

INHOUD

ALGEMENE VOORWAARDEN	5
De uitkomst van een markt wordt afgehandeld zodra deze is vastgesteld.	5
Scorers: Eerste, Laatste, Speler scoort op willekeurig moment / doelpuntenmaker	11
Basketbal	11
IJshockey	11
Honkbal	13
American Football	13
Afwikkeling van Asian Lines	13
TEASER BETS	15
DEAD HEAT REGEL	15
REGELS VOOR CLASSIFICATIE MARKTEN	16
BET BUILDER	16
VOETBAL VROEGE UITBETALING	17
HONKBAL VROEGE UITBETALING	17
AMERICAN FOOTBALL VROEGE UITBETALING	18
BASKETBAL VROEGE UITBETALING	18
TENNIS VROEGE UITBETALING	19
IJSHOCKEY VROEGE UITBETALING	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 TENNISWEDSTRIJD WINNAAR	21
0% MARGE OP BASEBALL MONEY LINE	21
0% MARGE OP IJSHOCKEY MONEY LINE	21
0-0 GELD TERUG-AANBIEDING	22
 UITLEG SPORTREGELS EN MARKTEN	 22
VOETBAL	22
Belangrijkste markten*	22
Eerste helft Markten	28
Tweede helft Markten	30
Combo Markten	32
Doelpuntenmarkten / Speler Specials Markten	37
Andere Speler Specials	44
Extra Markten	45
Snelle markten / Interval Markten	51
Voetbal - Outrights	54
Statistische afhandeling	56
 TENNIS	 57
Algemene voorwaarden	57
Belangrijkste markten	59

Set Markten	61
Tennis - Outrights	65
BASKETBAL	66
Belangrijkste markten*	66
1e helft Markten	71
2e helft Markten	71
Kwart Markten	72
Spelersspecial Markten	73
Extra markten	76
Basketbal - Outrights	77
IJSHOCKEY / VELD HOCKEY	78
Belangrijkste markten*	78
Periode Markten	83
Speler Specials	85
IJshockey/veldhockey Outrights	86
HANDBAL	86
Belangrijkste markten	87
1e helft markten	88
2e helft markten	89
Speler Specials	89
Handbal Outrights	89
AMERICAN FOOTBALL	90
Belangrijkste markten	90
1e helft markten	92
2e helft markten	92
Kwart Markten	93
Drive Markten	93
Speler Specials	94
Team Specials	99
Andere statistische markten	105
American Football Outrights	109
Honkbal	111
REGELS HONKBAL	111
Belangrijkste markten	112
Innings Markten	114
Honkbalspeler Specials Markten	116
Extra Markten	117
Honkbal Outright Markten	119
RUGBY / RUGBY LEAGUE	120
Belangrijkste markten	120
1e helft Markten	125
2e helft Markten	128
Combo Markten	130
Try Markten	130
Rugby/Rugby League Outright Markten	134
MOTORSPORT	134
Motorsport Markten	134
MOTORBIKES	137

Motorbikes Markten	137
Wielrennen	137
Wielrennen Markten	138
CURLING	138
Curling Belangrijkste markten	139
Curling Outright Markten	139
WINTER SPORTEN	139
Wintersport Markten	139
BOXING/MMA	140
Boksen/MMA Markten	141
VOLLEYBALL	144
Belangrijkste markten	144
Set Markten	145
Outright Markten	145
BEACH VOLLEY	145
Belangrijkste markten	145
Set Markten	146
Outright markten	146
DARTS	146
Belangrijkste markten	146
Snelle markten	147
Rechtstreekse markten	148
FUTSAL	149
Futsal Markten	149
Eerste helft Markten	150
Andere Markten	150
SNOOKER	151
Snooker Markten	151
Rechtstreekse markten	152
GOLF	152
Golf Markten:	152
CRICKET	157
Cricket Markten	158
Outright markten:	163
BEACH SOCCER	163
Belangrijkste markten	163
Outrights	163
BADMINTON	164
Belangrijkste markten	164
Outright Markten	164
BIATLON / ATLETIEK	164
Outright	164

PESAPALLO	165
Belangrijkste markten	165
Outrights	165
SQUASH	165
Belangrijkste markten	165
Outrights	166
SKI JUMPING	166
GAELISCH HURLING	166
Belangrijkste markten	166
Outrights	166
AUSSIE REGELS	167
Belangrijkste markten	167
Kwart Markten	167
Outrights	168
TAFEL TENNIS	169
Belangrijkste markten	169
Game Markten	169
Basketbal 3x3	170
Belangrijkste markten	170
BANDY	170
Belangrijkste markten	170
Bandy Outrights	171
FLOORBALL	171
Belangrijkste markten	171
Floorball Outrights	171
WATERPOLO	171
Belangrijkste markten	171
Waterpolo Outrights	171
KABADDI	172
Belangrijkste markten	172
Eerste helft Markten	172
BOWLS	173
Belangrijkste markten	173
Bowls Outrights	174
PADEL TENNIS	174
Belangrijkste markten	174
SHORT FOOTBALL	176
Belangrijkste markten	176

ALGEMENE VOORWAARDEN

De uitkomst van een markt wordt afgehandeld zodra deze is vastgesteld.

In het geval dat een lange of korte termijn outright markt wordt beslist door middel van een officiële aankondiging, behoudt het bedrijf zich het recht voor om alle weddenschappen die geplaatst zijn na de publicatie van de uitslag te annuleren.

In het geval dat een wedstrijd niet voltooid wordt (door weersomstandigheden, onvoldoende spelers etc.) en uiteindelijk beslist wordt door de scheidsrechter en/of een officiële aankondiging, behoudt het bedrijf zich het recht voor om alle weddenschappen die geplaatst zijn na de aankondiging door de officiële bron dienovereenkomstig af te wikkelen.

In het geval dat de aankondiging meer dan 48 uur na het einde van de wedstrijd wordt gedaan en onbesliste weddenschappen al als onbeslist zijn afgehandeld en dus ongeldig zijn verklaard, blijft de regeling van kracht.

Spelersspecials zijn uitgesloten van de bovenstaande regel.

Als een markt niet eerder in de wedstrijd wordt beslist, regelt het bedrijf het resultaat van de wedstrijd zodra de normale duur (reguliere speeltijd) van de wedstrijd is voltooid, tenzij anders vermeld in de marktbeschrijving op de website.

*Voorbeeld 1: **Wedstrijdwinnaar 1X2*** markt van een evenement wordt bepaald na het einde van de normale duur (reguliere speeltijd) van het evenement. Voetbal (Soccer) 1x2 Wedstrijdwinnaar wordt bepaald na de 90 minuten, inclusief eventuele extra minuten die door de scheidsrechter van de wedstrijd worden toegekend als "normale duur".

In het geval dat een evenement wordt beslist in de verlenging (wanneer de reguliere speeltijd niet beslist over de winnaar) worden alle markten die onderhevig zijn aan "inclusief verlenging" uitbetaald na afloop van de verlenging. Strafschoppen (of andere beslissingsmethoden) die volgen worden niet in overweging genomen, tenzij duidelijk vermeld in de markt.

Evenementen die om welke reden dan ook niet op tijd zijn begonnen of zelfs zijn uitgesteld, kunnen open worden gehouden en alle weddenschappen blijven geldig als deze evenementen aftrappen (beginnen) binnen de volgende 48 uur vanaf de officiële starttijd. In alle andere gevallen behoudt het bedrijf zich het recht voor om naar eigen goeddunken alle weddenschappen op dergelijke uitgestelde evenementen te annuleren en de inzet aan de klanten terug te betalen.

In het geval dat evenementen die na aanvangstijd worden gestaakt en binnen 48 uur na de officiële aanvangstijd worden voortgezet door de organisator, behoudt het bedrijf zich het recht voor om alle weddenschappen geldig te houden en af te handelen op basis van dit resultaat.

