in de eerste innings. **Xth Innings Individual Player Total Boundaries Over/Under:** Voorspel hoeveel fours en/of sixes een specifieke speler zal slaan gedurende zijn tijd aan bat. **Xth Innings Individual Player Balls Faced Over/Under:** Voorspel hoeveel ballen een specifieke speler te verwerken krijgt tijdens zijn innings. **Xth Innings Individual Player Total Runs (Range):** Voorspel hoeveel runs een specifieke speler zal scoren binnen een gegeven range, zoals 0-24, 25-30, enz.

Outrightmarkten:

Winner: U dient de winnaar van het betreffende toernooi te voorspellen volgens de officiële eindrangschikking van de competitie. **Series Winner:** U dient te voorspellen welk team de Serie (een reeks wedstrijden) zal winnen.

E-SPORTS

Algemene regels

Alle e-sportsmarkten zijn gebaseerd op scoregebeurtenissen in het spel of op uitslagen aan het einde van een geplande match/map. Alle afwikkelingen vinden plaats op basis van de officiële score en uitslagen zoals bekendgemaakt in de officiële videostream of de in-game stream van de betreffende matches.

Alle weergegeven aanvangsdata en -tijden van e-sportsmatches dienen uitsluitend ter indicatie en de juistheid ervan wordt niet gegarandeerd. Weddenschappen blijven geldig indien een match met een onjuiste datum en/of tijd wordt aangeboden.

Indien een match wordt gepauzeerd/uitgesteld en niet binnen 48 uur na de daadwerkelijk geplande aanvangstijd naar een later tijdstip wordt verplaatst, worden alle weddenschappen op die match ongeldig verklaard.

Indien de naam van een speler/team/toernooi verkeerd is gespeld, blijven alle weddenschappen geldig, tenzij duidelijk is dat de verkeerd gespelde naam dezelfde is als die van een andere entiteit.

Indien een teamnaam wordt gewijzigd doordat een team de organisatie verlaat, zich bij een andere organisatie aansluit of vanwege een officiële naamswijziging van het team, blijven alle weddenschappen geldig.

Indien de organisator van het evenement stand-ins toestaat en er een officiële uitslag is, worden alle weddenschappen op de gebruikelijke wijze afgewikkeld.

Indien een matchuitslag door de organisator wordt herroepen wegens onvoorziene omstandigheden – zoals valsspelen – worden alle weddenschappen op die match ongeldig verklaard.

Indien een match door de toernooiorganisator tot walkover-overwinning is verklaard, worden alle weddenschappen ongeldig verklaard.

Indien een team zich tijdens een match terugtrekt, worden uitsluitend weddenschappen op de voltooide afzonderlijke maps afgewikkeld. De matchmarkt, de nevenmarkten van de match en alle overige onbesliste mapmarkten worden ongeldig verklaard.

Indien het matchformat wordt gewijzigd of afwijkt van het format dat wordt aangeboden, behouden wij ons het recht voor om alle weddenschappen ongeldig te verklaren.

Indien de wedstrijd onjuist staat vermeld, behouden wij ons het recht voor om alle weddenschappen ongeldig te verklaren.

Indien een match vóór de geplande aanvangsdatum/-tijd wordt gespeeld, worden alle weddenschappen die na de daadwerkelijke start van de match zijn geplaatst terugbetaald. Alle weddenschappen die vóór de daadwerkelijke start van de match zijn geplaatst, blijven geldig.

Indien een match of map opnieuw wordt gespeeld wegens een probleem bij de organisator of een technisch probleem, worden alle onbesliste markten ongeldig verklaard; opnieuw gespeelde matches of maps worden afzonderlijk behandeld als nieuwe match.

Indien de uiteindelijke duur/lengte van het spel exact gelijk is aan een bepaalde drempelwaarde, wordt deze afgewikkeld als OVER.

Wanneer een evenement bestaat uit dezelfde twee spelers of teams die meerdere games of maps spelen, bijvoorbeeld "best of 3", en één of meer games of maps niet worden gespeeld omdat de uitslag van het evenement al vaststaat, worden weddenschappen op niet-gespeelde games of maps ongeldig verklaard en wordt de inzet terugbetaald. Data en aanvangstijden worden uitsluitend ter informatie weergegeven en zijn mogelijk niet accuraat.

Wanneer een evenement wordt geannuleerd, uitgesteld of onderbroken en niet binnen 48 uur na de oorspronkelijk geplande aanvangstijd wordt voltooid, worden weddenschappen op dat evenement ongeldig verklaard en wordt de inzet terugbetaald. Games of maps die binnen 48 uur worden voltooid, worden echter op de gebruikelijke wijze afgewikkeld, ook indien aanvullende games of maps die deel hadden moeten uitmaken van dezelfde matchup worden geannuleerd of verder uitgesteld.

Weddenschappen worden afgewikkeld op basis van de officiële uitzending van de game door de uitgever of de organisator van het evenement. Wanneer de uitzending een teller toont van gewonnen rounds, kills, dragons, towers enz., wordt deze doorgaans gebruikt om de betreffende weddenschappen af te wikkelen. Indien de uitslag van een weddenschap niet duidelijk blijkt uit de uitzending, of indien er geen uitzending is, wordt waar beschikbaar de statistieken-API van de game gebruikt.

In het geval van geïndexeerde of genummerde markten (zoals de winnaar van een specifieke round in Counter Strike: GO, of het team dat een bepaalde genummerde kill scoort in League of Legends of DOTA2) bepaalt de index welk doel telt. Woorden zoals "volgende" (next) in de marktnaam zijn niet gegarandeerd correct, aangezien uitzendingen vertraagd kunnen zijn en wij de index mogelijk niet altijd exact bijwerken op het moment dat een doel wordt gescoord of een round wordt voltooid. Alle weddenschappen worden daarom afgewikkeld op de specifieke genummerde round of het specifieke genummerde doel, ongeacht andere bewoordingen in de marktnaam of het tijdstip ervan ten opzichte van het moment waarop de weddenschap werd geplaatst.

Indien het geplande aantal rounds of maps wordt gewijzigd, of indien markten abusievelijk worden aangeboden op basis van een ander aantal rounds of maps dan het daadwerkelijk geplande aantal, worden weddenschappen op de winstmarge (inclusief handicap), het totale aantal rounds/maps, correcte scores enz. ongeldig verklaard en wordt de inzet terugbetaald.

De mapwinnaar en de matchupwinnaar worden eveneens ongeldig verklaard. Indien een map niet wordt gespeeld of via walkover, forfait of default aan een speler of team wordt toegekend zonder dat het spel is begonnen, worden alle weddenschappen op die map en op de matchup als geheel ongeldig verklaard en wordt de inzet terugbetaald. Indien een map al is begonnen maar wordt onderbroken wegens de walkover, het forfait of de default, blijven de weddenschappen geldig; hetzelfde geldt voor de matchupwinnaar. Weddenschappen met betrekking tot maps die wel worden gespeeld, blijven geldig. Een map wordt geacht te zijn begonnen zodra de spelklok start of zodra een van beide teams of spelers een spelactie met betrekking tot die map verricht, waaronder picks, bans en wapenaankopen.

Deze regel is van toepassing op alle weddenschappen op matches waarbij zich bij een deelnemer een verbroken verbinding of een technisch probleem voordoet.

Indien een deelnemer de verbinding verliest of stopt na de 10e minuut van een begonnen map, worden weddenschappen afgewikkeld volgens de officiële uitslag zoals vastgesteld op basis van een combinatie van bronnen, waaronder de Dotabuff-matchpagina en relevante Twitch-clips.

Indien een deelnemer in de eerste 10 minuten de verbinding verliest en in staat is opnieuw verbinding te maken of voor de rest van de map te worden vervangen, blijven alle betrokken weddenschappen op die map en match geldig.

Deze regel geldt voor alle e-sports, met uitzondering van CS.

Bij CS2 geldt dat indien een speler de verbinding verliest en niemand hem vervangt, weddenschappen NIET worden terugbetaald. Alle betrokken markten voor maps, rounds en kills/deaths (speler), inclusief de moneyline-markt voor de match, worden afgewikkeld op basis van de eindstand.

In sommige markten kan een map ook worden aangeduid als een game.

Regels Counter Strike:GO

Waar Overtime kan worden gespeeld, wordt deze meegenomen in de afwikkeling van markten, tenzij de deelnemer "Draw" (gelijkspel) voor een specifieke markt is genoteerd, in welk geval de afwikkeling wordt gebaseerd op het reglementaire aantal rounds.

De meeste mapweddenschappen zijn gebaseerd op het geplande aantal rounds, exclusief extra rounds die worden gespeeld in het geval van een gelijke stand. Indien echter een markt voor de mapwinnaar wordt aangeboden zonder selectie "draw", wordt deze afgewikkeld ten gunste van de algehele winnaar van de map, inclusief verlenging indien gespeeld.

Titelspecifieke terminologie: • **T / CT (Terrorists / Counter-terrorists):** titelspecifieke naam van het Dark/Light-team • **Round:** een team wint Rounds om de Map te winnen. Een Round wordt gewonnen wanneer 1) het ene team het andere uitschakelt, 2) door de Terrorists wanneer zij de bom met succes tot ontploffing brengen, 3) door de Counter-terrorists wanneer de bom niet binnen 120 seconden na de start van de Round ontploft. Het eerste team dat 13 Rounds scoort, wint de Map. • **Overtime:** in het geval van een gelijke stand op de Map wordt de eerste overtime gespeeld in Bo6-format. In het geval van opnieuw een gelijke stand wordt de volgende overtime volgens dezelfde regels gespeeld. Dit proces herhaalt zich totdat één team de overtime wint. Overtimeregels kunnen per toernooi verschillen. • **Pistol round:** de 1e en 13e round op een bepaalde Map.

Dota2-regels

Voor weddenschappen met betrekking tot towers tellen alle vernietigde towers als vernietigd door het vijandelijke team, zelfs als de laatste treffer afkomstig was van een minion.

Voor weddenschappen met betrekking tot barracks tellen alle vernietigde barracks als vernietigd door het vijandelijke team, zelfs als de laatste treffer afkomstig was van een minion. De ranged en meele barracks in elk paar tellen als afzonderlijke barracks, zodat elk team in totaal zes barracks heeft.

Voor weddenschappen met betrekking tot kills (anders dan "First Blood") is de officiële uitzending of, indien beschikbaar, de game-API bepalend bij het vaststellen of de dood van een Champion als kill telt. Wanneer een Champion bijvoorbeeld wordt gedood door schade van een tower of minion zonder betrokkenheid van een vijandelijke Champion, wordt dit mogelijk niet als kill geregistreerd in de uitzending; in dat geval telt dit niet als kill voor de afwikkeling van weddenschappen.

Voor weddenschappen op First Blood moet de uitzending of de officiële API-score de kill als First Blood registreren. Wanneer een kill bijvoorbeeld door een teamgenoot wordt ontzegd ("denied"), telt deze mogelijk niet als First Blood (ongeacht of deze op de kill-teller van de uitzending als kill wordt geregistreerd); in dat geval telt deze voor de afwikkeling van weddenschappen niet als First Blood. Voor alle duidelijkheid: alle kill-markten anders dan "First Blood" worden afgewikkeld op basis van de kill-teller, maar een kill die op de kill-teller wordt geregistreerd telt alleen als First Blood indien deze als zodanig wordt aangekondigd.

Voor weddenschappen op Roshans wordt het team dat de laatste treffer op Roshan scoort, zoals vastgesteld door de uitzending of, indien beschikbaar, de game-API, geacht Roshan te hebben gedood, ongeacht welke speler de Aegis of the Immortal opraapt.

Voor weddenschappen met betrekking tot het volgende team dat een bepaald objective scoort of het team dat de meeste van een bepaald objective scoort, geldt: wanneer een optie "geen van beide" of "gelijkspel" wordt aangeboden en dit de winnende uitkomst is, zijn weddenschappen op beide teams verliezend. Wanneer een dergelijke selectie niet wordt aangeboden en geen van beide teams winnaar is, worden alle weddenschappen op de markt ongeldig verklaard en worden de inzetten terugbetaald.

Wanneer een team zich overgeeft, blijven weddenschappen geldig en worden deze als volgt afgewikkeld. Voor weddenschappen met betrekking tot de winnaar van de map is het winnende team het team dat zich niet heeft overgegeven. Weddenschappen met betrekking tot Roshans, barracks, towers en kills worden afgewikkeld op basis van de situatie op het moment waarop de overgave plaatsvindt.

Titelspecifieke definities:

- **Ancient:** het primaire objective van de map. Het eerste team dat de Ancient van het vijandelijke team vernietigt, wint de map.
- **GG:** hiermee kan het betreffende team de map opgeven wanneer dit in de all chat wordt getypt.
- **Dire / Radiant:** de titelspecifieke naam van de tegenover elkaar staande Dark/Light-teams.
- **Kill:** de score van het Light/Dark-team, die het totale aantal keren weergeeft dat leden van het vijandelijke team zijn gedood.
- **Aegis:** een item dat verschijnt nadat het game-objective Roshan is gedood. Het kan door een speler worden opgepakt.
- **Tower:** een teamspecifiek game-objective dat door het vijandelijke team kan worden vernietigd.
- **Barracks:** een teamspecifiek game-objective dat door het vijandelijke team kan worden vernietigd.

League of Legends (LoL)-regels

Voor weddenschappen met betrekking tot towers tellen alle vernietigde towers als vernietigd door het vijandelijke team, zelfs als de laatste treffer afkomstig was van een minion.

Voor weddenschappen met betrekking tot inhibitors tellen alle vernietigde inhibitors als vernietigd door het vijandelijke team, zelfs als de laatste treffer afkomstig was van een minion. Voor weddenschappen met betrekking tot het aantal vernietigde inhibitors telt elk van de zes inhibitors slechts één keer, zelfs als deze wordt vernietigd, respawnt en opnieuw wordt vernietigd. Voor weddenschappen met betrekking tot de volgende vernietigde inhibitor telt elke vernietiging van een inhibitor afzonderlijk, ook wanneer deze is gerespawnd en voor een tweede of volgende keer wordt vernietigd.

Voor weddenschappen met betrekking tot kills (inclusief "First Blood", wat in League of Legends synoniem is met de eerste kill op de map) is de officiële uitzending of, indien beschikbaar, de game-API bepalend bij het vaststellen of de dood van een Champion als kill telt. Wanneer een Champion bijvoorbeeld wordt gedood door schade van een tower of minion zonder betrokkenheid van een vijandelijke Champion, wordt dit mogelijk niet als kill geregistreerd in de uitzending; in dat geval telt dit niet als kill voor de afwikkeling van weddenschappen.