Evenementen die na aanvangstijd worden gestaakt en niet binnen 48 uur door de organisator worden hervat, zal het bedrijf alle op het veld reeds bepaalde markten afwikkelen en de resterende weddenschappen ongeldig verklaren, waarbij de inzetten aan de klanten worden terugbetaald.

In dergelijke gevallen behoudt het bedrijf zich echter het recht voor om naar eigen goeddunken alle weddenschappen op dergelijke gestaakte evenementen te annuleren en de inzet aan de klanten terug te betalen.

Alle markten die te maken hebben met de kwalificatie van een team (bijv. Te kwalificeren, Methode van Overwinning etc.) door middel van een specifiek toernooi (Bekerwedstrijden, Playoff wedstrijden etc.) zullen als ongeldig worden beschouwd in het geval dat de wedstrijd wordt uitgesteld of gestaakt en de wedstrijd niet binnen 48 uur opnieuw wordt ingepland om te worden gespeeld. In het geval dat er 2 legs zijn, zullen alleen de markten die geplaatst zijn in de uitgestelde wedstrijd(en) ongeldig zijn.

Alle weddenschappen met betrekking tot kwalificaties op outrights voor de korte of lange termijn blijven staan totdat ze zijn beslist, ongeacht uitstel/afstel van de evenementen.

Op bovenstaande algemene voorwaarde zijn er uitzonderingen zoals in:

Tennisedstrijden blijven open met alle inzetten geldig totdat de officials of het organiserende orgaan een winnaar aanwijzen. In dergelijke gevallen is de 48-uursregel niet geldig. Echter, in het geval dat een speler zich terugtrekt of in gebreke blijft (blessure, ziekte of persoonlijke omstandigheden), een volwassen beslissing, walkover, diskwalificatie of opgave, worden alle markten die in het veld zijn vastgesteld dienovereenkomstig afgehandeld en alle overige onbesliste ongeldig verklaard. Om twijfel te voorkomen, als een tennisspeler zich terugtrekt voordat het laatste punt is voltooid, is de markt voor de wedstrijdwinnaar ongeldig, maar alle markten die verband houden met specifieke sets of games die zijn bepaald, worden dienovereenkomstig afgewikkeld.

In het geval dat de volgende Amerikaanse sportwedstrijden zoals MLB (of andere honkbalcompetities), NHL en NBA (NFL en MLS vallen niet onder deze regel) niet aftrappen of worden gestaakt na de aftrap en niet binnen dezelfde dag worden hervat in de lokale tijdzone vanaf de aangekondigde aftrap tijd, zijn alle onbesliste weddenschappen ongeldig.

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

(bijv. in het bovenstaande voorbeeld zijn de markten van de tweede helft nog niet beslist; deze zullen ongeldig worden verklaard en de inzet zal aan de klanten worden terugbetaald).

In het geval van afgelaste of uitgestelde NFL(of ander American Football) evenementen, worden alle markten als ongeldig beschouwd tenzij de wedstrijd doorgaat in hetzelfde NFL(of ander American Football) weekschema (donderdag - woensdag lokale stadiontijd).

MLB (of andere honkbalcompetities): de Moneyline (Winnaarsmarkt) wordt als beslist beschouwd als de officials van de competitie de wedstrijd als beëindigd beschouwen en als:

1. ten minste 5 innings zijn voltooid

OF

2. 4,5 innings zijn voltooid en het thuisteam (of het team dat als tweede aan slag is) voorstaat. In alle andere gevallen worden weddenschappen op de Money Line als ongeldig afgehandeld.

Om twijfel te voorkomen, weddenschappen op alle andere markten (bijv. Totalen, Spread etc) blijven staan, tenzij al besloten, als:

1. ten minste 9 innings zijn voltooid

OF

2. 8,5 innings zijn voltooid en het thuisteam (of de ploeg die als tweede aan slag is) staat voor.

In alle andere gevallen worden inzetten als ongeldig afgehandeld. Als een Mercy Rule wordt uitgeroepen, blijven alle weddenschappen staan op de score van dat moment.

MLB (of andere honkbalcompetities), alle **Pitcher Lines** (PL Markets voor Moneyline, Spread en Totals) zijn ongeldig in het geval van verandering van de vermelde startende werper. Inzetten geplaatst op Pitcher Lines markten zullen de indicatie (PL) bevatten op de betslip en de bet geschiedenis pagina's. In het geval dat de (PL) indicator niet zichtbaar is op de betslip, wordt de weddenschap geplaatst op de Action Line en zal deze dienovereenkomstig worden afgehandeld. Action Lines worden afgehandeld op basis van de uitkomst van het evenement, ongeacht eventuele wijzigingen van de werper. Alle nieuw aangeboden pitcher lines volgen de 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 **7-inning wedstrijd** blijven de weddenschappen op alle markten staan, tenzij al besloten, als :

1. ten minste 7 innings zijn voltooid

OF

2. 6,5 innings zijn voltooid en het thuisteam (of het team dat als tweede aan slag is) staat voor.

Uitzondering is de **Moneyline (Match Winner)** die als beslist wordt beschouwd als:

1. ten minste 5 innings zijn voltooid

OF

2. 4,5 innings zijn voltooid en het thuisteam (of de ploeg die als tweede aan slag is) staat voor.

In alle andere gevallen worden inzetten op Money Line als ongeldig afgehandeld.

Basketbal cup of playoff etc wedstrijden die beslist worden door best of 2 wedstrijden met samengevoegde punten worden onder specifieke regels afgehandeld. In het geval van een gelijkspel in de eerste wedstrijd wordt er geen verlenging gespeeld en wordt de winnaarsmarkt (inclusief verlenging) afgewikkeld als ongeldig, terwijl de rest van de markten normaal worden afgehandeld volgens het resultaat. Afhandeling zou hetzelfde zijn als de tweede wedstrijd gelijk is, terwijl er een winnaar is voor de eerste wedstrijd.

In gevallen waarin de winnende scores gelijk zijn na de tweede wedstrijd (bijv. Team A wint de eerste wedstrijd met een score van 75-70 en Team B wint de tweede wedstrijd met een score van 85-80) wordt er op alle markten afgehandeld op basis van het reguliere resultaat en wordt het resultaat van de verlenging genegeerd.

1.2 Het bedrijf behoudt zich het recht voor om een inzet geheel of gedeeltelijk niet te accepteren zonder de klant hiervoor een reden te geven. Als een bet niet wordt geaccepteerd, wordt de inzet van de klant terugbetaald.

1.3 Voordat een evenement begint, behoudt het bedrijf zich het recht voor om naar eigen goeddunken een weddenschap geheel of gedeeltelijk te annuleren, zelfs na acceptatie, zonder de klant hiervoor enige reden te geven.

Na aanvang van het evenement behoudt het bedrijf zich het recht voor om naar eigen goeddunken een bet geheel of gedeeltelijk ongeldig te maken of te annuleren, zelfs na acceptatie en zelfs na afhandeling, als een geldige reden voor is, zoals

- fout in de bewoording (duidelijke vergissing) van de gebeurtenis of de kansen, of starttijd.
- de klant probeert de bedrijfslimieten (potentiële uitbetaling) en het risicobeheer te omzeilen door meerdere identieke of vergelijkbare weddenschappen te plaatsen of meerdere rekeningen te openen
- de klant profiteert van elke openbare aankondiging of geheime informatie waar hij toegang toe heeft en die de uitkomst van de weddenschap bepaalt.
- de weddenschappen van de klant die met elkaar verband houden.
- de klant actief deelneemt aan het evenement, zoals spelers, scheidsrechters, managers of directe of indirecte relaties heeft met deelnemers aan het evenement.
- het bedrijf een technische fout maakt door verkeerde kansen of evenementen aan te bieden.
- elke andere geldige reden die op verzoek aan de klant wordt meegedeeld.

1.4 De maximale winst per bet slip is..... (..... EUR).

1.5 Ons bedrijf behoudt zich het recht voor om alle inzetten voor een evenement te annuleren als er een wijziging is met betrekking tot de locatie van het evenement.

1.6 Ons bedrijf behoudt zich het recht voor om alle weddenschappen te annuleren als er radicale veranderingen zijn in de omstandigheden van een evenement, zoals de lengte van de speeltijd, de afstand in een race snelheid of het aantal periodes, enz.

1.7 In het geval dat ons bedrijf vermoedt dat een sportweddenschap frauduleus is of met grote waarschijnlijkheid vervalst is, zodat de uitslag vooraf bekend is bij bepaalde personen, behoudt het bedrijf zich het recht voor om:

- specifieke wedbriefjes onbeslist te houden
- relevante regelgevende instanties en autoriteiten (ESSA, Sportradar, Federaties) te informeren over, afhankelijk van de instantie of autoriteit waaronder het bedrijf valt en waarmee het samenwerkt
- wachten tot een uitspraak van die instanties of autoriteiten wordt ingediend als feedback
- de weddenschap af te handelen of ongeldig te verklaren na de uitspraak van relevante instanties of autoriteiten

1.8 In het geval dat het systeem tijdens plaatsen van de bet om wat voor reden dan ook technisch wordt onderbroken, zal het bedrijf de standaard controles uitvoeren, zoals beschikbaarheid van fondsen, juistheid van prijzen, etc. en behoudt het bedrijf zich het recht voor om de bet dienovereenkomstig te accepteren of af te wijzen. In een dergelijk geval moet de klant inloggen zodra het systeem weer beschikbaar is en de pagina met de geschiedenis van de bets bezoeken om te bevestigen of de bet al dan niet is geaccepteerd.

1.9 Elke beslissing genomen door de **Video Assistent Referee (VAR)** die in strijd is met de oorspronkelijke beslissing genomen door de officials op het veld (inclusief niet-beslissingen zoals het spel door laten gaan voordat de video bekeken is), waardoor de situatie van de wedstrijd op het moment van het plaatsen van de bet gewijzigd wordt, zullen alle bets die geplaatst zijn in het tijdsbestek tussen het daadwerkelijke plaatsvinden van het oorspronkelijke incident en de definitieve beslissing van de scheidsrechter over het incident als ongeldig beschouwd worden, tenzij de winkansen die geboden worden op de specifieke bet aanbieding niet beïnvloed worden door het gebruik van VAR of al afgehandeld zijn in de aangeboden winkansen op het moment van acceptatie van de bet. De uitbetaling van alle andere ongerelateerde bet-aanbiedingen, inclusief bet-aanbiedingen die zijn bepaald op basis van spel tussen het moment van het oorspronkelijke incident en de beslissing na de VAR-review, die niet zijn beïnvloed/gewijzigd door de VAR-beslissing, blijft geldig.

Voor de resulterende doeleinden worden VAR-beoordelingen beschouwd als zijnde gebeurd op het moment van het oorspronkelijke incident waarvoor de VAR uiteindelijk zou worden gebruikt, zelfs als het spel niet onmiddellijk werd onderbroken. Het bedrijf behoudt zich het recht voor om eerder afgehandelde weddenschappen terug te draaien als de afgehandelde weddenschap onjuist blijkt te zijn na de definitieve beslissing van de scheidsrechter, op voorwaarde dat deze beslissing wordt genomen en gecommuniceerd voor het einde van de wedstrijd en/of het vermelde tijdsbestek.

1.10 Voor de gebruikerservaring en dus een beter visueel resultaat, past ons bedrijf twee decimale cijfers toe op de kansen die zichtbaar zijn op het scherm. De Total Odds berekeningen worden gedaan met een zesde decimale afronding, terwijl het Total Winning bedrag altijd wordt afgekapt op het tweede decimale cijfer. Elk verschil dat wordt opgemerkt, is slechts een product van de afrondingsregels die hierin worden uitgelegd.

1.11 De maximale tijd tussen de afhandeling van een betslip en een mogelijke herziening is 30 dagen.

1.12 Als de wedstrijd wordt beëindigd door de scheidsrechter in minuut 79:00 of later, worden alle markten dienovereenkomstig afgewikkeld met het FT-resultaat. Als de wedstrijd wordt beëindigd door de scheidsrechter op 78:59 of eerder, worden alle onbesliste markten als ongeldig beschouwd.

In wedstrijden die worden afgelast/gestaakt vanwege andere redenen (supportersrellen, gevechten tussen spelers, zware blessures, slecht weer, defecte schijnwerpers etc.), worden alle onbesliste markten ongeldig verklaard.

1.13 Ondersteunde wedstrijdformaten

De mogelijk ondersteunde formaten voor zowel voorweddenschappen als live weddenschappen zijn 2x25, 2x30, 2x35, 2x40, 2x45, 3x30.

Voor wedstrijden die korter duren dan 50 minuten of langer dan 90 minuten, worden alle markten geannuleerd. In alle andere gevallen blijven de weddenschappen normaal staan.

Voor het formaat 3x30 wordt de duur van de rust berekend als "Totale duur van de wedstrijd / 2".

Ons bedrijf neemt geen enkele verantwoordelijkheid voor onverwachte veranderingen in formaten en uiteindelijk relevante afhandeling op basis van onze regels, het risico ligt aan de kant van de klant en is opgenomen in de acceptatie van de AV tijdens hun registratie.

1.14 Outright (korte termijn en lange termijn outright) markten zijn onderworpen aan de 'Play-or-pay' regel. Onder de Play-or-Pay regel zullen weddenschappen op de deelnemers van een Outright markt normaal blijven staan, zelfs als het vermelde spelersteam/deelnemer niet in staat was om deel te nemen aan de competitie, ongeacht de reden (daarom afgehandeld als verloren). De bovenstaande regel geldt voor alle outright-markten (Winnaar, Top3, Top5 etc.) die verwijzen naar een lijst met deelnemers aan een competitie.

H2H (head to head) markten zijn uitgesloten, dus als een van de vermelde deelnemers niet deelneemt aan de competitie, worden de H2H markten waar hij/zij bij betrokken is als ongeldig afgehandeld. Dezelfde regeling wordt toegepast op markten die verband houden met de individuele prestaties van een team of deelnemer (bijv. klassementsmarkten). In het geval dat een deelnemer wordt vervangen door een andere deelnemer van hetzelfde team, zal de afhandeling van de teammarkten (H2H, klassement etc) gehandhaafd blijven, terwijl de individuele markten van de deelnemer ongeldig zullen zijn.

3. Uitleg van specifieke weddenschappen

Scorers: Eerste, Laatste, Speler scoort op willekeurig moment / doelpuntenmaker

Inzetten gelden alleen voor reguliere speeltijd. Eigen doelpunten (gebaseerd op officiële autoriteit) worden weggelaten of tellen als "geen scorer" als de wedstrijd alleen "eigen doelpunten" heeft.

Weddenschappen op de Eerste doelpuntenmaker VERVALLEN als een speler niet speelt of in het veld komt nadat het eerste doelpunt van de wedstrijd is gescoord, behalve in het geval van een eigen doelpunt, wat wordt genegeerd.

Weddenschappen op Laatste doelpuntenmaker VERVALLEN als een speler niet speelt. Speler die scoort geldt voor elke speler, ongeacht het tijdstip waarop hij/zij in het spel kwam.

Weddenschappen op Speler scoort op willekeurig moment / doelpuntenmaker gelden voor elke speler die betrokken is bij het spel, ongeacht het tijdstip waarop ze in het spel komen. Weddenschappen op Speler scoort op willekeurig moment / doelpuntenmaker VERVALLEN als een speler niet speelt.