Voor weddenschappen met betrekking tot het volgende team dat een bepaald objective scoort of het team dat de meeste van een bepaald objective scoort, geldt: wanneer een optie "geen van beide" of "gelijkspel" wordt aangeboden en dit de winnende uitkomst is, zijn weddenschappen op beide teams verliezend. Wanneer een dergelijke selectie niet wordt aangeboden en geen van beide teams winnaar is, worden alle weddenschappen op de markt ongeldig verklaard en worden de inzetten terugbetaald.

Wanneer een team zich overgeeft, blijven weddenschappen geldig en worden deze als volgt afgewikkeld. Voor weddenschappen met betrekking tot de winnaar van de map is het winnende team het team dat zich niet heeft overgegeven. Weddenschappen met betrekking tot dragons, barons, towers, inhibitors en kills worden afgewikkeld op basis van de situatie op het moment waarop de overgave plaatsvindt.

Titelspecifieke terminologie:

- **Nexus:** het primaire objective van de map. Het eerste team dat de Nexus van het vijandelijke team vernietigt, wint de map.
- **Kill:** de score van het Blue/Red-team, die het totale aantal keren weergeeft dat leden van het vijandelijke team zijn gedood.
- **Turret:** een teamspecifiek game-objective dat door het vijandelijke team kan worden vernietigd.
- **Inhibitor:** een teamspecifiek game-objective dat door het vijandelijke team kan worden vernietigd.
- **Dragon:** een game-objective dat door spelers kan worden gedood.
- **Baron:** een game-objective dat door spelers kan worden gedood.

Algemene markten*

*Eén of meer markten uit deze sectie kunnen voorkomen bij verschillende e-sporttitels die op ons Sportsbook-platform worden aangeboden. Enkele van deze titels zijn: **KoG (Kings of Glory)**, **Rainbow Six**, **Starcraft**, **WoW (World of Warcraft)**, **VALORANT**, **GoW (God of War)**, **HALO**, **HOTS (Heroes of the Storm)**, **Rocket League**, **SMITE**. **Winner (1,2):** Bepaal de winnaar van de game (x maps) op basis van het aantal maps dat in het evenement wordt aangeboden. **Winner (1X2):** Bepaal de winnaar van de game (x maps) op basis van het aantal maps dat in het evenement wordt aangeboden, of dat de wedstrijd in een gelijkspel eindigt. **Map Handicap:** weddenschap waarbij de winnaar van de wedstrijd moet worden bepaald met een overeenkomstige map-marge. De correcte score wordt opgeteld bij of afgetrokken van de maps die in de handicap worden voorgesteld, en na deze bewerking wordt bepaald wie wint: de thuisploeg of de uitploeg. **Voorbeeldwedstrijd NomGaming vs Team Spotnet: Nom-Gaming (-1.5) →**

Deze markt houdt in dat Nom (X) maps wint met een nadeel van 1.5; als het evenement eindigt in 3-0 in het voordeel van Nom, wint hij de wedlijn, aangezien de handicap die wij hebben geselecteerd 1.5 is en Nom met 1.5 - 0 in zijn voordeel aan kop van het scorebord blijft.

→ **Team Spotnet (+1.5)** Deze markt geeft Team Spotnet een voordeel van 1.5 over alle maps die in de game zijn vastgesteld; als het evenement eindigt in 2 - 1, is Team Spotnet hiervan de winnaar, aangezien het voordeel van 1.5 hem een score van 2.5 in zijn voordeel geeft ten opzichte van team 1, met als eindresultaat 2 - 2.5. **Total maps:** Deze markt heeft betrekking op het aantal maps dat de game zal tellen. **Exact score (on maps):** Deze markt heeft betrekking op de exacte eindscore van de wedstrijd, met de opties 0:2 - 1:2 2:0 - 2:1 **First Map - winner - Second Map - winner:** Deze markt bepaalt uitsluitend de winnaar van de eerste of de tweede map van het evenement. **First map - winner 1x2:** In deze markt bieden wij u de 3 reguliere opties, namelijk (thuisploeg - uitploeg - gelijkspel), die worden bepaald op basis van de map die op dat moment wordt gespeeld. **Correct Match Score:** U moet de exacte eindscore van een wedstrijd tussen twee teams voorspellen.

Extra e-sportsmarkten

Map X - Team to Draw First Blood: U moet voorspellen welk team de eerste kill op de specifieke map tijdens de wedstrijd zal behalen. Kills door towers of monsters tellen niet mee. De eerste kill moet door een speler worden behaald. **Map X - Team to Slay the Zth Roshan:** U moet voorspellen welk team als eerste de Z-de Roshan zal doden tijdens een wedstrijd op map X. **Map X - Team to Slay the Rift Herald:** U moet voorspellen welk team als eerste de Rift Herald zal doden tijdens een wedstrijd op map X. **Rounds Handicap:** In deze wedmarkt kunt u team X een voordeel of nadeel geven ten opzichte van het totale aantal gewonnen rounds in de wedstrijd. **Total Kills Scored Over/Under:** U moet voorspellen of het totale aantal kills dat in een wedstrijd wordt gescoord over of onder een vastgesteld aantal zal zijn. **Total Number of Rounds:** U moet het totale aantal rounds voorspellen dat in een wedstrijd wordt gespeeld. **Map X - Total Barons Slain Over/Under:** U moet voorspellen of het totale aantal gedode Barons in een wedstrijd op map X over of onder een gespecificeerd aantal zal zijn. **Map X - Total Dragons Slain Over/Under:** U moet voorspellen of het totale aantal gedode dragons in een wedstrijd op map X over of onder een gespecificeerd aantal zal zijn. **Map X - Total Inhibitors Destroyed Over/Under:** U moet voorspellen of het totale aantal vernietigde inhibitors op map X in een wedstrijd over of onder een gespecificeerd aantal zal zijn. **Map X - Total Roshans Slain Over/Under:** U moet voorspellen of het totale aantal gedode Roshans in een wedstrijd op map X over of onder een gespecificeerd aantal zal zijn. **Map X - Pistol Round Z - Winner:** U moet voorspellen welk team de geselecteerde pistol round Z op map X van een wedstrijd zal winnen. **Map X - Knife Kill?:** U moet voorspellen of ten minste één speler een kill met een knife zal behalen op map X tijdens de wedstrijd. **Map X - Which team will have a higher Net Worth at Z minute?:** U moet voorspellen welk team op een gespecificeerde minuut op map X van de wedstrijd het hoogste totale goud (oftewel net worth) zal hebben. **Map X - Team N - Total towers:** U moet het totale aantal towers voorspellen dat door team N wordt vernietigd op map X tijdens de wedstrijd.

Odd/Even number of maps: Een weddenschap op het totale even of oneven (Odd/Even) aantal maps dat in de wedstrijd wordt gespeeld. **Map X. - Player Z - Total Kills:** Een weddenschap op het totale aantal kills van speler Z op de gespecificeerde map. **Total Rounds:** Het totale aantal rounds dat in de wedstrijd door deelnemer x op de gespecificeerde map wordt gespeeld. De afwikkeling van weddenschappen wordt bepaald door de vraag of het resultaat over of onder de genomen totaallijn zal zijn. **Map X - Map duration:** U moet de totale duur van de wedstrijd op map X voorspellen. Weddenschap op de duur van de gespecificeerde map in minuten (over/under). Berekend volgens de in-game timer. Voorbeeld: bij een weddenschap op een duur van 40.5 op over geldt: om de weddenschap te winnen moet de tijd op de map

40 minuten en 30 seconden of meer bedragen; de weddenschap verliest als de tijd 40 minuten en 29 seconden of minder bedraagt. **Map X - Ct total rounds:** U moet het totale aantal rounds voorspellen dat door de Counter-Terrorist-zijde (CT) wordt gewonnen tijdens de wedstrijd op map X. **Map X - Terrorist total rounds:** U moet het totale aantal rounds voorspellen dat door de Terrorist-zijde wordt gewonnen tijdens de wedstrijd op map X. **Player Z - Total Rounds:** Het totale aantal rounds dat door speler Z wordt gespeeld. De afwikkeling van weddenschappen wordt bepaald door de vraag of het resultaat over of onder de genomen totaallijn zal zijn. **Map X. - First Half - Round Handicap:** Voordeel of nadeel voor een van de teams, uitgedrukt in het aantal gewonnen of verloren rounds op de gespecificeerde map tijdens de eerste helft. **Map X.- First Half - Team N total rounds:** Een weddenschap op de vraag of team N meer of minder rounds wint dan het gespecificeerde aantal rounds op de gespecificeerde map tijdens de eerste helft. **Map X. - Second Half - Winner 1x2:** Een weddenschap op de winnaar van de tweede helft op de gespecificeerde map. **Map X. - Second Half - Total rounds:** Een weddenschap op het totale aantal rounds binnen de gespecificeerde map tijdens de tweede helft. Voorbeeld: als een speler op over 22 wedt en er in totaal 20 rounds op de map worden gespeeld, verliest de weddenschap, omdat het totale aantal gespeelde rounds lager is dan de totaalwaarde. Als de weddenschap op onder 22 was geplaatst en er 22 rounds zijn gespeeld, wint deze. Het maximale aantal rounds in wedstrijden in MR12-formaat is 24. **Map X. - Team N total rounds:** Een weddenschap op de vraag of team N meer of minder rounds wint dan het gespecificeerde aantal rounds op map X. **Map X - First Courier Kill:** Weddenschap op welk van de teams als eerste de vijandelijke courier zal doden op map X. De weddenschap wordt als gespeeld beschouwd nadat een van de teams de vijandelijke courier heeft gedood. Als er tijdens de map geen courier kill plaatsvindt, wordt de weddenschap afgewikkeld met een notering van "1". **Map X - Divine Rapier:** U moet voorspellen of een Divine Rapier door een speler zal worden verkregen tijdens de wedstrijd op map x. **Match handicap kills:** U moet het totale aantal kills van een team voorspellen, waarbij een gespecificeerd aantal kills als handicap wordt opgeteld of afgetrokken. **Team N - match total kills:** U moet het totale aantal kills voorspellen dat team N tijdens een wedstrijd zal behalen. **Map X - Correct pistol rounds score:** U moet de exacte score van de pistol rounds voorspellen, doorgaans uitgedrukt in hoeveel pistol rounds elk team op map X zal winnen. **Map X. - Team N Total Kills:** Een weddenschap op het totale aantal kills van team N op de gespecificeerde map. **Map X - Will there be a HE Grenade kill:** U moet voorspellen of ten minste één speler een vijandelijke kill met een HE Grenade zal behalen op map X tijdens de wedstrijd. **Map X - Will there be a Molotov(Incendiary Grenade) kill ?:** U moet voorspellen of ten minste één speler een vijandelijke kill met een Molotov zal behalen op map X tijdens de wedstrijd. **Map X - Will there be a Zeus X27 kill:** U moet voorspellen of ten minste één speler een kill met het Zeus X27-wapen zal behalen op map X tijdens de wedstrijd. **Map X - Overtime Z - 1x2:** U moet de uitkomst van overtime Z voorspellen in een wedstrijd op map X.

Map X - Overtime Z- Round handicap: U moet de uitkomst van overtime Z op map X voorspellen, rekening houdend met een handicap die een van de teams een voordeel of nadeel kan geven. **Map X - Overtime Z- Total rounds:** U moet het totale aantal rounds voorspellen dat tijdens overtime Z wordt gespeeld in een wedstrijd op map X. **Map X - Team Z - Win Map + Map Duration:** U moet voorspellen dat team Z map X zal winnen en tevens de totale duur van de wedstrijd op map X. **Map X - Win Z Half + Win Map:** U moet voorspellen welk team de eerste of tweede helft op map X zal winnen en tevens welk team op map X zal winnen. **Map X - Win First Pistol Round + Map:** U moet voorspellen welk team de eerste pistol round op map X zal winnen en tevens welk team map X zal winnen. **Map X - Win Second Pistol Round + Win Map:** U moet voorspellen welk team de tweede pistol round op map X zal winnen en tevens welk team map X zal winnen. **Map X - Win First Pistol Round + Win First Half:** U moet voorspellen welk team de eerste pistol round op map X zal winnen en tevens welk team de eerste helft op map X zal winnen. **Map X. - Total barracks:** Weddenschap op het totale aantal barracks dat op map X

wordt vernietigd. **Match total barracks:** U moet het totale aantal barracks voorspellen dat door beide teams gedurende de wedstrijd wordt vernietigd. **Map X - Winner by Roshan kills:** U moet voorspellen welk team de meeste Roshan kills zal behalen tijdens een wedstrijd op map X. Bij een gelijke stand in het aantal Roshan kills wordt de weddenschap ongeldig verklaard. **Map X - 1X2 by Roshan kills:** U moet voorspellen welk team de meeste Roshan kills zal behalen tijdens een wedstrijd op map X. Gelijkspel is als uitkomst inbegrepen. **Map X - Triple Kill:** Een weddenschap op een speler die een triple kill behaalt op de gespecificeerde map. **Map X - Both team killed first 2 rift scuttlers:** U moet voorspellen of beide teams de eerste twee Rift Scuttler-kills zullen behalen tijdens een wedstrijd op map X. **Map X - Rift herald killed within 10 minutes:** U moet voorspellen of de Rift Herald door een van beide teams wordt gedood binnen de eerste 10 minuten (00:00 tot 09:59) van de wedstrijd op map X. **Map X - Both teams kill the rift herald:** U moet voorspellen of beide teams met succes een kill op de Rift Herald zullen behalen tijdens een wedstrijd op map X. **Map X - Both teams will kill first two dragons:** Een weddenschap op de vraag of beide teams de eerste twee dragons op de gespecificeerde map zullen doden. **Map X - Drake to be stolen:** U moet voorspellen of de Dragon (vaak "Drake" genoemd) tijdens een wedstrijd op map X zal worden gepakt door een team dat oorspronkelijk niet het team was dat deze probeerde te bemachtigen. **Map X - Dragon Soul:** Een weddenschap op de vraag of de Dragon Soul zal worden gepakt op de gespecificeerde map (het doden van 4 Dragons levert een van de teams de Dragon Soul op). **Map X - Baron steal:** Een weddenschap op de vraag of een van de teams op de gespecificeerde map de Baron zal stelen die het vijandelijke team niet wist te doden. **Map X - Total kills before 10 minutes:** Het totale aantal kills gemaakt vóór 10 minuten (00:00 tot 09:59), geteld volgens de in-game timer. **Map X - Individual Highest Total Kills:** U moet voorspellen of het hoogste aantal kills dat door een speler op map X wordt behaald over of onder de gespecificeerde lijn is. **Map X - Aces total:** Het totale aantal aces op de gespecificeerde map (ace: het doden van vijf vijandelijke personages door één speler van het team). **Map X - Kill the first top river rift scuttler:** U moet voorspellen welk team met succes de eerste Rift Scuttler in het top river-gebied zal doden tijdens een wedstrijd op map X. **Map X - Kill the first bottom river rift scuttler:** U moet voorspellen welk team met succes de eerste Rift Scuttler in het bottom river-gebied zal doden tijdens een wedstrijd op map X.

Map X - Total Members to gain hand of baron buff upon slaying the first baron: U moet het aantal champions voorspellen dat de baron buff verkrijgt nadat de eerste baron op map X is gedood. **Map X - Will the Inhibitor respawn:** Een weddenschap op de vraag of een vernietigde inhibitor zal respawnen op de gespecificeerde map. **Map X - First tower will be destroyed before 13 minutes:** Een weddenschap op de vraag of de tower zal worden vernietigd vóór 13 minuten (00:00 tot 12:59), geteld volgens de in-game timer. **Map X - Elder Dragon to be Slayed:** U moet voorspellen of de Elder Dragon zal worden gedood tijdens een wedstrijd op map X. **Map X - Total assists in First Blood:** Een weddenschap op het aantal spelers dat een assist krijgt bij de First Blood op map X. **Map X - Dragon Slain Handicap:** U moet het totale aantal Dragons voorspellen dat door elk team op map X wordt gedood, waarbij op een van de teams een handicap wordt toegepast. De handicap is een vooraf bepaald aantal kills dat bij het totaal van een team wordt opgeteld of ervan wordt afgetrokken. **Map X - Total Towers Destroyed:** Weddenschap op het totale aantal towers dat op map X door beide teams wordt vernietigd. **Map X - Total High Ground Towers Destroyed:** U moet het totale aantal high ground towers voorspellen dat door beide teams samen wordt vernietigd tijdens de wedstrijd op map X. **Map X - Draw First Blood within 6 Minutes:** U moet voorspellen of de eerste kill van de wedstrijd ("First Blood" genoemd) op map X binnen de eerste 6 minuten (00:00 tot 05:59) zal plaatsvinden. **Map X - Winner by destroyed towers:** U moet voorspellen welk team meer towers zal vernietigen op map X. Bij een gelijke stand wordt de weddenschap ongeldig verklaard. **Map X - 1X2 by destroyed towers:** U moet voorspellen welk team meer towers zal vernietigen op map X. Gelijkspel is als uitkomst inbegrepen. **Map X - Total kills:** Weddenschap op het totale aantal

kills op de gespecificeerde map. Alle kills die vóór het einde van de wedstrijd worden gemaakt tellen mee, inclusief kills nadat "GG" in de algemene chat is getypt. De berekening is gebaseerd op de definitieve teamscore in de statistieken na afloop van de wedstrijd; bij de weddenschap tellen dus geen deaths mee die niet aan het vijandelijke team worden toegeschreven. **Map X - Total deaths** : Weddenschap op het totale aantal deaths op de gespecificeerde map. Alle kills die vóór het einde van de wedstrijd worden gemaakt tellen mee, inclusief deaths nadat "GG" in de algemene chat is getypt. De berekening is gebaseerd op de definitieve teamscore in de statistieken na afloop van de wedstrijd; bij de weddenschap tellen dus geen deaths mee die niet aan het vijandelijke team worden toegeschreven. **Map X - Both teams will destroy barracks**: Weddenschap op de vraag of beide teams alle barracks vernietigen binnen de speeltijd op de gespecificeerde map. **Map X - Both teams will kill Roshan**: Weddenschap op de vraag of beide teams Roshan doden binnen de speeltijd op de gespecificeerde map. **Map X - total rounds**: U moet het totale aantal rounds voorspellen dat tijdens een wedstrijd op map X wordt gespeeld. **Map X - odd/even rounds**: U moet voorspellen of het totale aantal rounds dat tijdens een wedstrijd op map X wordt gespeeld oneven (Odd) of even zal zijn. **Map X - total kills**: U moet het totale aantal kills voorspellen dat tijdens een wedstrijd op map X zal plaatsvinden. **Map X - will there be an ace**: U moet voorspellen of een team een "ace" zal behalen tijdens een wedstrijd op map X. Een ace vindt plaats wanneer één team alle vijf spelers van het vijandelijke team uitschakelt zonder dat een van de eigen spelers in die confrontatie sterft. **Map X - winner**: U moet voorspellen welk team de wedstrijd op map X zal winnen. **Map X - round handicap**: U moet de uitkomst van een wedstrijd op map X voorspellen waarbij een handicap wordt toegepast op het aantal rounds dat door een van de teams wordt gewonnen.

Map X - Total Assists: U moet het totale aantal assists voorspellen dat op map X zal plaatsvinden. **Map X - Will player make an assist**: Een weddenschap op de vraag of een speler een assist zal krijgen op map X. **Map X - Will squad get top**: U moet voorspellen of een specifiek team (of squad) een bepaald objective op die map zal behalen. **Map X - Winning Margin by Kills**: U moet het verschil in kills tussen twee teams aan het einde van een specifieke map voorspellen. **Map X - Total Kills Odd/Even**: U moet voorspellen of het totale aantal kills op de X-de map oneven of even zal zijn. **Game X - Total Kills**: U moet voorspellen of het totale aantal kills dat tijdens game X wordt gescoord over of onder een vastgesteld aantal zal zijn. **Game X - Total Kills Odd/Even**: U moet voorspellen of het totale aantal kills dat tijdens game X wordt gescoord oneven of even zal zijn. **Game X - Will player make a kill**: U moet voorspellen of de specifieke speler ten minste één kill zal behalen tijdens game X. **Game X - Total Assists**: U moet voorspellen of het totale aantal assists dat tijdens game X wordt genoteerd over of onder een vastgesteld aantal zal zijn. **Game X - Will player make an assist**: U moet voorspellen of een specifieke speler ten minste één assist zal maken tijdens game X. **Game X - Will squad get top**: U moet voorspellen of een specifieke squad in de top X-posities zal eindigen (bijv. top 3, top 5, top 8) aan het einde van game X. **Game X - Winning Margin by Kills**: U moet voorspellen hoeveel kills het winnende team aan het einde van game X meer zal hebben dan de tegenstander. **Game X - Will player get top**: U moet voorspellen of een specifieke speler in de top X-posities zal eindigen (bijv. top 3, top 5, top 8) aan het einde van game X. **Game X - Winner**: U moet de winnaar van game X voorspellen. **Game X - Asian Handicap**: U moet de winnaar van game X voorspellen, waarbij de aangegeven spread aan kills bij het resultaat van game X wordt opgeteld of ervan wordt afgetrokken. **Game X - Total Points Over/Under**: U moet voorspellen of het totale aantal punten dat tijdens game X wordt gescoord over of onder een vastgesteld aantal zal zijn. **Game X - odd/even**: U moet voorspellen of het totale aantal kills dat tijdens de game wordt genoteerd oneven of even zal zijn. **Game X - Correct rounds score**: U moet de correcte round-score tijdens game X voorspellen. **Game X - Fatality**: U moet voorspellen of een speler een Fatality zal gebruiken tijdens game X. **Game X - Brutality**: U moet voorspellen of een speler een Brutality

zal gebruiken tijdens game X. **Game X - Home Team - Fatal Blow:** U moet voorspellen of de thuisploeg een Fatal Blow zal gebruiken tijdens game X.

Game X - Away Team - Fatal Blow: U moet voorspellen of de uitploeg een Fatal Blow zal gebruiken tijdens game X. **Game X - Round Z - Winner:** U moet de winnaar van round Z van game X voorspellen.

Round Z - Winner: U moet de winnaar van round Z voorspellen. **Game X - Most Kills:** U moet voorspellen welk team het hoogste aantal kills zal behalen tijdens game X. **Game X - Winning Margin by Top:** U moet voorspellen hoeveel tops het winnende team aan het einde van game X meer zal hebben dan de tegenstander. **Total kills for first Y games:** U moet voorspellen of het totale aantal kills dat tijdens de eerste Y games wordt behaald over of onder een vastgesteld aantal zal zijn.

CS:GO-markten

Winner: Bepaal de winnaar van de game (x maps) op basis van het aantal maps dat in het evenement wordt aangeboden. **First map - total rounds:** Deze wedmarkt bepaalt of de beschikbare map over 26.5 rounds of onder 26.5 rounds zal tellen. **First map - round handicap:** In deze wedmarkt kunt u team X een voordeel of nadeel geven ten opzichte van het totale aantal rounds van de geselecteerde map. Voorbeeldwedstrijd Ffamix vs Exdt: → **Ffamix (-2.5)** Deze markt houdt in dat Ffamix de eerste map in rounds zal winnen, zelfs met een nadeel van -2.5 punten (als de map eindigt in 20-10 met het voordeel voor Ffamix, wint hij nog steeds de wedstrijd, aangezien hij een score in zijn voordeel overhoudt van (17.5-10). → **Exdt (+2.5)** Deze markt betekent dat de speler Exdt de rounds zal winnen met een voordeel van +2.5 punten. Als de eindscore 15-15 was, is Exdt de winnaar van deze rounds met een score van 17.5 punten. **Xth Map Overtime (yes/no):** Voorspel of er een overtime zal zijn op de X-de map. **Xth Map - 1st pistol round winner:** Voorspel wie de 1e pistol round op de X-de map zal winnen. **Xth Map - 2nd pistol round winner:** Voorspel wie de 2e pistol round op de X-de map zal winnen. **Xth Map - Team to win the Nth round:** Voorspel welk team de N-de round van de X-de map zal winnen. **Xth Map - race to 3/6/9/12 rounds:** Voorspel welk team als eerste 3/6/9/12 rounds bereikt op de X-de map. **Map X - 1st half - 1x2:** U moet het resultaat van de eerste helft op de gespecificeerde map voorspellen. **Map X - 1st half - correct score:** U moet de exacte correcte score in de eerste helft op de gespecificeerde map voorspellen. **Map X - Winning margin:** U moet de winstmarge op de gespecificeerde map voorspellen. **Map X - Total over + Win:** U moet de winnaar van de map voorspellen en of het totale aantal rounds over het gespecificeerde totaal zal zijn. **Map X - Kills handicap:** U moet het resultaat voorspellen na toepassing van de gespecificeerde kills-handicap op de gespecificeerde map.

Map X - 1st half - Round handicap: U moet het resultaat van de eerste helft voorspellen na toepassing van de gespecificeerde round-handicap op de gespecificeerde map. **Map X - 1st half - correct score:** U moet de exacte correcte score in de eerste helft op de gespecificeerde map voorspellen. **Map X - Z overtime - correct score:** U moet de exacte correcte score in de gespecificeerde overtime op de gespecificeerde map voorspellen. **Map X - Method of victory Round Z:** U moet de wijze van overwinning in de gespecificeerde round op de gespecificeerde map voorspellen. **Map X - Round Z {variant} - Total kills by player:** U moet het totale aantal kills voorspellen dat door de geselecteerde speler wordt gemaakt in de gespecificeerde round op de gespecificeerde map. **Map X - Round Z - Will the player die in the round?:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler zal sterven in de gespecificeerde round op de gespecificeerde map. **Map X - Round Z - Will the player make a kill?:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler een kill zal maken in de gespecificeerde round op de gespecificeerde map. **Map X - Round Z - Will there be a double kill in the round?:** U moet voorspellen of er een double kill zal zijn in de gespecificeerde round op de gespecificeerde map. **Map X - Round Z - Will there be a triple kill in the round?:** U moet voorspellen of er een triple kill zal zijn in de gespecificeerde round op de gespecificeerde

map. **Map X - Round Z - Will ACE be in the round?:** U moet voorspellen of er een ACE zal zijn in de gespecificeerde round op de gespecificeerde map. **Map X - Round Z - Will there be a kill in the first {!xth} seconds of the round?:** U moet voorspellen of er een kill zal zijn in de eerste gespecificeerde seconden van de round op de gespecificeerde map. **Map X - Total under + Win:** U moet de winnaar van de map voorspellen en of het totale aantal rounds onder het gespecificeerde totaal zal zijn. **Map X - {variant} - Duel of players - winner by kills:** U moet voorspellen welke speler meer kills zal hebben in het spelersduel op de gespecificeerde map. **Map X - {variant} - Duel of players - 1x2 by kills:** U moet voorspellen of de eerste speler, de tweede speler of geen van beide spelers meer kills zal hebben in het spelersduel op de gespecificeerde map. **Map X - {variant} - Duel of players - Handicap by kills:** U moet het resultaat van het spelersduel voorspellen na toepassing van de gespecificeerde kills-handicap op de gespecificeerde map. **Map X - {variant} - total headshots:** U moet het totale aantal headshots op de gespecificeerde map voorspellen. **Map X - Which team's player will win Arms Race?:** U moet voorspellen van welk team een speler de Arms Race zal winnen op de gespecificeerde map. **Map X - Home Team will win the map :** U moet voorspellen of de thuisploeg de map zal winnen. **Map X - Winning margin:** U moet de winstmarge op de gespecificeerde map voorspellen.

Map X - Total over + Win: U moet de winnaar van de map voorspellen en of het totale aantal rounds over het gespecificeerde totaal zal zijn. **Map X - round handicap (3 way):** U moet het resultaat voorspellen na toepassing van de gespecificeerde round-handicap op de gespecificeerde map. **Map X - Total under + Win:** U moet de winnaar van de map voorspellen en of het totale aantal rounds onder het gespecificeerde totaal zal zijn. **Map X - Home Team total rounds:** U moet het totale aantal rounds voorspellen dat door de thuisploeg op de gespecificeerde map wordt gewonnen. **Map X - Away Team total rounds:** U moet het totale aantal rounds voorspellen dat door de uitploeg op de gespecificeerde map wordt gewonnen. **Way to win:** U moet voorspellen op welke wijze het winnende team zal winnen. **Map X First Half - Home Team Total rounds:** U moet het totale aantal rounds voorspellen dat door de thuisploeg op de gespecificeerde map wordt gewonnen. **Map X First Half - Away Team Total rounds:** U moet het totale aantal rounds voorspellen dat door de uitploeg op de gespecificeerde map wordt gewonnen. **Correct round score - Map X:** U moet de exacte correcte score in rounds op de gespecificeerde map voorspellen. **Map X - odd/even rounds:** U moet voorspellen of het totale aantal rounds op de gespecificeerde map oneven of even zal zijn. **Map X - Total rounds (3 way):** U moet voorspellen of het totale aantal rounds op de gespecificeerde map over, exact gelijk aan, of onder het gespecificeerde totaal zal zijn. **Map X - 2nd half - 1x2:** U moet het resultaat van de tweede helft op de gespecificeerde map voorspellen. **Map X - 2nd half - correct score:** U moet de exacte correcte score in de tweede helft op de gespecificeerde map voorspellen. **Map X - 2nd half - Round handicap:** U moet het resultaat van de tweede helft voorspellen na toepassing van de gespecificeerde round-handicap op de gespecificeerde map. **Map X - 2nd half - correct score:** U moet de exacte correcte score in de tweede helft op de gespecificeerde map voorspellen. **Map X Second Half - Home Team Total rounds:** U moet het totale aantal rounds voorspellen dat door de thuisploeg op de gespecificeerde map wordt gewonnen, exclusief overtime. **Map X Second Half - Away Team Total rounds:** U moet het totale aantal rounds voorspellen dat door de uitploeg op de gespecificeerde map wordt gewonnen, exclusief overtime.