In het geval dat een wedstrijd wordt gestaakt, maar er ten minste één doelpuntenmaker is geweest, zijn weddenschappen op de eerste doelpuntenmaker van toepassing en zijn weddenschappen op de laatste doelpuntenmaker ongeldig. Speler scoort op willekeurig moment / doelpuntenmaker markt voor deze speler wordt afgehandeld als winnaar en weddenschappen op andere spelers zijn ongeldig.

De bovenstaande regels gelden voor de markten '**Eerste/Altijd doelpuntenmaker & 1X2**' en '**Eerste/Altijd doelpuntenmaker & Juiste uitslag**'.

Basketbal

Alle speciale markten voor basketbalspelers worden afgehandeld volgens de relevante officiële bron. Eventuele verlengingen worden meegenomen in de afhandeling van alle beschikbare markten.

Speler H2H Markten : Inzetten gelden voor reguliere speeltijd inclusief verlenging (indien van toepassing). Als de vermelde speler helemaal niet deelneemt aan de wedstrijd, zijn de weddenschappen ongeldig. In het geval van een gelijkspel tussen de spelers, zijn de weddenschappen ongeldig.

IJshockey

De afhandeling geldt voor elke speler die het veld betreedt, tenzij anders vermeld op de marktnaam ("startopstelling"). In dat geval, als de vermelde speler niet in de startopstelling van de wedstrijd staat, worden de weddenschappen als ongeldig afgehandeld.

Altijd/X-de doelpuntenmaker (LIVE) : Inzetten gelden alleen voor reguliere speeltijd. Alle aangeboden spelers worden

beschouwd als Runners. Als een niet-genoteerde speler een doelpunt maakt, blijven alle inzetten op genoteerde spelers staan. Voor de afhandeling wordt alleen rekening gehouden met doelpunten en assists gescoord tijdens reguliere speeltijd. Let op: als de stand na de reguliere 0-0 is, worden alle weddenschappen als verloren beschouwd. Alle weddenschappen op spelers die op de lijst stonden, maar de wedstrijd hebben verlaten voor het einde van de wedstrijd (zoals blessures of schorsingen) blijven staan.

Speler die een punt scoort (LIVE) : Inzetten gelden alleen voor reguliere speeltijd. Alle aangeboden spelers worden beschouwd als Runners. Als een niet vermelde speler een punt scoort, blijven alle inzetten op vermelde spelers staan. Voor de afhandeling wordt alleen rekening gehouden met doelpunten en assists gescoord tijdens reguliere speeltijd. Let op: als de stand na de reguliere 0-0 is, worden alle weddenschappen als verloren beschouwd. Alle weddenschappen op spelers die op de lijst stonden, maar de wedstrijd hebben verlaten voor het einde van de wedstrijd (zoals blessures of schorsingen) blijven staan.

Andere ijshockeyspeler markten

Voor de volgende speciale spelersmarkten gelden weddenschappen voor reguliere speeltijd inclusief verlenging (indien van toepassing) tenzij anders vermeld. Potentiële penalty's tellen niet mee voor de afhandeling.

Speler Totaal Assists(of over/onder)(PREMATCH)

Speler Totaal Goals(of over/onder)(PREMATCH)

Speler Totaal Saves(of over/onder)(PREMATCH)

Speler Totaal Punten(of over/onder)(PREMATCH) :De markt heeft betrekking op doelpunten of assists van een speler.

Speler Totaal aantal schoten (of over/onder) (PREMATCH)

Speler Totaal aantal schoten op doel (of over/onder)(PREMATCH)

Speler H2H Markten: Als de vermelde speler helemaal niet deelneemt aan de wedstrijd, worden de inzetten als ongeldig afgehandeld. In het geval van een gelijkspel tussen de spelers zijn de weddenschappen ongeldig.

Honkbal

Alle speciale markten voor honkbalspelers worden afgehandeld volgens de relevante officiële bron. Eventuele extra gespeelde inning(s) worden meegenomen in de afhandeling van alle beschikbare markten.

Alle markten onder de Spelersspecials volgen deze regel: Als de vermelde speler niet in de startopstelling van de wedstrijd staat, worden de weddenschappen als ongeldig afgehandeld.

Speler H2H Markten: Als de vermelde speler helemaal niet deelneemt aan de wedstrijd, worden de inzetten als ongeldig afgehandeld. In het geval van een gelijkspel tussen de spelers zijn de weddenschappen ongeldig.

American Football

Alle speciale american football-markten voor spelers worden afgehandeld volgens de relevante officiële bron. Eventuele verlengingen worden meegenomen in de afhandeling van alle beschikbare markten.

Speler H2H Markten: Als de vermelde speler helemaal niet deelneemt aan de wedstrijd, worden de inzetten als ongeldig afgehandeld. In het geval van een gelijkspel tussen de spelers zijn de weddenschappen ongeldig.

Afwikkeling van Asian Lines

*Geldt voor alle markten die asian lines kunnen hebben als beschikbare selecties in alle sporten (punten/sets/wedstrijden/rondes/etc. kunnen worden toegepast in plaats van doelpunten).

Totaal doelpunten Tabel

Aziatische doellijnselectie	Totaal gescoorde doelpunten	Selectie Resultaat		Aziatische doellijnselectie	Totaal gescoorde doelpunten	Selectie Resultaat
Meer dan 0,5	0	Verloren		Onder 0,5	0	Gewonnen
	1 of meer	Gewonnen			1 of meer	Verloren
	0	Verloren			0	Gewonnen
	1	Half gewonnen			1	Half verloren

Meer dan 0,75	2 of meer	Gewonnen		Onder 0,75	2 of meer	Verloren
Meer dan 1	0	Verloren		Onder 1	0	Gewonnen
	1	Ongeldig			1	Ongeldig
	2 of meer	Gewonnen			2 of meer	Verloren
Meer dan 1.25	0	Verloren		Onder 1.25	0	Gewonnen
	1	Half verloren			1	Half gewonnen
	2 of meer	Gewonnen			2 of meer	Verloren
Meer dan 1,5	1 of minder	Verloren		Onder 1,5	1 of minder	Gewonnen
	2 of meer	Gewonnen			2 of meer	Verloren
Meer dan 1.75	1 of minder	Verloren		Onder 1.75	1 of minder	Gewonnen
	2	Half gewonnen			2	Half verloren
	3 of meer	Gewonnen			3 of meer	Verloren
Meer dan 2	1 of minder	Verloren		Onder 2	1 of minder	Gewonnen
	2	Ongeldig			2	Ongeldig
	3 of meer	Gewonnen			3 of meer	Verloren

Uitleg van half gewonnen / half verloren resultaten: 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.

2-weg Handicap Tabel

2-weg Handicap Selectie	Eindresultaat	Selectie Resultaat		2-weg Handicap Selectie	Eindresultaat	Selectie Resultaat
Team A (-0)	Team A wint	Gewonnen		Team A (+0)	Team A wint	Gewonnen
	Gelijkspel	Ongeldig			Gelijkspel	Ongeldig
	Team A verliest	Verloren			Team A verliest	Verloren
Team A (-0,25)	Team A wint	Gewonnen		Team A (+0,25)	Team A wint	Gewonnen
	Gelijkspel	Half verloren			Gelijkspel	Half gewonnen
	Team A verliest	Verloren			Team A verliest	Verloren
Team A (-0,5)	Team A wint	Gewonnen		Team A (+0,5)	Team A wint of gelijkspel	Gewonnen
	Gelijkspel of Team A verliest	Verloren			Team A verliest	Verloren
Team A (-0,75)	Team A wint met 1 doelpunt	Half gewonnen		Team A (+0,75)	Team A wint of gelijkspel	Gewonnen
	Team A wint met 2 of meer doelpunten	Gewonnen			Team A verliest met 1 doelpunt	Half verloren
	Gelijkspel of Team A verliest	Verloren			Team A verliest met 2 of meer doelpunten	Verloren