Extra CS:GO-markten

Team to win at least 1 Map yes/no : of een bepaald team ten minste één map wint in een bepaalde wedstrijd. **Overtime Yes/No :** of er wel of geen overtime zal worden gespeeld.

Pistol Round winner (First, second pistol round) : welk team (Terrorist / Counter-Terrorist) de gespecificeerde pistol round (1e/16e) wint. **First half winner :** welk team (Terrorist / Counter-Terrorist) het

hoogste aantal gewonnen rounds heeft na de eerste 12 rounds. **Second half winner** : welk team (Terrorist / Counter-Terrorist) het hoogste aantal gewonnen rounds heeft na de eerste 12 rounds en voordat de map wordt afgesloten als gelijkspel of als gewonnen door één team.

Dota2-markten

Winner: Bepaal de winnaar van de game (x maps) op basis van het aantal maps dat in het evenement wordt aangeboden. **X map - 1st aegis:** De afwikkeling van de weddenschap wordt bepaald door het team dat de Aegis van de Immortal opraapt, en niet door wie Roshan doodt. **X map - 1st tower:** In deze wedmarkt kunt u selecteren welk van de twee teams als eerste een tower zal vernietigen. **X map - 1st Barracks:** In deze wedmarkt kunt u selecteren welk van de twee teams als eerste een barrack zal vernietigen. **First map - winner:** Deze markt bepaalt de winnaar van de eerste map. **Second map - winner:** Deze markt bepaalt de winnaar van de tweede map. **First map - kills, draw no bet:** Deze markt bepaalt de winnaar van de eerste map in behaalde kills, met dien verstande dat indien het evenement in een gelijke stand eindigt, deze weddenschap als ongeldig wordt afgewikkeld. **First map - death handicap:** In deze markt kunnen wij een voordeel of nadeel geven aan het geselecteerde team X als het team dat de meeste kills op de eerste map zal hebben. **Total maps:** Deze markt heeft betrekking op het aantal maps dat de game zal tellen. **Map Handicap:** weddenschap waarbij de winnaar van de wedstrijd moet worden bepaald met een overeenkomstige map-marge. De correcte score wordt opgeteld bij of afgetrokken van de maps die in de handicap worden voorgesteld, en na deze bewerking wordt bepaald wie wint: de thuisploeg of de uitploeg. **Xth Map - Team to Destroy the Next Tower:** Voorspel welk team de volgende tower op de specifieke map zal vernietigen. **Xth Map - Team to Draw First Blood:** Voorspel welk team de eerste kill van de specifieke map zal maken. **Xth Map - Team to Score the Most Kills:** Voorspel welk team de meeste kills op de specifieke map zal maken (of gelijkspel). **Xth Map - Team to Score the Next Kill:** Voorspel welk team de volgende kill(#) zal maken. **Xth Map - Team to Slay the Next Roshan:** Voorspel welk team de volgende Roshan(#) zal doden. **Xth Map - Total Kills Odd/Even:** U moet voorspellen of het totale aantal kills op de X-de map oneven of even zal zijn. **Xth Map - Total Kills Scored Over/Under:** Deze markt heeft betrekking op het aantal kills dat de specifieke map zal tellen.

Xth Map - Total Roshan Slains: Deze markt heeft betrekking op het exacte aantal gedode Roshans op de specifieke map. **Xth Map - Total Roshan Slains Over/Under:** Deze markt heeft betrekking op het aantal gedode Roshans op de specifieke map (over/under). **Xth Map - Total Towers Destroyed:** Deze markt heeft betrekking op het exacte aantal towers dat op de specifieke map is vernietigd. **Xth Map - Total Towers Destroyed Over/Under:** Deze markt heeft betrekking op het aantal towers dat op de specifieke map is vernietigd (over/under). **Team to Score a Rampage:** U moet voorspellen welk team (of geen enkel team) een rampage zal scoren. Een rampage is een bijzondere prestatie waarbij één speler eigenhandig 5 vijandelijke champions kort na elkaar doodt - Team A/Team B. Als er geen rampage kill op de map plaatsvindt, wordt de weddenschap als verloren beschouwd. **Team to Score an Ultra Kill:** U moet voorspellen welk team (of geen enkel team) een ultra kill zal scoren. Een ultra kill is een bijzondere prestatie waarbij één speler eigenhandig 4 vijandelijke champions kort na elkaar doodt - Team A/Team B. Als er geen ultra kill op de map plaatsvindt, wordt de weddenschap als verloren beschouwd. **Xth Map - Game Time Over/Under:** U moet voorspellen hoeveel minuten de X-de map zal duren - over/under. **Xth Map - Team to Score the Most Kills Handicap:** weddenschap waarbij de winnaar van de wedstrijd moet worden bepaald met een overeenkomstige kills-marge. De correcte score wordt opgeteld bij of afgetrokken van de kills die in de handicap worden voorgesteld, en na deze bewerking wordt bepaald wie wint: de thuisploeg of de uitploeg. **Xth Map - Race to 5/10/15/20 Kills:** Voorspel welk team als eerste 5/10/15/20 kills bereikt op de X-de map. **Map X - Towers handicap:** U moet het resultaat voorspellen na

toepassing van de gespecificeerde towers-handicap op de gespecificeerde map. **Map X - {variant} - total deaths:** U moet het totale aantal deaths voorspellen van de geselecteerde speler, het geselecteerde team of de geselecteerde zijde op de gespecificeerde map. **Map X - {variant} - total kills:** U moet het totale aantal kills voorspellen van de geselecteerde speler, het geselecteerde team of de geselecteerde zijde op de gespecificeerde map. **Map X - Aegis of the Immortal to be snatched:** U moet voorspellen of de Aegis of the Immortal zal worden weggekaapt op de gespecificeerde map. **Map X - Special markets:** U moet de uitkomst van de gespecificeerde speciale markt op de gespecificeerde map voorspellen. **Map X - Active rune location at Z minute:** U moet de locatie van de actieve rune op de gespecificeerde minuut op de gespecificeerde map voorspellen. **Map X - Away Team Win Map + Total kills:** U moet voorspellen of de uitploeg de map zal winnen en tevens het totale aantal kills op de gespecificeerde map. **Map X - Win Map + Total kills odd/even:** U moet voorspellen of het geselecteerde team de map zal winnen en tevens het totale aantal kills (oneven/even) op de gespecificeerde map.

Map X - Home Team Win Map + Total kills: U moet voorspellen of de thuisploeg de map zal winnen en tevens het totale aantal kills op de gespecificeerde map. **Map X - race to X kills:** U moet voorspellen welk team als eerste het gespecificeerde aantal kills zal bereiken op de gespecificeerde map. **Map X - First Tier 3 Tower Destroy Location:** U moet de locatie voorspellen van de eerste Tier 3-tower die op de gespecificeerde map wordt vernietigd. **Map X - Active Rune Spawn at Z minute:** U moet voorspellen welke actieve rune zal spawnen op de gespecificeerde minuut op de gespecificeerde map. **Map X - Will there be a kill at Z minute?:** U moet voorspellen of er een kill zal zijn op de gespecificeerde minuut op de gespecificeerde map. **Map X - Kill first tormentor:** U moet voorspellen welk team de eerste Tormentor zal doden op de gespecificeerde map. **Map X - Intervals: Total kills on Z minute:** U moet het totale aantal kills voorspellen van de geselecteerde speler, het geselecteerde team of de geselecteerde zijde op de gespecificeerde map. **Map X - The game will end at day/night? :** U moet voorspellen of de game overdag of 's nachts zal eindigen op de gespecificeerde map. **Map X - Which team's player will be the first to reach lvl 6:** U moet voorspellen van welk team een speler als eerste level 6 zal bereiken op de gespecificeerde map. **Map X - 1x2 by Roshan Kills:** U moet voorspellen of de thuisploeg, de uitploeg of geen van beide teams meer Roshan kills zal hebben op de gespecificeerde map.

Extra Dota2-markten

Team to win at least 1 Map yes/no : of een bepaald team ten minste één map wint in een bepaalde wedstrijd. **Map Duration :** of de uiteindelijke gameplay-lengte/duur van een map over of onder een bepaald getal is. Afwikkeling: een duur die gelijk is aan de drempelwaarde wordt afgewikkeld als de selectie OVER. De duur wordt vastgesteld op basis van het definitieve scorescherm, dat beschikbaar is via de officiële Steam-API wanneer de map eindigt. **Map Xth Kill :** de winnaar van deze markt is het team dat een kill maakt waardoor de som van het totale aantal kills van beide teams gelijk wordt aan N. **Map Rampage :** of ten minste één speler van het Dark- of Light-team 5 of meer kills in een korte periode heeft gescoord en dit evenement in de game wordt aangekondigd. **Map Ultrakill :** of ten minste één speler van het Dark- of Light-team 4 of meer kills in een korte periode heeft gescoord en dit evenement in de game wordt aangekondigd. **Map Beyond Godlike :** of ten minste één speler van het Dark- of Light-team 10 of meer kills heeft gescoord zonder te sterven en dit evenement in de game wordt aangekondigd. **Map Megacreeps :** of alle barracks van het Dark- of Light-team zijn vernietigd en dit evenement in de game wordt aangekondigd.

Map Type of activated rune spawned at specific map time : het type rune dat op een specifiek tijdstip in de game (drempelwaarden) spawnnt en wordt geactiveerd (of gebotteld en later geactiveerd) door een van de spelers.

League of Legends-markten

Winner: Bepaal de winnaar van de game (x maps) op basis van het aantal maps dat in het evenement wordt aangeboden. **Map Handicap:** weddenschap waarbij de winnaar van de wedstrijd moet worden bepaald met een overeenkomstige map-marge. De correcte score wordt opgeteld bij of afgetrokken van de maps die in de handicap zijn opgenomen, en na deze bewerking wordt bepaald wie wint: de thuisploeg of de uitploeg. **Total maps:** Deze markt heeft betrekking op het aantal maps dat de game zal tellen. **Exact score (op maps):** Deze markt heeft betrekking op de exacte eindscore van de wedstrijd, met de opties 0: 2 - 1: 2 2: 0 - 2: 1 **First map - first inhibitor:** In deze wedmarkt kunt u selecteren welk van de twee teams als eerste een inhibitor vernietigt op de eerste map. **First map - 1st tower:** In deze wedmarkt kunt u selecteren welk van de twee teams als eerste een tower vernietigt op de eerste map. **First map - first dragon:** In deze wedmarkt kunt u selecteren welk van de twee teams als eerste een dragon doodt op de eerste map. **First map - first baron:** In deze wedmarkt kunt u selecteren welk van de twee teams als eerste een baron doodt op de eerste map. **First map - first kill:** In deze wedmarkt kunt u selecteren welk van de twee teams de eerste kill maakt op de eerste map. **Xth Map - Team to Destroy the Next Tower:** Voorspel welk team de volgende tower vernietigt op de betreffende map. **Xth Map - Team to Draw First Blood:** Voorspel welk team de eerste kill van de betreffende map maakt. **Xth Map - Team to Score the Most Kills:** Voorspel welk team de meeste kills maakt op de betreffende map (of gelijke stand). **Xth Map - Team to Score the Next Kill:** Voorspel welk team de volgende kill (#) maakt. **Xth Map - Total Kills Odd/Even (oneven/even):** U moet voorspellen of het totale aantal kills op de Xe map oneven of even zal zijn. **Xth Map - Total Kills Scored Over/Under:** Deze markt heeft betrekking op het aantal kills dat op de betreffende map zal worden gemaakt. **Xth Map - Total Towers Destroyed Over/Under:** Deze markt heeft betrekking op het aantal towers dat op de betreffende map wordt vernietigd.

Xth Map - Game Time Over/Under: U moet voorspellen hoeveel minuten de Xe map zal duren – Over/Under. **Xth Map - Team to Score the Most Kills Handicap:** weddenschap waarbij de winnaar van de wedstrijd moet worden bepaald met een overeenkomstige kills-marge. De correcte score wordt opgeteld bij of afgetrokken van de kills die in de handicap zijn opgenomen, en na deze bewerking wordt bepaald wie wint: de thuisploeg of de uitploeg. **Xth Map - Race to 5/10/15/20 Kills:** Voorspel welk team als eerste 5/10/15/20 kills bereikt op de Xe map. **Xth Map - Both Teams to Destroy an Inhibitor:** Voorspel of beide teams al dan niet een inhibitor vernietigen op de betreffende map. **Xth Map - Both Teams to Slay a Baron:** Voorspel of beide teams al dan niet een baron doden op de betreffende map. **Xth Map - Both Teams to Slay a Dragon:** Voorspel of beide teams al dan niet een dragon doden op de betreffende map. **Xth Map - Team to Destroy the Next Inhibitor:** Voorspel welk team de volgende inhibitor vernietigt op de betreffende map. **Xth Map - Team to Slay the Next Baron:** Voorspel welk team de volgende baron doodt op de betreffende map. **Xth Map - Team to Slay the Next Dragon:** Voorspel welk team de volgende dragon doodt op de betreffende map. **Xth Map - Total Barons Slain:** Deze markt heeft betrekking op het exacte aantal gedode barons op de betreffende map. **Xth Map - Total Barons Slain Over/Under:** Deze markt heeft betrekking op het aantal gedode barons op de betreffende map (over/under). **Xth Map - Total Dragons Slain:** Deze markt heeft betrekking op het exacte aantal gedode dragons op de betreffende map. **Xth Map - Total Dragons Slain Over/Under:** Deze markt heeft betrekking op het aantal gedode dragons op de betreffende map (over/under). **Xth Map - Total Inhibitors Destroyed:** Deze markt heeft betrekking op het exacte aantal vernietigde inhibitors op de betreffende map. **Xth Map - Total Inhibitors Destroyed Over/Under:** Deze markt heeft betrekking op het aantal vernietigde inhibitors op de betreffende map (over/under). **Team to Score a Penta Kill:** U moet voorspellen welk team (of geen enkel team) een penta kill scoort. Een penta kill is een bijzondere prestatie waarbij één speler eigenhandig 5 vijandelijke champions kort na elkaar doodt – Team A/Team B. Als er geen Penta Kill plaatsvindt op de

map, wordt de weddenschap als verloren beschouwd. **Team to Score a Quadra Kill:** U moet voorspellen welk team (of geen enkel team) een quadra kill scoort. Een quadra kill is een bijzondere prestatie waarbij één speler eigenhandig 4 vijandelijke champions kort na elkaar doodt – Team A/Team B. Als er geen Quadra Kill plaatsvindt op de map, wordt de weddenschap als verloren beschouwd. **Xth Map - Team to Slay the Rift Herald:** Voorspel welk team de Rift Herald doodt op de betreffende map. **Map X - First dragon type:** U moet het type van de eerste dragon op de betreffende map voorspellen.