Team A (-1)	Team A wint met 1 doelpunt	Ongeldig		Team A (+1)	Team A wint of gelijkspel	Gewonnen
	Team A wint met 2 of meer doelpunten	Gewonnen			Team A verliest met 1 doelpunt	Ongeldig
	Gelijkspel of Team A verliest	Verloren			Team A verliest met 2 of meer doelpunten	Verloren
Team A (-1,25)	Team A wint met 1 doelpunt	Half verloren		Team A (+1,25)	Team A wint of gelijkspel	Gewonnen
	Team A wint met 2 of meer doelpunten	Gewonnen			Team A verliest met 1 doelpunt	Half gewonnen
	Gelijkspel of Team A verliest	Verloren			Team A verliest met 2 of meer doelpunten	Verloren
Team A (-1,5)	Team A wint met 2 of meer doelpunten	Gewonnen		Team A (+1,5)	Team A wint of gelijk of verliest met 1 doelpunt verschil	Gewonnen
	Team A wint met 1 doelpunt of gelijkspel of team A verliest	Verloren			Team A verliest met 2 of meer doelpunten	Verloren

Uitleg van half gewonnen / half verloren resultaten: 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.

TEASER BETS

Bij sportweddenschappen is een teaser bet een soort parlay bet. Bij een teaser bet mag de gokker de puntenspreiding voor een wedstrijd veranderen, waardoor de weddenschap makkelijker te winnen is. In ruil daarvoor krijgt de gokker een lager rendement op de weddenschap als hij wint. Als één selectie verliest, wordt de teaser als verloren beschouwd. Als één selectie wordt geannuleerd en de rest wordt gewonnen, wordt de teaser als ongeldig beschouwd.

DEAD HEAT REGEL

Als er geen duidelijke winnaar is of als er een gelijkspel is tussen twee, drie of meer deelnemers, is de "Dead Heat" - regel van toepassing. Dit betekent dat de kansen worden gedeeld door het aantal deelnemers dat op die positie is geëindigd.

Bijvoorbeeld: Gelijkspel in Horse Racing, of gelijkspel in de markt voor topscorer in een kampioenschap.

Twee spelers staan gelijk voor het aantal doelpunten in een kampioenschap. Speler 1 betaald 3.00 en Speler 2 betaald 1.5 De kansen worden gedeeld door 2 en de weddenschap wordt normaal uitbetaald.

Speler 1 wordt uitbetaald met winkansen van $3.00 / 2 = 1.5$.

Speler 2 wordt uitbetaald met een kans van $1,5 / 2 = 0,75$.

REGELS VOOR CLASSIFICATIE MARKTEN

Kwalificatie: deze markt bestaat uit het voorspellen welke van de teams naar de volgende ronde van het toernooi gaat.

Voor deze optie worden de resultaten van zowel de eerste leg als de tweede leg genomen, inclusief extra tijd en strafschoppen, indien gegeven.

Overwinningmethode

In deze markt moeten we voorspellen hoe het team dat zich kwalificeert voor de volgende ronde

dat zal doen. Als mijn selectie bijvoorbeeld is:

Thuis team verlenging (Juventus Turijn Verlenging): Ik geef aan dat de definitie van die markt zal worden gegeven tijdens verlenging.

Thuis team reguliere speeltijd (Juventus Turijn Reguliere speeltijd): Ik voorspel dat deze markt zal worden bepaald tijdens reguliere speeltijd + extra minuten van de wedstrijd.

Uit team Penalty's (Ajax penalty's): Ik voorspel dat de markt bepaald zal worden bepaald door de penalty shootout.

BET BUILDER

De functie Bet Builder geeft de speler de mogelijkheid om selecties van hetzelfde evenement te combineren in één betslip.

Als één selectie die deel uitmaakt van een Bet Builder betslip ongeldig/push is, dan is de hele betslip ook ongeldig/push, ongeacht de uitkomst van de andere selecties die deelnemen aan de Bet Builder.

Bijvoorbeeld, in de wedstrijd LA Lakers vs Toronto Raptors, maken we een Bet Builder betslip met LA Lakers om te winnen, Meer dan 220,5 punten in de wedstrijd en Speler X - Meer dan 29,5 punten. In het geval dat Speler X niet deelneemt aan de wedstrijd, wordt de selectie voor zijn punten (meer dan 29,5) ongeldig verklaard. Daarom wordt de hele betslip als ongeldig afgehandeld, omdat de selectie deelneemt aan een Bet Builder.

VOETBAL VROEGE UITBETALING

Met de vroege uitbetalingsaanbieding kun je voor het begin van de wedstrijd een weddenschap plaatsen op de 1X2 markt (Thuis- of uitwinst) en als je team op een bepaald moment van de wedstrijd 2 doelpunten voor staat, win je automatisch zonder dat je hoeft te wachten tot de wedstrijd is afgelopen!

De aanbieding is geldig voor enkelvoudige, meervoudige, systeem en Bet Builder weddenschappen geplaatst op de 1X2 markt (Thuis- of uitwinst) ALLEEN voor aanvang van de wedstrijd en niet tijdens de wedstrijd. De aanbieding is niet van toepassing op weddenschappen geplaatst op de gelijkspel selectie in elke wedstrijd.

Je inzet wordt volledig uitbetaald als je team op een bepaald moment in de wedstrijd twee doelpunten voor staat, ongeacht het eindresultaat.

Dit aanbod geldt niet voor weddenschappen waarbij Cash Out is gebruikt. Bij meervoudige weddenschappen wordt de toekenning van het aanbod voor een bepaalde selectie/s van de weddenschap niet achteraf beïnvloed als de klant de weddenschappen van de overige selecties uitbetaalt.

Alle winsten worden zo snel mogelijk bijgeschreven zodra het team twee doelpunten voor staat. Dit aanbod is niet van toepassing als een inzet volledig is. Als een bet gedeeltelijk is uitbetaald en je team twee doelpunten voor staat, wordt de bet afgehandeld op de resterende actieve inzet.

Als je inzet vroegtijdig wordt uitbetaald volgens deze aanbieding, wordt deze niet opnieuw uitbetaald als je selectie de wedstrijd wint.

HONKBAL VROEGE UITBETALING

Met de Honkbal Vroeg Uitbetalen aanbieding kun je voor het begin van de wedstrijd een weddenschap plaatsen op de Money Line markt (Thuis- of uitwinst) en als jouw team op een bepaald punt in de wedstrijd 5 punten voor staat, win je automatisch zonder dat je hoeft te wachten tot de wedstrijd is afgelopen!

De aanbieding is geldig voor enkelvoudige, meervoudige, systeem en Bet Builder weddenschappen geplaatst op de Money Line (Winnaar) markt (Thuis- of uitwinst) ALLEEN voor het begin van de wedstrijd en niet tijdens de wedstrijd.

Je inzet wordt volledig uitbetaald als je team op een bepaald moment in de wedstrijd vijf runs voor staat, ongeacht het eindresultaat.

Dit aanbod geldt niet voor weddenschappen waarbij Cash Out is gebruikt. Bij meervoudige weddenschappen wordt de toekenning van het aanbod voor een bepaalde selectie/s van de weddenschap niet achteraf beïnvloed als de klant de weddenschappen van de overige selecties uitbetaalt.

Alle winsten worden zo snel mogelijk bijgeschreven zodra het team vijf runs voor staat. Dit aanbod is niet van toepassing als een inzet volledig is uitbetaald. Als een weddenschap gedeeltelijk is uitbetaald en je team vijf punten voorsprong heeft, wordt de weddenschap afgehandeld op de resterende actieve inzet.

Als je inzet vroegtijdig wordt uitbetaald volgens deze aanbieding, wordt deze niet opnieuw uitbetaald als je selectie de wedstrijd wint.