Map X - Home Team Win Map + Total kills: U moet voorspellen of de thuisploeg de map wint, in combinatie met het totale aantal kills op de betreffende map. **Map X - Away Team Win Map + Total kills:** U moet voorspellen of de uitploeg de map wint, in combinatie met het totale aantal kills op de betreffende map. **Map X - Total kills odd/even + Map Winner:** U moet de winnaar van de map voorspellen én of het totale aantal kills op de betreffende map oneven of even zal zijn. **Map X - {variant} - total kills:** U moet het totale aantal kills van de geselecteerde speler, het geselecteerde team of de geselecteerde kant op de betreffende map voorspellen. **Map X - {variant} - total deaths:** U moet het totale aantal deaths van de geselecteerde speler, het geselecteerde team of de geselecteerde kant op de betreffende map voorspellen. **Map X - Intervals:** Total kills op minuut Z: U moet het totale aantal kills van de geselecteerde speler, het geselecteerde team of de geselecteerde kant op de aangegeven minuut van de map voorspellen. **Map X - Baron type:** U moet het type Baron op de betreffende map voorspellen.

Extra League of Legends-markten

Team to win at least 1 Map yes/no: of een bepaald team ten minste één map wint in de betreffende wedstrijd. **Map Duration:** of de uiteindelijke speelduur van een map boven of onder een bepaalde waarde ligt. **Afwikkeling:** een duur die gelijk is aan de grenswaarde wordt afgewikkeld als de selectie OVER. De duur wordt bepaald op basis van het definitieve scorescherm, dat beschikbaar is via de officiële Steam-API wanneer de map is afgelopen. **Map Xth Kill:** de winnaar van deze markt is het team dat een kill maakt waardoor de som van het totale aantal kills van beide teams gelijk wordt aan N. **Map Total Turrets:** of het uiteindelijke aantal vernietigde towers (op basis van de zichtbare in-game score, zijnde de som van de door Rood + Blauw vernietigde towers) op een bepaalde map boven of onder een bepaalde waarde ligt. **Map QuadraKill:** of ten minste één speler van het Rode of Blauwe team binnen een korte periode 4 of meer kills scoort en deze gebeurtenis in de game wordt aangekondigd. **Map PentaKill:** of ten minste één speler van het Rode of Blauwe team binnen een korte periode 5 of meer kills heeft gescoord en deze gebeurtenis in de game wordt aangekondigd. **Map Xth Dragon type:** het type van de eerste/tweede dragon die vanaf het begin van de map verschijnt. **Map Dragon soul type:** het type van de derde dragon die vanaf het begin van de map verschijnt. **Map Certain type of dragon kill:** of een dragon van een bepaald type ten minste één keer wordt gedood op een bepaalde map. **Map X - Slain the Second Rift Herald:** U moet voorspellen of een team op een specifieke map (zoals Summoner's Rift) de tweede Rift Herald met succes verslaat tijdens de wedstrijd

Call of Duty-markten

Winner: Bepaal de winnaar van de game (x maps) op basis van het aantal maps dat in het evenement wordt aangeboden. **Map Handicap:** weddenschap waarbij de winnaar van de wedstrijd moet worden bepaald met een overeenkomstige map-marge. De correcte score wordt opgeteld bij of afgetrokken van de maps die in de handicap zijn opgenomen, en na deze bewerking wordt bepaald wie wint: de thuisploeg of de uitploeg. **Total maps:** Deze markt heeft betrekking op het aantal maps dat de game zal tellen. **Exact score (op maps):** Deze markt heeft betrekking op de exacte eindscore van de wedstrijd, met de opties 0: 2 - 1: 2 2: 0 - 2: 1 **Xth Map - Team to win the Nth round:** Voorspel welk team de Ne ronde van de Xe

map wint. **Xth Map - race to 3/6/9/12 rounds:** Voorspel welk team als eerste 3/6/9/12 rondes bereikt op de Xe map. **Xth map - total rounds:** Deze wedmarkt bepaalt of de aangeboden map meer dan 26.5 rondes of minder dan 26.5 rondes zal tellen. **Xth map - round handicap:** In deze wedmarkt kunt u team X een voorsprong of een achterstand geven op het totale aantal rondes van de geselecteerde map. Voorbeeldwedstrijd Ffamix vs Exdt: → **Ffamix (-2.5)** Deze markt houdt in dat Ffamix de map wint, zelfs met een achterstand van -2.5 punten (als de map eindigt in 20-10 in het voordeel van Ffamix, wint hij alsnog de wedstrijd, aangezien hij een score in zijn voordeel overhoudt van (17.5-10). → **Exdt (+2.5)** Deze markt betekent dat de speler Exdt de rondes wint met een voorsprong van +2.5 punten. Als de eindscore 15-15 was, is Exdt de winnaar van deze rondes met een score van 17.5 punten. **Xth Map Overtime (yes/no):** Voorspel of er een overtime zal zijn op de Xe map. **Xth Map Total Points Scored Over/Under:** Deze markt heeft betrekking op het aantal punten dat op de betreffende map wordt gescoord.

Overwatch-markten

Winner: Bepaal de winnaar van de game (x maps) op basis van het aantal maps dat in het evenement wordt aangeboden. **Map Handicap:** weddenschap waarbij de winnaar van de wedstrijd moet worden bepaald met een overeenkomstige map-marge. De correcte score wordt opgeteld bij of afgetrokken van de maps die in de handicap zijn opgenomen, en na deze bewerking wordt bepaald wie wint: de thuisploeg of de uitploeg. **Total maps:** Deze markt heeft betrekking op het aantal maps dat de game zal tellen. **Exact score (op maps):** Deze markt heeft betrekking op de exacte eindscore van de wedstrijd, met de opties 0: 2 - 1: 2 2: 0 - 2: 1 **Xth Map - Team to win the Nth round:** Voorspel welk team de Ne ronde van de Xe map wint. **Xth Map - race to 3/6/9/12 rounds:** Voorspel welk team als eerste 3/6/9/12 rondes bereikt op de Xe map.

Xth map - total rounds: Deze wedmarkt bepaalt of de aangeboden map meer dan 26.5 rondes of minder dan 26.5 rondes zal tellen. **Xth map - round handicap:** In deze wedmarkt kunt u team X een voorsprong of een achterstand geven op het totale aantal rondes van de geselecteerde map. Voorbeeldwedstrijd Ffamix vs Exdt: **Ffamix (-2.5)** → Deze markt houdt in dat Ffamix de map wint, zelfs met een achterstand van -2.5 punten (als de map eindigt in 20-10 in het voordeel van Ffamix, wint hij alsnog de wedstrijd, aangezien hij een score in zijn voordeel overhoudt van (17.5-10). → **Exdt (+2.5)** Deze markt betekent dat de speler Exdt de rondes wint met een voorsprong van +2.5 punten. Als de eindscore 15-15 was, is Exdt de winnaar van deze rondes met een score van 17.5 punten. **Xth Map Overtime (yes/no):** Voorspel of er een overtime zal zijn op de Xe map. **Xth Map Total Points Scored Over/Under:** Deze markt heeft betrekking op het aantal punten dat op de betreffende map wordt gescoord.

FIFA-markten

1X2: U moet de uitslag van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (thuisploeg wint), X (gelijkspel), 2 (uitploeg wint).

Draw no bet (DNB): deze wedmarkt houdt het volgende in: om een weddenschap als winnend aan te merken, moet er noodzakelijkerwijs een winnend team zijn. Dit betekent dat, als de wedstrijd in een gelijkspel eindigt, de inzet wordt terugbetaald. Als een eindstand bijvoorbeeld een gelijkspel oplevert, wordt de weddenschap als ongeldig afgewikkeld.

Total (Over/Under): U moet voorspellen of het totale aantal doelpunten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord boven of onder de aangegeven lijn zal liggen.

NBA 2K-markten

Winner of the match 1X2: Voorspel of de winnaar de thuisploeg of de uitploeg zal zijn, met daarnaast de optie om het gelijkspel te selecteren. **Money Line (Winner 1,2):** Voorspel de winnaar van de wedstrijd, ongeacht de puntenmarge. **Total (Over/Under):** Bestaat uit het voorspellen of het totale aantal punten dat door beide teams wordt gescoord meer of minder zal zijn dan de lijn die in de gekozen wedmarkt wordt gegeven. Bijvoorbeeld: Over 215.5 - Under 215.5. **Handicap (spread):** U moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen door de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd op te tellen of ervan af te trekken.

E-Basketball

1st half - Draw no Bet: U moet de winnaar van de 1e helft voorspellen. Als de helft in een gelijkspel eindigt, worden alle weddenschappen ongeldig verklaard; als de helft niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard.

Winner: U moet de uitslag van de wedstrijd voorspellen **Total:** Bestaat uit het voorspellen van het totale aantal punten dat door beide teams wordt gescoord.

Odd/even (oneven/even): U moet voorspellen of het resultaat van de wedstrijd een oneven of even getal zal zijn.

Rainbow Six

Map X - Winning margin: U moet de winstmarge op de betreffende map voorspellen. **Map X - Round handicap:** U moet het resultaat voorspellen na toepassing van de aangegeven rondehandicap op de betreffende map. **Map X - Total rounds:** U moet het totale aantal rondes op de betreffende map voorspellen. **Map X - 1st half - 1x2:** U moet het resultaat van de eerste helft op de betreffende map voorspellen. **Map X - 2nd half - 1x2:** U moet het resultaat van de tweede helft op de betreffende map voorspellen. **Map X First Half - Away Team Total rounds:** U moet het totale aantal door de uitploeg gewonnen rondes op de betreffende map voorspellen. **Map X Second Half - Away Team Total rounds:** U moet het totale aantal door de uitploeg gewonnen rondes op de betreffende map voorspellen. **Map X - correct score (in rounds):** U moet de exacte correcte score in rondes op de betreffende map voorspellen. **Map X - Home Team total rounds:** U moet het totale aantal door de thuisploeg gewonnen rondes op de betreffende map voorspellen. **Map X - Total over + Win:** U moet de winnaar van de map voorspellen én of het totale aantal rondes boven het aangegeven totaal zal liggen. **Map X - Away Team total rounds:** U moet het totale aantal door de uitploeg gewonnen rondes op de betreffende map voorspellen. **Map X - 1st half - correct score:** U moet de exacte correcte score in de eerste helft op de betreffende map voorspellen. **Map X First Half - Round handicap:** U moet het resultaat van de eerste helft voorspellen na toepassing van de aangegeven rondehandicap op de betreffende map. **Map X Second Half - Round handicap:** U moet het resultaat van de tweede helft voorspellen na toepassing van de aangegeven rondehandicap op de betreffende map. **Map X - Win X Half + Win Map:** U moet de winnaar van de aangegeven helft én de winnaar van de map voorspellen. **Map X - Defenders total rounds:** U moet het totale aantal rondes van de verdedigers (Defenders) op de betreffende map voorspellen. **Map X - Attackers total rounds:** U moet het totale aantal rondes van de aanvallers (Attackers) op de betreffende map voorspellen.

Valorant

Map X - Round handicap: U moet het resultaat voorspellen na toepassing van de aangegeven rond handicap op de betreffende map. **Map X - Total over + Win:** U moet de winnaar van de map voorspellen én of het totale aantal rondes boven het aangegeven totaal zal liggen. **Map X - 1st half - 1x2:** U moet het resultaat van de eerste helft op de betreffende map voorspellen. **Map X - 2nd half - 1x2:** U moet het resultaat van de tweede helft op de betreffende map voorspellen. **Map X First Half - Home Team Total rounds:** U moet het totale aantal door de thuisploeg gewonnen rondes op de betreffende map voorspellen. **Map X Second Half - Home Team Total rounds:** U moet het totale aantal door de thuisploeg gewonnen rondes op de betreffende map voorspellen. **Map X First Half - Away Team Total rounds:** U moet het totale aantal door de uitploeg gewonnen rondes op de betreffende map voorspellen. **Map X Second Half - Away Team Total rounds:** U moet het totale aantal door de uitploeg gewonnen rondes op de betreffende map voorspellen. **Map X - Winning margin:** U moet de winstmarge op de betreffende map voorspellen. **Map X - Home Team total rounds:** U moet het totale aantal door de thuisploeg gewonnen rondes op de betreffende map voorspellen. **Map X - Away Team total rounds:** U moet het totale aantal door de uitploeg gewonnen rondes op de betreffende map voorspellen. **Map X - First Half Correct Score:** U moet de exacte correcte score in de eerste helft op de betreffende map voorspellen. **Map X - Total under + Win:** U moet de winnaar van de map voorspellen én of het totale aantal rondes onder het aangegeven totaal zal liggen. **Map X - round handicap (3 way):** U moet het resultaat voorspellen na toepassing van de aangegeven rond handicap op de betreffende map. **Map X - correct score (in rounds):** U moet de exacte correcte score in rondes op de betreffende map voorspellen. **Way to win:** U moet voorspellen op welke wijze het winnende team zal winnen. **Map X - odd/even rounds (oneven/even):** U moet voorspellen of het totale aantal rondes op de betreffende map oneven of even zal zijn. **Map X First Half - Round handicap:** U moet het resultaat van de eerste helft voorspellen na toepassing van de aangegeven rond handicap op de betreffende map. **Map X Second Half - Round handicap:** U moet het resultaat van de tweede helft voorspellen na toepassing van de aangegeven rond handicap op de betreffende map. **Map X - Total over + Win:** U moet de winnaar van de map voorspellen én of het totale aantal rondes boven het aangegeven totaal zal liggen. **Map X - Total under + Win:** U moet de winnaar van de map voorspellen én of het totale aantal rondes onder het aangegeven totaal zal liggen. **Map X - round handicap (3 way):** U moet het resultaat voorspellen na toepassing van de aangegeven rond handicap op de betreffende map. **Map X - Round Z {variant} - Total kills by player:** U moet het totale aantal kills van de geselecteerde speler in de aangegeven ronde op de betreffende map voorspellen. **Map X - Round Z - Will the player die in the round?:** U moet voorspellen of de geselecteerde speler in de aangegeven ronde op de betreffende map zal sterven.