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

AMERICAN FOOTBALL VROEGE UITBETALING

Met de American Football Vroege uitbetaling-aanbieding kun je voor het begin van de wedstrijd een weddenschap plaatsen op de Money Line-markt (Thuis- of uitwinst) en als jouw team op een bepaald moment van de wedstrijd 17 punten voor staat, win je automatisch zonder dat je hoeft te wachten tot de wedstrijd is afgelopen!

De aanbieding is geldig voor enkelvoudige, meervoudige, systeem en Bet Builder weddenschappen geplaatst op de Money Line markt (Thuis- of uitwinst) ALLEEN voor aanvang van de wedstrijd en niet tijdens de wedstrijd.

Je weddenschap wordt volledig uitbetaald als je team op een bepaald moment in de wedstrijd zeventien punten voor staat, ongeacht het eindresultaat.

Dit aanbod geldt niet voor weddenschappen waarbij Cash Out is gebruikt. Bij meervoudige weddenschappen wordt de toekenning van het aanbod voor een bepaalde selectie/s van de weddenschap niet achteraf beïnvloed als de klant de weddenschappen van de overige selecties uitbetaalt.

Alle winsten worden zo snel mogelijk bijgeschreven zodra het team zeventien punten voorsprong heeft. Dit aanbod is niet van toepassing als een weddenschap volledig is uitbetaald. Als een weddenschap gedeeltelijk is uitbetaald en je team zeventien punten voorsprong heeft, wordt de bet afgehandeld op de resterende actieve inzet.

Als je inzet vroegtijdig wordt uitbetaald volgens deze aanbieding, wordt deze niet opnieuw uitbetaald als je selectie de wedstrijd wint.

BASKETBAL VROEGE UITBETALING

Met de Basketball Vroege Uitbetaling-aanbieding kun je voor het begin van de wedstrijd een weddenschap plaatsen op de Money Line markt (Thuis- of uitwinst) en als jouw team 18 of 20 punten voor staat op een willekeurig punt van de wedstrijd, win je automatisch zonder te hoeven wachten tot de wedstrijd is afgelopen!

De aanbieding is geldig voor enkelvoudige, meervoudige, systeem en Bet Builder weddenschappen geplaatst op de Money Line markt (Thuis- of uitwinst) ALLEEN voor aanvang van de wedstrijd en niet tijdens de wedstrijd.

Je inzet wordt volledig uitbetaald als je team op een bepaald moment in de wedstrijd achttien of twintig punten voor staat, ongeacht het eindresultaat.

Dit aanbod geldt niet voor weddenschappen waarbij Cash Out is gebruikt. Bij meervoudige weddenschappen wordt de toekenning van het aanbod voor een bepaalde selectie/s van de weddenschap niet achteraf beïnvloed als de klant de weddenschappen van de overige selecties uitbetaalt.

Alle winsten worden zo snel mogelijk bijgeschreven zodra het team achttien of twintig punten voorsprong heeft. Dit aanbod is niet van toepassing als de uitbetalingsfunctie bij een weddenschap volledig is verzilverd. Als een weddenschap gedeeltelijk is uitbetaald en je team achttien of twintig punten voorsprong heeft, wordt de weddenschap afgehandeld op de resterende actieve inzet.

Als je inzet vroegtijdig wordt uitbetaald volgens deze aanbieding, wordt deze niet opnieuw uitbetaald als je selectie de wedstrijd wint.

TENNIS VROEGE UITBETALING

Met de Tennis Vroege uitbetaling-aanbieding kun je voor het begin van de wedstrijd een weddenschap plaatsen op de Match Winner-markt (Thuis- of uitwinst) en als jouw speler op een bepaald punt in de wedstrijd 2 sets voor staat, win je automatisch zonder dat je hoeft te wachten tot de wedstrijd is afgelopen!

De aanbieding is geldig voor enkelvoudige, meervoudige, systeem en Bet Builder weddenschappen geplaatst op de Match Winner markt (Thuis- of uitwinst) ALLEEN voor het begin van de wedstrijd en niet tijdens de wedstrijd.

Je inzet wordt volledig uitbetaald als je speler op enig moment in de wedstrijd twee sets voor staat, ongeacht het eindresultaat.

Dit aanbod geldt niet voor weddenschappen waarbij Cash Out is gebruikt. Bij meervoudige weddenschappen wordt de toekenning van het aanbod voor een bepaalde selectie/s van de weddenschap niet achteraf beïnvloed als de klant de weddenschappen van de overige selecties uitbetaalt.

Alle winsten worden zo snel mogelijk gecrediteerd zodra de speler twee sets voorsprong heeft. Dit aanbod is niet van toepassing als de uitbetalingsfunctie bij een weddenschap volledig is verzilverd. Als een inzet gedeeltelijk is uitbetaald en je speler twee sets voor ligt, wordt de inzet afgehandeld met de resterende actieve inzet.

Als je inzet vroegtijdig wordt uitbetaald volgens deze aanbieding, wordt deze niet opnieuw uitbetaald als je selectie de wedstrijd wint.

IJSHOCKEY VROEGE UITBETALING

Met de Ice Hockey Vroege Uitbetaling-aanbieding kun je voor het begin van de wedstrijd een weddenschap plaatsen op de Money Line-markt (Thuis- of uitwinst) en als jouw team op een bepaald moment van de wedstrijd 3 doelpunten voor staat, win je automatisch zonder dat je hoeft te wachten tot de wedstrijd is afgelopen!

De aanbieding is geldig voor enkelvoudige, meervoudige, systeem en Bet Builder weddenschappen geplaatst op de Money Line markt (Thuis- of uitwinst) ALLEEN voor aanvang van de wedstrijd en niet tijdens de wedstrijd.

Je inzet wordt volledig uitbetaald als je team op een bepaald moment in de wedstrijd drie doelpunten voor staat, ongeacht het eindresultaat.

Dit aanbod geldt niet voor weddenschappen waarbij Cash Out is gebruikt. Bij meervoudige weddenschappen wordt de toekenning van het aanbod voor een bepaalde selectie/s van de weddenschap niet achteraf beïnvloed als de klant de weddenschappen van de overige selecties uitbetaalt.

Alle winsten worden zo snel mogelijk bijgeschreven zodra het team drie doelpunten voor staat. Dit aanbod is niet van toepassing als een bet volledig is uitbetaald. Als een bet gedeeltelijk is uitbetaald en je team drie doelpunten voor staat, wordt de bet afgehandeld op de resterende actieve inzet.

Als je inzet vroegtijdig wordt uitbetaald volgens deze aanbieding, wordt deze niet opnieuw uitbetaald als je selectie de wedstrijd wint.

0% MARGE OP VOETBAL 1X2

Deze functie geeft je de mogelijkheid om een weddenschap te plaatsen op de 1X2 markt met 0% marge (dit betekent dat de operator 0% commissie ontvangt, waardoor de aangeboden kansen zo concurrerend zijn als maar kan).

De 0% marge functie is geldig voor enkelvoudige, meervoudige en systeemweddenschappen geplaatst op de 1X2 markt met de 0% indicatie, ALLEEN voor aanvang van de wedstrijd en niet tijdens de wedstrijd.

De 0% marge markten zijn niet inbegrepen in de accumulator bonussjabloon en het Vroege uitbetaling-aanbod.

0% MARGE OP BASKETBAL MONEY LINE

Deze functie geeft je de mogelijkheid om een weddenschap te plaatsen op de Money Line markt met 0% marge (dit betekent dat de aanbieder 0% commissie ontvangt, waardoor de aangeboden kansen zo concurrerend zijn als maar kan).

De 0% marge functie is geldig voor enkelvoudige, meervoudige en systeemweddenschappen geplaatst op de Money Line markt met de 0% indicatie, ALLEEN voor aanvang van de wedstrijd en niet tijdens de wedstrijd.