Map X {variant} - total kills: U moet het totale aantal kills van de geselecteerde speler of kant op de betreffende map voorspellen. **Map X {variant} - total deaths:** U moet het totale aantal deaths van de geselecteerde speler of kant op de betreffende map voorspellen. **Map X - total kills:** U moet het totale aantal kills op de betreffende map voorspellen. **Map X - Home Team total kills:** U moet het totale aantal kills van de thuisploeg op de betreffende map voorspellen. **Map X - Away Team total kills:** U moet het totale aantal kills van de uitploeg op de betreffende map voorspellen. **Map X - {variant} - Duel of players - winner by kills:** U moet voorspellen welke speler de meeste kills zal hebben in het spelersduel op de betreffende map. **Map X - {variant} - Duel of players - 1x2 by kills:** U moet voorspellen of de eerste speler, de tweede speler of geen van beide spelers de meeste kills zal hebben in het spelersduel op de betreffende map. **Map X - Second Half Correct Score:** U moet de exacte correcte score in de tweede helft op de betreffende map voorspellen. **Map X - {variant} - Duel of players - Handicap by kills:** U moet het resultaat van het spelersduel voorspellen na toepassing van de aangegeven kills-handicap op

de betreffende map. **Map X - Team to win 3 consecutive rounds:** U moet voorspellen welk team 3 opeenvolgende rondes wint op de betreffende map. **Both teams to win their map pick:** U moet voorspellen of beide teams de door henzelf gekozen map winnen. **Both teams to win opponent's map pick:** U moet voorspellen of beide teams de door de tegenstander gekozen map winnen. **Map X - Total rounds (3 way):** U moet voorspellen of het totale aantal rondes op de betreffende map boven, exact gelijk aan of onder het aangegeven totaal zal liggen. **Map X - Method of victory Round Z:** U moet de wijze van winnen in de aangegeven ronde op de betreffende map voorspellen. **Map X - Winning margin:** U moet de winstmarge op de betreffende map voorspellen.

BEACHSOCCER

Alle weddenschappen op beachsoccer zijn gebaseerd op de reguliere speeltijd, tenzij anders vermeld in de marktnaam.

Hoofdmarkten

1X2: U moet de uitslag van de wedstrijd voorspellen (3 periodes van 12 minuten). Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (thuisploeg wint), X (gelijkspel), 2 (uitploeg wint).

Outrights

Winner: U moet de winnaar van het betreffende toernooi voorspellen volgens de officiële eindrangschikking van de competitie.

Group Winner: U wedt op het team dat met het hoogste aantal punten in zijn groep eindigt.

BADMINTON

Als een wedstrijd niet wordt uitgespeeld, worden alle onbesliste markten als ongeldig beschouwd. Als een speler/team opgeeft, worden alle onbesliste markten als ongeldig beschouwd.

Hoofdmarkten

Winner (1,2): Wedmarkt die bestaat uit het voorspellen van de winnaar van de wedstrijd, ongeacht de puntenmarge. **Correct Score:** U moet de correcte score van de wedstrijd voorspellen in termen van door elke speler gewonnen sets. Als een van de spelers tijdens de wedstrijd opgeeft, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig beschouwd. **Point Handicap:** U moet de winnaar van de wedstrijd (in gewonnen punten) voorspellen door de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd (in punten) op te tellen of ervan af te trekken. **Total Points:** Bestaat uit het voorspellen of het totale aantal punten dat door beide teams wordt gescoord meer of minder zal zijn dan het getal dat in de gekozen wedmarkt wordt gegeven. **Xth game - Winner:** Voorspel de winnaar van de genoemde game. **Xth game - Total Points:** Voorspel of het totale aantal punten van beide teams samen in een bepaalde game boven of onder een in de markt gegeven getal zal liggen. **Xth game - Point Handicap:** U moet de winnaar van de genoemde game (in gewonnen punten) voorspellen door de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd (in punten) op te tellen of ervan af te trekken. **Xth game - odd/even (oneven/even):** Voorspel of het totale aantal punten van beide teams samen in de betreffende game een oneven of even getal zal zijn. **Xth game - race to X points:** U moet voorspellen welk team als eerste X punten bereikt in de genoemde game. **Xth game - Nth point:** U moet voorspellen welk team het Ne punt wint in de genoemde game.

Outright-markten:

Winner: U moet de winnaar van het betreffende toernooi voorspellen volgens de officiële eindrangschikking van de competitie.

BIATLON / ATLETIEK

Outrights

Winner: U voorspelt dat de geselecteerde speler de winnaar van het toernooi/evenement zal zijn.

H2H: U moet voorspellen welke van de twee in de weddenschap genoemde spelers de beste positie in het toernooi/evenement zal behalen. Indien beide spelers in dezelfde fase van de competitie opgeven of worden gediskwalificeerd, wordt dit type weddenschap als ongeldig beschouwd.

PESAPALLO

Alle weddenschappen op pesapallo zijn gebaseerd op de reguliere speeltijd, tenzij anders vermeld in de marktnaam.

De resultaten van Threeway, Double Chance, Handicap (Run line 2-Way) en Total Runs (over/under) worden geteld na twee periodes (beide vier innings). Tenzij anders vermeld, omvatten weddenschappen geen eventuele extra inning of scoring contest. **Winner:** ook wel Money Line genoemd, inclusief extra inning en scoring contest.

Hoofdmarkten

1X2: U moet de uitslag van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (thuisploeg wint), X (gelijkspel), 2 (uitploeg wint).

Outrights

Winner: U moet de winnaar van het betreffende toernooi voorspellen volgens de officiële eindrangschikking van de competitie.

SQUASH

Als een speler opgeeft, de wedstrijd verliest door forfait of wordt gediskwalificeerd, worden alle onbesliste markten als ongeldig beschouwd. Als de umpire strafpunt(en) toekent, blijven alle weddenschappen op die game geldig.

Hoofdmarkten

Winner (1,2): Wedmarkt die bestaat uit het voorspellen van de winnaar van de wedstrijd, ongeacht de puntenmarge. **Correct Score:** U moet de correcte score van de wedstrijd voorspellen in termen van door elke speler gewonnen sets. Als een van de spelers tijdens de wedstrijd opgeeft, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig beschouwd. **Xth game - Winner:** Voorspel de winnaar van de genoemde game. **Xth game - Total Points:** Voorspel of het totale aantal punten van beide teams samen in een

bepaalde game boven of onder een in de markt gegeven getal zal liggen. **Xth game - Point Handicap:** U moet de winnaar van de genoemde game (in gewonnen punten) voorspellen door de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd (in punten) op te tellen of ervan af te trekken.

Xth game - odd/even (oneven/even): Voorspel of het totale aantal punten van beide teams samen in de betreffende game een oneven of even getal zal zijn. **Xth game - race to X points:** U moet voorspellen welk team als eerste X punten bereikt in de genoemde game. **Xth game - Nth point:** U moet voorspellen welk team het Ne punt wint in de genoemde game.

Outrights

Winner: U moet de winnaar van het betreffende toernooi voorspellen volgens de officiële eindrangschikking van de competitie.

SCHANSSPRINGEN

Winner: U moet de winnaar van het toernooi voorspellen.

Top 3: U moet voorspellen of de door u geselecteerde speler bij de top 3 van het toernooi eindigt, inclusief gedeelde plaatsen.

H2H: U moet voorspellen welke van de twee in de weddenschap genoemde spelers de beste positie in het toernooi zal behalen. Indien beide spelers in dezelfde fase opgeven of worden gediskwalificeerd, wordt dit type weddenschap als ongeldig beschouwd.

GAELIC HURLING

Alle weddenschappen op Gaelic hurling zijn gebaseerd op de reguliere speeltijd, tenzij anders vermeld in de marktnaam.

Hoofdmakten

1X2: U moet de uitslag van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (thuisploeg wint), X (gelijkspel), 2 (uitploeg wint).

Outrights

Winner: U moet de winnaar van het betreffende toernooi voorspellen volgens de officiële eindrangschikking van de competitie.

AUSSIE RULES

Alle markten zijn exclusief verlenging, tenzij anders vermeld. Markten zijn gebaseerd op het resultaat aan het einde van de geplande 80 minuten speeltijd, tenzij anders vermeld. Dit is inclusief eventuele toegevoegde blessuretijd, maar exclusief verlenging.

Hoofdmakten

1X2: U moet de uitslag van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (thuisploeg wint), X (gelijkspel), 2 (uitploeg wint).

Draw no bet (DNB): deze wedmarkt houdt het volgende in: om een weddenschap als winnend aan te merken, moet er noodzakelijkerwijs een winnend team zijn. Dit betekent dat, als de wedstrijd in een gelijkspel eindigt, de inzet wordt terugbetaald. Als een eindstand bijvoorbeeld een gelijkspel oplevert, wordt de weddenschap als ongeldig afgewikkeld.

Handicap: U moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen door de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd op te tellen of ervan af te trekken.

Total (Over/Under): U moet voorspellen of het totale aantal doelpunten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord boven of onder de aangegeven lijn zal liggen.

Total Hometeam: U moet voorspellen of het totale aantal doelpunten dat de thuisploeg tijdens de wedstrijd scoort boven of onder de aangegeven spread zal liggen.

Total Away Team: U moet voorspellen of het totale aantal doelpunten dat de uitploeg tijdens de wedstrijd scoort boven of onder de aangegeven spread zal liggen.

Odd/Even (oneven/even): U moet voorspellen of het wedstrijdresultaat een oneven of even getal is. Als het wedstrijdresultaat "0:0" is, worden weddenschappen als "even" geteld.

Odd/Even Home. U moet voorspellen of het aantal doelpunten dat de thuisploeg tijdens de wedstrijd scoort oneven of even zal zijn. Als de thuisploeg geen enkel doelpunt scoort, is "even" de winnende selectie.

Odd/Even Away: U moet voorspellen of het aantal doelpunten dat de uitploeg tijdens de wedstrijd scoort oneven of even zal zijn. Als de thuisploeg geen enkel doelpunt scoort, is "even" de winnende selectie.

1X2 & Total: U moet de uitslag van de wedstrijd voorspellen in combinatie met het aantal doelpunten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord, rekening houdend met de aangegeven spread. Er zijn zes mogelijke uitkomsten: 1&Over "X", X&Over "X", 2&Over "X", 1&Under "X", X&Under "X", 2&Under "X"

First Team to Score: U moet voorspellen welk team als eerste scoort tijdens de wedstrijd

First Scoring Play: U moet voorspellen welk type scorende actie als eerste plaatsvindt tijdens de wedstrijd

1st Half Handicap: U moet de winnaar van de 1e helft voorspellen door de aangegeven spread bij het resultaat van de 1e helft op te tellen of ervan af te trekken. Als de 1e helft niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard.

Half-time Result (With Draw): U moet de uitslag bij rust voorspellen; de selecties zijn 1 (de thuisploeg), 2 (de uitploeg) en X (gelijkspel). Als de eerste helft niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard.

Half-time/Full-time: U moet de uitslag van de 1e helft van de wedstrijd voorspellen in combinatie met de uitslag van de reguliere speeltijd van de wedstrijd. De mogelijke uitkomsten zijn: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X en 2/2).

Highest Scoring Half: U moet voorspellen welke helft van de wedstrijd de hoogste gecombineerde totaalscore van beide teams zal hebben

First Goalscorer: U moet voorspellen of de geselecteerde speler het eerste doelpunt van de wedstrijd scoort. Als een speler helemaal niet speelt of pas het veld betreedt nadat het eerste doelpunt van de wedstrijd is gescoord, wordt de weddenschap ongeldig verklaard.

Last Goalscorer: U moet voorspellen of de geselecteerde speler het laatste doelpunt van de wedstrijd scoort. Als een speler helemaal niet speelt of pas het veld betreedt nadat het eerste doelpunt van de wedstrijd is gescoord, wordt de weddenschap ongeldig verklaard.

Half-time Result: U moet de uitslag bij rust voorspellen; de selecties zijn 1 (de thuisploeg), 2 (de uitploeg). Als de eerste helft niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard.

First Team to 20 Points: U moet voorspellen welk team als eerste 20 punten bereikt tijdens de wedstrijd

First Team to 15 Points: U moet voorspellen welk team als eerste 15 punten bereikt tijdens de wedstrijd

1st Half Totals Over/Under: U moet voorspellen of het totale aantal doelpunten dat tijdens de 1e helft wordt gescoord boven of onder de aangegeven lijn zal liggen. Als de 1e helft niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard.

Last Scoring Play: U moet voorspellen welk type scorende actie als laatste plaatsvindt tijdens de wedstrijd

Anytime Goalscorer: U moet voorspellen dat de geselecteerde speler ten minste één doelpunt scoort tijdens de wedstrijd. Als de geselecteerde speler niet aan de wedstrijd deelneemt, wordt de weddenschap ongeldig verklaard.

To Have 30 Disposals: U moet voorspellen of de geselecteerde speler 30 of meer disposals noteert tijdens de wedstrijd. Als de geselecteerde speler niet aan de wedstrijd deelneemt, wordt de weddenschap ongeldig verklaard.

To Have 20 Disposals or More: U moet voorspellen of de geselecteerde speler 20 of meer disposals noteert tijdens de wedstrijd. Als de geselecteerde speler niet aan de wedstrijd deelneemt, wordt de weddenschap ongeldig verklaard.

To Have 25 Disposals or More: U moet voorspellen of de geselecteerde speler 25 of meer disposals noteert tijdens de wedstrijd. Als de geselecteerde speler niet aan de wedstrijd deelneemt, wordt de weddenschap ongeldig verklaard.

To Have 35 Disposals or More: U moet voorspellen of de geselecteerde speler 35 of meer disposals noteert tijdens de wedstrijd. Als de geselecteerde speler niet aan de wedstrijd deelneemt, wordt de weddenschap ongeldig verklaard.

To Have 40 Disposals or More: U moet voorspellen of de geselecteerde speler 40 of meer disposals noteert tijdens de wedstrijd. Als de geselecteerde speler niet aan de wedstrijd deelneemt, wordt de weddenschap ongeldig verklaard.

Top Match Goalscorer: U moet voorspellen welke speler de meeste doelpunten scoort tijdens de wedstrijd.

Home Team Last goalscorer: U moet voorspellen welke speler van de thuisploeg de laatste doelpuntenmaker van de wedstrijd zal zijn

Away Team Last goalscorer: U moet voorspellen welke speler van de uitploeg de laatste doelpuntenmaker van de wedstrijd zal zijn

Kwartmarkten

Quarter 1x2: U moet de uitslag van het betreffende kwart voorspellen; de selecties zijn 1 (de thuisploeg), 2 (de uitploeg) en X (gelijkspel). Als het kwart niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard.