De 0% marge markten zijn niet inbegrepen in de accumulator bonussjabloon en het Vroege uitbetaling-aanbod.

0% MARGE OP AMERICAN FOOTBALL MONEY LINE

Deze functie geeft je de mogelijkheid om een weddenschap te plaatsen op de Money Line markt met 0% marge (dit betekent dat de aanbieder 0% commissie ontvangt, waardoor de aangeboden kansen zo concurrerend zijn als maar kan).

De 0% marge functie is geldig voor enkelvoudige, meervoudige en systeemweddenschappen geplaatst op de Money Line markt met de 0% indicatie, ALLEEN voor aanvang van de wedstrijd en niet tijdens de wedstrijd.

De 0% marge markten zijn niet inbegrepen in de accumulator bonussjabloon en het Vroege Uitbetaling-aanbod.

0% MARGE OP TENNISWEDSTRIJD WINNAAR

Deze functie geeft je de mogelijkheid om een weddenschap te plaatsen op de Match Winner markt met 0% marge (dit betekent dat de aanbieder 0% commissie ontvangt, waardoor de aangeboden quotes zo concurrerend mogelijk zijn).

De 0% marge functie is geldig voor enkelvoudige, meervoudige en systeemweddenschappen geplaatst op de Match Winner markt met de 0% indicatie, ALLEEN voor aanvang van de wedstrijd en niet tijdens de wedstrijd.

De 0% marge markten zijn niet inbegrepen in de accumulator bonussjabloon en de Vroege Uitbetaling-aanbieding.

0% MARGE OP BASEBALL MONEY LINE

Deze functie geeft je de mogelijkheid om een weddenschap te plaatsen op de Money Line markt met 0% marge (dit betekent dat de aanbieder 0% commissie ontvangt, waardoor de aangeboden kansen zo concurrerend zijn als maar kan).

De 0% marge functie is geldig voor enkelvoudige, meervoudige en systeemweddenschappen geplaatst op de Money Line markt met de 0% indicatie, ALLEEN voor aanvang van de wedstrijd en niet tijdens de wedstrijd.

De 0% marge markten zijn niet inbegrepen in de accumulator bonussjabloon en de Vroege Uitbetaling-aanbieding.

Het aanbod is niet geldig voor de relevante Pitcher Lines (Money Line PL).

0% MARGE OP IJSHOCKEY MONEY LINE

Deze functie geeft je de mogelijkheid om een weddenschap te plaatsen op de Money Line markt met 0% marge (dit betekent dat de aanbieder 0% commissie ontvangt, waardoor de aangeboden kansen zo concurrerend zijn als maar kan).

De 0% marge functie is geldig voor enkelvoudige, meervoudige en systeemweddenschappen geplaatst op de Money Line markt met de 0% indicatie, ALLEEN voor aanvang van de wedstrijd en niet tijdens de wedstrijd.

De 0% marge markten zijn niet inbegrepen in de accumulator bonussjabloon en het Vroege Uitbetaling-aanbod.

0-0 GELD TERUG-AANBIEDING

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

De aanbieding is geldig voor enkelvoudige, meervoudige, systeem en Bet Builder weddenschappen geplaatst op de markten die voor deze aanbieding worden aangeboden, ALLEEN voor aanvang van de wedstrijd en niet tijdens de wedstrijd.

De terugbetalingen worden zo snel mogelijk na afloop van de wedstrijd bijgeschreven. Als de speler in de tussentijd op enige manier ingrijpt in de weddenschap (bijvoorbeeld uitbetaling/gedeeltelijke uitbetaling), zal de weddenschap niet meer in aanmerking komen voor de 0-0 Geld Terug aanbieding.

UITLEG SPORTREGELS EN MARKTEN

VOETBAL

Belangrijkste markten*

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

1X2: Je moet de uitkomst van de reguliere speeltijd van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitslagen: 1 (thuis team wint), X (teams zullen gelijkspelen), 2 (uit team wint).

Dubbele kans: Je moet de uitkomst van de reguliere speeltijd van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de wedstrijd wint het thuis team of speelt gelijk), X2 (aan het einde van de wedstrijd wint het uit team of speelt gelijk), 12 (aan het einde van de wedstrijd wint het thuis team of wint het uit team).

Totaal (Over/Onder): Je moet voorspellen of het totaal aantal doelpunten dat wordt gescoord tijdens de reguliere speeltijd van de wedstrijd boven of onder de aangegeven lijn zal liggen.

Kwalificeren: Je moet voorspellen of het aangegeven team zich zal kwalificeren voor de volgende fase van het toernooi.

Beide teams scoren (GG/NG): Er zijn twee mogelijke uitkomsten: GG (beide teams scoren minstens één doelpunt tijdens de hele wedstrijd), NG (één of beide teams scoren geen enkel doelpunt tijdens de hele wedstrijd).

Draw no bet (DNB): deze weddenschapsmarkt bestaat uit het volgende: om een weddenschap als winnaar te definiëren, moet er noodzakelijkerwijs een winnend team zijn, wat betekent dat als de wedstrijd eindigt in een gelijkspel, het geld van de weddenschap wordt terugbetaald. Als bijvoorbeeld een eindscore resulteert in een gelijkspel, wordt de weddenschap als ongeldig afgehandeld.

Volgende doelpunt: Je moet voorspellen welk team het volgende doelpunt gaat maken. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (het thuisteam scoort), geen, 2 (het uitteam scoort).

Welk team de rest van de wedstrijd zal winnen: Ongeacht de werkelijke score van het evenement, zal op het moment van het plaatsen van de weddenschap de score van het evenement worden beschouwd als 0-0.

Correcte score: het exacte resultaat van een wedstrijd voorspellen, dat wil zeggen de exacte score aan het einde van 90 minuten reguliere speeltijd, bijvoorbeeld: (1-0, 3-0, 2-3...)

Handicap (2-weg): weddenschap waarbij de winnaar van de wedstrijd beslist moet worden met een respectievelijke doelpuntenmarge. De juiste score wordt opgeteld bij of afgetrokken van de voorgestelde doelpunten in de handicap, en na deze bewerking wordt bepaald wie er wint: thuisteam, gelijkspel of uitteam. Voor de afhandeling van Aziatische lijnen (+/- 2.0, +/-2,25, +/-2,75 enz. raadpleeg de relevante tabel).

Handicap (3-weg): Je moet het eindresultaat van de wedstrijd voorspellen, rekening houdend met de handicap tussen haakjes.

Bijvoorbeeld, (0:1) geeft aan dat het uitteam één doelpunt voorsprong heeft, terwijl (1:0) aangeeft dat het thuisteam één doelpunt voorsprong heeft.

Inzettypes beschikbaar op deze markt:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Het uitteam wint de wedstrijd met 3 doelpunten verschil

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

Rust / Eindstand: Je moet de uitslag van de 1e helft van de wedstrijd voorspellen samen 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).

Laatste doelpunt: In deze markt moeten we voorspellen welk van de twee teams het laatste doelpunt van deze wedstrijd zal scoren. Als je de optie Geen selecteert, geef je aan dat er niet meer gescoord zal worden.

Winstmarge: bij dit type weddenschap voorspel je welk team zal winnen en met hoeveel marge het zal winnen.

Totaal Thuisteam: Je moet voorspellen of het totaal aantal gescoorde doelpunten, van Thuisteam, tijdens de Reguliere speeltijd van de wedstrijd boven of onder de aangegeven lijn zal liggen.

Totaal Uitteam: Je moet voorspellen of het totaal aantal gescoorde doelpunten van het uitteam tijdens de Reguliere speeltijd van de wedstrijd boven of onder de aangegeven lijn zal liggen.

Exacte doelpunten: Je moet het exacte aantal doelpunten tijdens de wedstrijd voorspellen. De mogelijke uitkomsten zijn 0 doelpunten, 1,2,3,4,5+ .