Quarter Draw no bet: U moet de winnaar van het betreffende kwart voorspellen. Als het kwart in een gelijkspel eindigt, worden alle weddenschappen op deze markt ongeldig verklaard; als het kwart niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard.

Quarter Handicap: U moet de winnaar van het betreffende kwart voorspellen door de aangegeven spread bij het resultaat van het kwart op te tellen of ervan af te trekken. Als het kwart niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard.

Quarter Total: U moet voorspellen of het totale aantal doelpunten dat tijdens het betreffende kwart wordt gescoord boven of onder de aangegeven lijn zal liggen. Als het kwart niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard.

Quarter Total Home/Away: U moet voorspellen of het totale aantal doelpunten dat het genoemde team (thuisploeg of uitploeg) tijdens het betreffende kwart scoort boven of onder de aangegeven lijn zal liggen. Als het kwart niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig verklaard.

Quarter Winning Margin: Wedmarkt waarbij wordt voorspeld hoe groot het verschil van een team met zijn

tegenstander zal zijn aan het einde van het geselecteerde kwart. **Quarter Odd/Even (oneven/even):** U moet voorspellen of het resultaat van het kwart een oneven of even getal is. Als het wedstrijdresultaat "0:0" is, worden weddenschappen als "even" geteld.

2nd Quarter First Scoring Play: U moet voorspellen welk type scorende actie als eerste plaatsvindt tijdens het betreffende kwart van de wedstrijd

3rd Quarter First Scoring Play: U moet voorspellen welk type scorende actie als eerste plaatsvindt tijdens het betreffende kwart van de wedstrijd

4th Quarter First Scoring Play: U moet voorspellen welk type scorende actie als eerste plaatsvindt tijdens het betreffende kwart van de wedstrijd

Highest Scoring Quarter: U moet voorspellen welk kwart van de wedstrijd de hoogste gecombineerde totaalscore van beide teams zal hebben.

Outrights

Winner: U moet de winnaar van het betreffende toernooi voorspellen volgens de officiële eindrangschikking van de competitie.

Top4, Top8: U moet voorspellen of het geselecteerde team bij afloop van de competitie op de betreffende toppositie eindigt.

To make the final: U moet voorspellen of het geselecteerde team de finale van de competitie bereikt.

Regular Season Most Wins/Defeats: U moet voorspellen welk team de meeste overwinningen/nederlagen noteert tijdens het betreffende toernooi volgens de officiële eindrangschikking van de competitie.

TAFELTENNIS

Hoofdmakten

*Sommige van de hieronder vermelde markten kunnen ook voorkomen onder **E-Table Tennis** (dezelfde regels zijn van toepassing)

In het geval dat een speler opgeeft, worden echter alle markten die aan tafel zijn beslist dienovereenkomstig afgewikkeld en worden alle overige markten nietig en ongeldig verklaard. Voor alle duidelijkheid: als een tafeltennissers opgeeft voordat het laatste punt is beslist, is de markt voor de wedstrijdwinnaar ongeldig, maar worden alle markten met betrekking tot specifieke games of punten die wel zijn beslist, dienovereenkomstig afgewikkeld.

Winner (1,2): Wedmarkt die bestaat uit het voorspellen van de winnaar van de wedstrijd, ongeacht de puntenmarge. **Handicap Games (spread):** U moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen door de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd op te tellen of ervan af te trekken. **Total Games (Over/Under):** U moet voorspellen of het totale aantal games dat in de wedstrijd wordt gespeeld boven of onder de aangegeven spread zal liggen. **Correct Score:** U moet de correcte score van de wedstrijd voorspellen in termen van door elke speler gewonnen games. Als een van de spelers tijdens de wedstrijd opgeeft, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig beschouwd. **Point Handicap:** U moet de winnaar van de gehele wedstrijd (in gewonnen punten) voorspellen door de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd (in punten) op te tellen of ervan af te trekken. **Total Points:** Bestaat uit het voorspellen of het totale aantal punten dat door beide teams wordt gescoord meer of minder zal zijn dan het getal dat in de gekozen wedmarkt wordt gegeven. **How many games will be decided by extra points?:** Voorspel hoeveel games tot extra punten komen (de winnaar van de set heeft meer dan 11 punten). **Exact Games:** U moet het exacte aantal games in de wedstrijd voorspellen. **Odd/Even (oneven/even):** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat in een game wordt gescoord een oneven of even getal zal zijn.

Game-markten

xth Game - Winner: Voorspel of de winnaar van de genoemde game de thuisploeg (1) of de uitploeg (2) zal zijn. **xth Game - Total Points:** Voorspel of het totale aantal punten van beide teams samen in een bepaalde game boven of onder een in de markt gegeven getal zal liggen. **xth Game - Point Handicap:** U moet de winnaar van de genoemde game (in gewonnen punten) voorspellen door de aangegeven spread bij het resultaat van de game (in punten) op te tellen of ervan af te trekken. **xth Game - odd/even:** Voorspel of het totale aantal punten van beide teams samen in de betreffende game een oneven of even getal zal zijn. **xth Game - race to X points:** U moet voorspellen welk team als eerste X punten bereikt in de genoemde game. **Game handicap:** U moet de winnaar van de game voorspellen door de aangegeven spread bij het resultaat van de game op te tellen of ervan af te trekken. **X game - Player N total:** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat speler N tijdens game "X" scoort boven of onder de aangegeven spread zal liggen. **X game - Winning margin:** U moet voorspellen hoe groot het verschil van een speler met zijn tegenstander zal zijn aan het einde van game X, bijvoorbeeld speler N met 1-5 punten. **Game handicap:** U moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen door de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd op te tellen of ervan af te trekken. **X game - winner:** U moet de winnaar van de aangegeven game X in de wedstrijd voorspellen **X game - point handicap:** U moet de winnaar van game X voorspellen door de aangegeven spread op te tellen of af te trekken **X game - total points:** U moet het totale aantal punten voorspellen dat tijdens de specifieke game van de wedstrijd wordt

gescoord **X game - Odd/Even**: U moet voorspellen of het totale aantal punten in een specifieke game een oneven of even getal zal zijn. **X game - race to points**: U moet voorspellen welke speler als eerste een bepaald aantal punten in die game bereikt. **X game correct score**: U moet de exacte eindscore van de aangegeven game voorspellen **X game - Winning margin**: U moet de marge voorspellen waarmee een speler een specifieke game wint. **X game - point betting**: U moet voorspellen welke speler het Ne punt wint tijdens game X van de wedstrijd

BASKETBAL 3x3

Alle weddenschappen op basketbal 3x3 zijn gebaseerd op de reguliere speeltijd, tenzij anders vermeld in de marktnaam.

Hoofdmakten

Money Line (winnaar): Voorspel de winnaar van de wedstrijd, ongeacht de puntenmarge. **Total (Over/Under)**: Hierbij voorspelt u of het totale aantal punten dat door beide teams wordt gescoord hoger of lager zal zijn dan de lijn die in de gekozen wedmarkt wordt aangegeven. Bijvoorbeeld: Over 215.5 - Under 215.5. **Handicap (spread)**: U moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen, waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd wordt opgeteld of daarvan wordt afgetrokken. **Winnaar van de wedstrijd 1X2**: Voorspel of de winnaar de thuisploeg of de uitploeg zal zijn, met daarnaast de mogelijkheid om gelijkspel te selecteren. **Even/Odd (even/oneven)**: Hier voorspelt u of het resultaat van de wedstrijd een oneven of even getal zal zijn. **Totaal aantal punten per team (thuis - uit)**: Hierbij voorspelt u of het totale aantal punten dat door de thuisploeg of de uitploeg wordt gescoord hoger of lager zal zijn dan de lijn die in de gekozen wedmarkt wordt aangegeven. Bijvoorbeeld: Over 215.5 - Under 215.5.

BANDY

Alle weddenschappen op bandy zijn gebaseerd op de reguliere speeltijd, tenzij anders vermeld in de marktnaam.

Hoofdmakten

1X2: U moet de uitkomst van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (de thuisploeg wint), X (de teams spelen gelijk), 2 (de uitploeg wint).

Total (Over/Under): U moet voorspellen of het totale aantal doelpunten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord boven of onder de aangegeven lijn zal liggen.

Xe doelpunt: U moet voorspellen welk team het Xe doelpunt zal maken

Double Chance: U moet de uitkomst van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de wedstrijd wint de thuisploeg of eindigt de wedstrijd in gelijkspel), X2 (aan het einde van de wedstrijd wint de uitploeg of eindigt de wedstrijd in gelijkspel), 12 (aan het einde van de wedstrijd wint de thuisploeg of wint de uitploeg).

Handicap 1x2: U moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen, waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd wordt opgeteld of daarvan wordt afgetrokken.

Totaal thuisploeg: U moet voorspellen of het totale aantal doelpunten dat de thuisploeg tijdens de wedstrijd behaalt

boven een bepaald aantal (Over) of onder een bepaald aantal (Under) zal liggen

Totaal uitploeg: U moet voorspellen of het totale aantal doelpunten dat de uitploeg tijdens de wedstrijd scoort

boven een bepaald aantal (Over) of onder een bepaald aantal (Under) zal liggen

Odd/Even (oneven/even): U moet voorspellen of het totale aantal doelpunten dat in de wedstrijd wordt gescoord een oneven of even getal zal zijn.

Both Teams To Score: U moet voorspellen of beide teams tijdens de wedstrijd ten minste één doelpunt zullen maken.

Halftime/Fulltime (rust/eindstand): U moet voorspellen welk team de eerste helft van de wedstrijd wint en welk team aan het einde van de wedstrijd wint.

1e helft - Double Chance: U moet de uitkomst van de 1e helft van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de eerste helft wint de thuisploeg of staat het gelijk), X2 (aan het einde van de eerste helft wint de uitploeg of staat het gelijk), 12 (aan het einde van de eerste helft wint de thuisploeg of wint de uitploeg).

1e helft - Draw No Bet: U moet voorspellen welk team de eerste helft wint. Staat het bij rust gelijk, dan wordt uw inzet terugbetaald.

2e helft - 1x2: U moet voorspellen welk team de 2e helft van de wedstrijd wint

2e helft - Double Chance: U moet de uitkomst van de 2e helft van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (de thuisploeg wint of speelt gelijk), X2 (de uitploeg wint of speelt gelijk), 12 (de thuisploeg wint of de uitploeg wint).

2e helft - Handicap: U moet de winnaar van de 2e helft van de wedstrijd voorspellen, waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd wordt opgeteld of daarvan wordt afgetrokken.

2e helft - Total: U moet voorspellen of het totale aantal doelpunten dat tijdens de tweede helft wordt gescoord boven of onder een bepaald aantal zal liggen

Laatste team dat scoort: U moet voorspellen welk team het laatste doelpunt van de wedstrijd zal maken.

Race to N Goals: U moet voorspellen welk team als eerste een specifiek aantal doelpunten in de wedstrijd bereikt

Winnaar: U moet voorspellen welk team de wedstrijd zal winnen.

1e helft – 1X2: U moet het resultaat van de eerste helft voorspellen als winst voor de thuisploeg, gelijkspel of winst voor de uitploeg.

1e helft – Handicap: U moet de winnaar van de eerste helft voorspellen nadat de aangegeven handicap op een van de teams is toegepast.

1e helft – Total: U moet voorspellen of het totale aantal doelpunten dat in de eerste helft wordt gescoord boven of onder een bepaald aantal zal liggen.

Bandy Outrights

Winnaar: U moet de winnaar van het betreffende toernooi voorspellen volgens de officiële rangschikking van de competitie.

FLOORBALL

Alle weddenschappen op floorball zijn gebaseerd op de reguliere speeltijd, tenzij anders vermeld in de marktnaam.

Hoofdmarkten

1X2: U moet de uitkomst van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (de thuisploeg wint), X (de teams spelen gelijk), 2 (de uitploeg wint).

Handicap: U moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen, waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd wordt opgeteld of daarvan wordt afgetrokken.

Total (Over/Under): U moet voorspellen of het totale aantal doelpunten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord boven of onder de aangegeven lijn zal liggen.

Handicap 1x2: U moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen, waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd wordt opgeteld of daarvan wordt afgetrokken.

Totaal thuisploeg: U moet voorspellen of het totale aantal doelpunten dat de thuisploeg tijdens de wedstrijd scoort boven een bepaald aantal (Over) of onder een bepaald aantal (Under) zal liggen

Totaal uitploeg: U moet voorspellen of het totale aantal doelpunten dat de uitploeg tijdens de wedstrijd scoort boven een bepaald aantal (Over) of onder een bepaald aantal (Under) zal liggen

Odd/Even (oneven/even): U moet voorspellen of het totale aantal doelpunten dat in de wedstrijd wordt gescoord een oneven of even getal zal zijn.

Both Teams To Score: U moet voorspellen of beide teams tijdens de wedstrijd ten minste één doelpunt zullen maken.

Komt er verlenging: U moet voorspellen of de wedstrijd in de verlenging zal belanden

Total (Over-exact-Under): U moet voorspellen of de eindscore boven een bepaald aantal (Over), exact een bepaald aantal, of onder een bepaald aantal (Under) zal zijn

Highest Scoring Period (periode met de meeste doelpunten): U moet voorspellen in welke van de drie periodes in totaal de meeste doelpunten worden gescoord

Xe periode - 1x2: U moet het resultaat van de wedstrijd tijdens de Xe periode voorspellen

Xe periode - Total: U moet voorspellen of het totale aantal doelpunten dat in een specifieke periode wordt gescoord boven of onder een bepaald aantal zal liggen.

Xe periode - Draw No Bet: U moet voorspellen welk team de specifieke periode wint. Eindigt de periode in een gelijke stand, dan wordt uw inzet terugbetaald.

Xe periode - Handicap: U moet de winnaar van de Xe periode van de wedstrijd voorspellen, waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van de periode wordt opgeteld of daarvan wordt afgetrokken.

Xe periode - Double Chance: U moet de uitkomst van de specifieke periode van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (de thuisploeg wint of speelt gelijk), X2 (de uitploeg wint of speelt gelijk), of 12 (een van beide teams wint).

Race to Z Goals: U moet voorspellen welk team als eerste een bepaald aantal doelpunten bereikt

Floorball Outrights

Winnaar: U moet de winnaar van het betreffende toernooi voorspellen volgens de officiële rangschikking van de competitie.

WATERPOLO

Alle weddenschappen op waterpolo zijn gebaseerd op de reguliere speeltijd, tenzij anders vermeld in de marktnaam.

Hoofdmakten

1X2: U moet de uitkomst van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (de thuisploeg wint), X (de teams spelen gelijk), 2 (de uitploeg wint).

Total (Over/Under): U moet voorspellen of het totale aantal doelpunten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord boven of onder de aangegeven lijn zal liggen.

Waterpolo Outrights

Winnaar: U moet de winnaar van het betreffende toernooi voorspellen volgens de officiële rangschikking van de competitie.

KABADDI

Alle weddenschappen op kabaddi zijn gebaseerd op de reguliere speeltijd, tenzij anders vermeld in de marktnaam.

Hoofdmakten

1X2: U moet de uitkomst van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (de thuisploeg wint), X (de teams spelen gelijk), 2 (de uitploeg wint).

Total (Over/Under): U moet voorspellen of het totale aantal punten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord boven of onder de aangegeven lijn zal liggen.

Double Chance: U moet de uitkomst van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de wedstrijd wint de thuisploeg of eindigt de wedstrijd in gelijkspel), X2 (aan het einde

van de wedstrijd wint de uitploeg of eindigt de wedstrijd in gelijkspel), 12 (aan het einde van de wedstrijd wint de thuisploeg of wint de uitploeg).

Draw No Bet (DNB): deze wedmarkt houdt het volgende in: om een weddenschap als winnend aan te merken, moet er noodzakelijkerwijs een winnend team zijn. Dit betekent dat, als de wedstrijd in een gelijkspel eindigt, het ingezette geld wordt terugbetaald. Als de eindstand bijvoorbeeld een gelijkspel oplevert, wordt de weddenschap als ongeldig afgewikkeld.

Winning Margin (winstmarge): Wedmarkt waarbij u het verschil voorspelt dat een team aan het einde van de wedstrijd ten opzichte van zijn tegenstander zal hebben, bijvoorbeeld thuisploeg met 1-5 punten.

Halftime/Fulltime (rust/eindstand): U moet de uitkomst van de 1e helft van de wedstrijd voorspellen in combinatie met de uitkomst van de wedstrijd. De mogelijke uitkomsten zijn: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X en 2/2).

Totaal thuisploeg: U moet voorspellen of het totale aantal punten dat de thuisploeg tijdens de wedstrijd scoort boven of onder de aangegeven lijn zal liggen.

Totaal uitploeg: U moet voorspellen of het totale aantal punten dat de uitploeg tijdens de wedstrijd scoort boven of onder de aangegeven lijn zal liggen.

Highest Scoring Half (helft met de meeste punten): U moet voorspellen in welke helft de meeste punten worden gescoord.

Odd/Even (oneven/even): U moet voorspellen of het wedstrijdresultaat een oneven of even getal is; als het wedstrijdresultaat "0:0" is, worden weddenschappen als "even" geteld.

Markten eerste helft

1e helft - Draw No Bet: U moet de winnaar van de 1e helft voorspellen. Eindigt de helft in een gelijke stand, dan worden alle weddenschappen ongeldig verklaard; wordt de helft niet uitgespeeld, dan wordt deze markt ongeldig verklaard.

1e helft - Double Chance: U moet de uitkomst van de 1e helft voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de 1e helft wint de thuisploeg of staat het gelijk), X2 (aan het einde van de 1e helft wint de uitploeg of staat het gelijk), 12 (aan het einde van de 1e helft wint de thuisploeg of wint de uitploeg).

1e helft - Handicap: U moet de winnaar van de 1e helft voorspellen, waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van de helft wordt opgeteld of daarvan wordt afgetrokken; wordt de helft niet uitgespeeld, dan wordt deze markt ongeldig verklaard. **1e helft - Total (Under/Over):** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat tijdens de 1e helft wordt gescoord boven of onder de gegeven lijn zal liggen; wordt de helft niet uitgespeeld, dan wordt deze markt ongeldig verklaard. **1e helft - Totaal thuisploeg/uitploeg (Under/Over):** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat het genoemde team (thuisploeg of uitploeg) tijdens de 1e helft scoort boven of onder de gegeven lijn zal liggen; wordt de helft niet uitgespeeld, dan wordt deze markt ongeldig verklaard. **1e helft - Odd/Even:** U moet voorspellen of het totale aantal punten dat in de 1e helft wordt gescoord oneven of even zal zijn; wordt de helft niet uitgespeeld, dan wordt deze markt ongeldig verklaard.

BOWLS

Hoofdmakten

Winnar (1,2): Wedmarkt waarbij u de winnar van de wedstrijd voorspelt, ongeacht de puntenmarge.

Handicap Sets: U moet het resultaat voorspellen in het aantal gewonnen sets per speler, waarbij de in de weddenschap aangegeven spread bij het eindresultaat wordt opgeteld of daarvan wordt afgetrokken.

Correct Score: U moet de juiste score van de wedstrijd voorspellen in het aantal gewonnen sets per speler. Als een speler tijdens de wedstrijd opgeeft, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Total Sets (Over/Under): U moet voorspellen of het totale aantal sets dat in de wedstrijd wordt gespeeld boven of onder de aangegeven spread zal liggen.

Xe set - 1X2: U moet de uitkomst van de Xe set voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (speler 1 wint), X (de spelers spelen gelijk), 2 (speler 2 wint).

Xe set - Draw No Bet: U moet de winnar van de 1e helft voorspellen. Eindigt de helft in een gelijke stand, dan worden alle weddenschappen ongeldig verklaard; wordt de helft niet uitgespeeld, dan wordt deze markt ongeldig verklaard.

Xe set - Handicap: U moet de winnar van de genoemde set voorspellen (in gewonnen punten), waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van de set (in punten) wordt opgeteld of daarvan wordt afgetrokken.

Xe set - Total: Voorspel of het totale aantal punten dat beide spelers samen in de genoemde set behalen boven of onder de lijn zal liggen.

Xe set - Totaal speler 1/2: U moet voorspellen of het totale aantal punten dat de genoemde speler tijdens de betreffende set scoort boven of onder de aangegeven lijn zal liggen; wordt de set niet uitgespeeld, dan wordt deze markt ongeldig verklaard.

Bowls Outrights

Winnar: U moet de winnar van het betreffende toernooi voorspellen volgens de officiële rangschikking van de competitie.

PADEL

Hoofdmakten

Winnar (1,2): Wedmarkt waarbij u de winnar van de wedstrijd voorspelt, ongeacht de puntenmarge.

Handicap Games (spread): U moet de winnar van de wedstrijd voorspellen, waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd wordt opgeteld of daarvan wordt afgetrokken. **Handicap Sets:** U moet het resultaat voorspellen in het aantal gewonnen sets per speler, waarbij de in de weddenschap aangegeven spread bij het eindresultaat wordt opgeteld of daarvan wordt afgetrokken. **Correct Score:** U moet de juiste score van de wedstrijd voorspellen in het aantal gewonnen sets per speler. Als een speler tijdens de wedstrijd opgeeft, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig beschouwd. **Total**

Games (Over/Under): U moet voorspellen of het totale aantal games dat in de wedstrijd wordt gespeeld boven of onder de aangegeven spread zal liggen. **Odd/Even games (oneven/even):** Voorspel of het totale aantal games aan het einde van de wedstrijd een oneven of even getal is.

Total Games (Over/Under) speler 1: U moet voorspellen of het totale aantal games voor speler 1 boven of onder de aangegeven spread zal liggen. Een tiebreak wordt als een game beschouwd. Het aantal gespeelde games wordt bij de afwikkeling van de weddenschap aangegeven door het tweede getal tussen haakjes. Als de wedstrijd niet wordt uitgespeeld, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Total Games (Over/Under) speler 2: U moet voorspellen of het totale aantal games voor speler 2 boven of onder de aangegeven spread zal liggen. Een tiebreak wordt als een game beschouwd. Het aantal gespeelde games wordt bij de afwikkeling van de weddenschap aangegeven door het tweede getal tussen haakjes. Als de wedstrijd niet wordt uitgespeeld, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Winnaar & Total: U moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen en of het aantal gespeelde games boven of onder de aangegeven spread zal liggen.

Tiebreak (ja/nee): U moet voorspellen of er in de wedstrijd een tiebreak zal komen. **Deuce in the game (ja/nee):** "Deuce in the game" betekent dat de stand in de game de score 40-40 zal bereiken. **Winnaar 1e set:** U moet de winnaar van de eerste set voorspellen. De weddenschap wordt als "ongeldig" beschouwd als de eerste set niet wordt uitgespeeld. **Winnaar 2e set:** U moet de winnaar van de tweede set voorspellen. De weddenschap wordt als "ongeldig" beschouwd als deze set niet wordt uitgespeeld.

Winnaar set "X": U moet de winnaar van set "X" voorspellen. De weddenschap wordt als "ongeldig" beschouwd als deze set niet wordt uitgespeeld. **Dubbel resultaat (eerste set/wedstrijd):** Voorspel in één wedmarkt de winnaar van de eerste set en de winnaar aan het einde van de wedstrijd. **Speler 1 wint exact 1 set:** Voorspel of de thuisspeler tijdens de wedstrijd precies 1 set zal winnen. **Speler 2 wint exact 1 set:** Voorspel dat de uitspeler tijdens de wedstrijd precies 1 set zal winnen. **Exact aantal sets:** U moet het exacte aantal sets in de wedstrijd voorspellen. **Totaal aantal sets:** U moet voorspellen of het totale aantal sets dat in de wedstrijd wordt gespeeld boven of onder de aangegeven spread zal liggen. **Any set to nil (set naar nul):** Voorspel of ten minste één set van de wedstrijd eindigt met de exacte score 6-0 / 0-6. **Set "X" Handicap games:** U moet de winnaar van set "X" voorspellen, waarbij de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd wordt opgeteld of daarvan wordt afgetrokken. Als de wedstrijd niet wordt uitgespeeld, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig beschouwd. **Set "X" Total games:** U moet voorspellen of het totale aantal games dat in set "X" van de wedstrijd wordt gespeeld boven of onder de aangegeven spread zal liggen. **Set "X" Correct Score:** U moet de exacte juiste score van set "X" voorspellen. Als de genoemde set niet wordt uitgespeeld, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig beschouwd. **Speler 1 wint een set:** U moet voorspellen of speler 1 al dan niet ten minste één set in de wedstrijd wint. Er zijn twee mogelijke uitkomsten: JA en NEE. **Speler 2 wint een set:** U moet voorspellen of speler 2 al dan niet ten minste één set in de wedstrijd wint. Er zijn twee mogelijke uitkomsten: JA en NEE. **Set "X" Odd/Even:** U moet voorspellen of het totale aantal games dat in set "X" van de wedstrijd wordt gespeeld oneven of even zal zijn. **Set "X" komt er een tiebreak:** U moet voorspellen of er in set "X" een tiebreak zal komen. **Set "N" - Race to x games:** U moet voorspellen welke speler in de specifieke set als eerste "X" games bereikt. **Wie wint game (X en Y) van set n:** Wedmarkt waarbij u de speler voorspelt die de games X en Y van set n wint. Bijvoorbeeld: 1 (games 6 en 7) 2e set (waarbij op de thuisspeler wordt gewed) - X (game 6 en 7) 2e set (waarbij u op de gelijke stand wedt) - 2 (game 6 en 7) 2e set (waarbij u op de uitspeler wedt).

Wie wint punt X in game Y van set n? (inclusief live gameweddenschappen): Voorspel de speler die punt x van game y van set n wint. Bijvoorbeeld: de speler Wawrinka wint het 1e punt in game 10 van de 3e set van de wedstrijd. **Wie wint game x van de set (1, 2, 3, 4, 5)? (inclusief live gameweddenschappen):** Voorspel de speler die game x wint van de set die in de wedmarkt is vermeld. Bijvoorbeeld: 1 (game 10) 2e set - 2 (game 10) 2e set. **Exact aantal punten in game X (1e set): (inclusief live gameweddenschappen):** Hiermee voorspelt u het exacte aantal punten dat in de gekozen game wordt gespeeld, in de wedmarkt voor de eerste set. **Deuce in the game ja-nee (inclusief liveweddenschappen):** "Deuce in the game" betekent dat de stand in de game de score 40-40 zal bereiken. **Resultaat van game X (set N) speler 1 of 2 (0-15-30-40):** Hierbij voorspelt u de winnaar van een game en hoeveel punten de tegenstander zal maken (0-15-30-40); kiest u bijvoorbeeld speler 1 op 30, dan betekent dit dat de game door speler 1 wordt gewonnen, maar dat speler 2 30 punten scoort. **Set "N" game x - Odd/Even punten:** Hierbij voorspelt u of het aantal punten dat in een game van een set wordt gespeeld oneven of even zal zijn. **Set "N" game x - Correct Score of break:** Hierbij voorspelt u de winnaar van een game en hoeveel punten de tegenstander zal maken (0-15-30-40), of dat er in de genoemde game een servicebreak zal plaatsvinden. **Set "N" game Y - Race to x punten:** Voorspel de speler die in de specifieke game als eerste X punten bereikt. **Set "N" game Y - winnaar eerste x punten:** Voorspel de speler die de eerste X punten in de specifieke game wint. **Set X game Z - winnaar:** U moet de winnaar van een specifieke game binnen een bepaalde set voorspellen. **Set X game Z - puntenweddenschap:** U moet de uitkomst van een specifiek punt in een bepaalde game voorspellen.

SHORT FOOTBALL

Alle weddenschappen op short football zijn gebaseerd op de reguliere speeltijd, tenzij anders vermeld in de marktnaam.

Hoofdmarkten

1e helft - Odd/Even (oneven/even): U moet voorspellen of het totale aantal doelpunten dat in de eerste helft van een voetbalwedstrijd wordt gescoord een oneven of even getal zal zijn **1X2:** U moet de uitkomst van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (de thuisploeg wint), X (de teams spelen gelijk), 2 (de uitploeg wint). **1e helft - Double Chance:** U moet de uitkomst van de 1e helft voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de 1e helft wint de thuisploeg of staat het gelijk), X2 (aan het einde van de 1e helft wint de uitploeg of staat het gelijk), 12 (aan het einde van de 1e helft wint de thuisploeg of wint de uitploeg). **Total (Over/Under):** U moet voorspellen of het totale aantal doelpunten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord boven of onder de aangegeven lijn zal liggen.

1e helft - Total: U moet voorspellen of het totale aantal doelpunten dat alleen tijdens de eerste helft wordt gescoord boven of onder de aangegeven spread zal liggen. **1e helft - 1x2:** U moet alleen de uitkomst van de eerste helft van de wedstrijd voorspellen. **Odd/Even:** U wedt erop of het totale aantal doelpunten dat in de wedstrijd wordt gescoord een oneven of even getal zal zijn