Welk team gaat scoren: bestaat uit het voorspellen of alleen het thuisteam, het uitteam, beide teams of geen van beide gaat scoren in de wedstrijd. Het bestaat uit het selecteren van JA of NEE als een van de volgende voorspellingsmarkten beschikbaar in de speciale sectie wordt gekozen.

Thuisteam Geen Weddenschap (1 no bet): Je moet voorspellen of het uitteam de wedstrijd wint of dat de wedstrijd eindigt in een gelijkspel. Als het thuisteam de wedstrijd wint, wordt de weddenschap als ongeldig beschouwd.

Uitteam Geen weddenschap (2 no bet): Je moet voorspellen of het thuisteam de wedstrijd wint of dat de wedstrijd eindigt in een gelijkspel. Als het uitteam de wedstrijd wint, wordt de weddenschap als ongeldig beschouwd.

Exact aantal Doelpunten Thuisteam: Je moet het exacte aantal doelpunten van het thuisteam tijdens de wedstrijd voorspellen. De mogelijke uitkomsten zijn 0 doelpunten, 1,2,3+.

Exact aantal doelpunten Uitteam: Je moet het exacte aantal doelpunten van het uitteam tijdens de wedstrijd voorspellen. De mogelijke uitkomsten zijn 0 doelpunten, 1,2,3+.

Oneven/Even: Je moet voorspellen of het wedstrijdresultaat een even of oneven getal is, als het wedstrijdresultaat "0:0" is, worden de inzetten geteld als "even".

Oneven/Even aantal Thuis team: Je moet voorspellen of het aantal doelpunten gescoord door het thuis team tijdens de reguliere speeltijd van de wedstrijd oneven of even zal zijn. Als het thuis team geen doelpunten maakt, is de winnende selectie even.

Oneven/Even aantal Uitteam: Je moet voorspellen of het aantal doelpunten gescoord door het uitteam tijdens de reguliere speeltijd van de wedstrijd oneven of even zal zijn. Als het thuis team geen doelpunten maakt, is de winnende selectie even.

Thuis team scoort: Je moet voorspellen of het thuis team minstens één doelpunt zal scoren tijdens de wedstrijd.

Uitteam scoort: Je moet voorspellen of het uitteam minstens één doelpunt zal scoren tijdens de wedstrijd.

Multigoals: Je moet het aantal doelpunten tijdens de wedstrijd voorspellen op basis van verschillende aangeboden reeksen.

Thuis team Multigoals: Je moet het aantal doelpunten van het thuis team tijdens de wedstrijd voorspellen op basis van verschillende aangeboden reeksen.

Uitteam Multigoals: Je moet het aantal doelpunten van het uitteam tijdens de wedstrijd voorspellen op basis van de verschillende aangeboden reeksen.

Extra tijd ja/nee: Je moet voorspellen of de wedstrijd een verlenging zal ingaan.

Overwinningsmethode: Je moet voorspellen of het thuisteam of uitteam zich plaatst voor de volgende ronde (of wint, in het geval van een toernooifinale). Er zijn zes (6) mogelijke uitkomsten:

- Thuisteam wint in reguliere speeltijd
- Uitteam wint in reguliere speeltijd
- Thuisteam wint in extra tijd
- Het uitteam wint in extra tijd
- Thuisteam wint na penalty's
- Uitteam wint na penalty's

Verlenging & doelpunt: Je moet voorspellen of de wedstrijd naar Verlenging gaat en of er een doelpunt valt (Ja) of niet (Nee).

Verlenging - 1x2: Je moet alleen de uitkomst 1X2 van de Verlengingsperiode voorspellen.

Verlenging - welk team wint de rest : Ongeacht de werkelijke score van het evenement, op het moment van het plaatsnemen van de weddenschap zal de score van het evenement worden beschouwd als 0-0. Deze markt houdt uitsluitend rekening met de gebeurtenissen tijdens de verlenging.

Verlenging - volgende doelpunt: Je moet voorspellen welk team tijdens de verlenging het volgende doelpunt zal scoren. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (het thuisteam scoort), geen, 2 (het uitteam scoort).

Verlenging - totaal: Je moet voorspellen of het totaal aantal doelpunten gescoord tijdens de Verlenging over of onder de aangegeven spread zal zijn.

Verlenging - handicap: Je moet het eindresultaat van de verlenging voorspellen, rekening houdend met de handicap tussen haakjes. Bijvoorbeeld, (0:1) geeft aan dat het uitteam één doelpunt voordeel heeft, zoals (1:0) aangeeft dat het thuisteam één doelpunt voordeel heeft.

Verlenging - Correct score: Je moet alleen de juiste score van de verlenging voorspellen.

Resultaat Extra Tijd Halve Tijd (inclusief doelpunten in de normale speeltijd): Je moet het resultaat van de 1e helft van de verlenging voorspellen.

Extra tijd Xde team dat scoort (inclusief doelpunten in de normale speeltijd): Je moet voorspellen welk team het Xde doelpunt maakt in de verlenging.

Juiste score in verlenging ruststand (inclusief doelpunten in de normale speeltijd): Je moet de juiste score voorspellen aan het einde van de 1e helft van de verlenging.

Verlenging 1e helft totaal aantal doelpunten (inclusief doelpunten in de normale speeltijd): Je moet het aantal doelpunten voorspellen (over/onder) in de 1e helft van de verlenging.

Asian Handicap Bij verlenging ruststand (inclusief doelpunten in normale speeltijd): Je moet het resultaat van de 1e helft van de extra tijd voorspellen, rekening houdend met de handicap tussen haakjes.

Resultaat na X minuten: Je moet het resultaat van de wedstrijd na X minuten voorspellen.

Totaal aantal doelpunten over / onder na X minuten: Je moet het aantal doelpunten voorspellen (over/onder) na X minuten.

Aziatische Handicap Na X Minuten: Je moet het resultaat na X minuten voorspellen, rekening houdend met de handicap tussen haakjes.

Eerste helft Markten

1e helft - 1x2: Je moet alleen de uitslag van de eerste helft van de wedstrijd voorspellen. Goals gescoord in de 2e helft van de wedstrijd tellen niet mee.

1e helft - Totaal: Je moet voorspellen of het totaal aantal doelpunten gescoord tijdens de eerste helft boven of onder de aangegeven spread zal zijn.

1e helft - welk team wint de rest : Ongeacht de werkelijke score van het evenement, op het moment van het plaatsen van de weddenschap zal de score van het evenement worden beschouwd als 0-0. De markt houdt alleen rekening met de 1e helft.

1e helft - Volgende doelpunt: Je moet voorspellen welk team tijdens de 1e helft het volgende doelpunt zal scoren. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (het thuisteam scoort), geen, 2 (het uitteam scoort).

1e helft - dubbele kans: Je moet de uitkomst van de 1e helft voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de 1e helft wint het thuisteam of speelt gelijk), X2 (aan het einde van de 1e helft wint het uitteam of speelt gelijk), 12 (aan het einde van de 1e helft wint het thuisteam of wint het uitteam).

1e helft - Draw no bet: Je moet alleen voorspellen welk team de eerste helft van de wedstrijd zal winnen. Als de eerste helft in een gelijkspel eindigt, is de selectie ongeldig.

Handicap 1e helft (2-weg): Je moet het eindresultaat van de eerste helft van de wedstrijd voorspellen, rekening houdend met de handicap tussen haakjes.

Handicap 1e helft (3 Way): Je moet het eindresultaat van de eerste helft van de wedstrijd voorspellen, rekening houdend met de handicap tussen haakjes. Bijvoorbeeld, (0:1) geeft aan dat het uitteam één doelpunt voorsprong heeft, terwijl (1:0) aangeeft dat het thuisteam één doelpunt voorsprong heeft.

1e helft - deelnemer1 exact aantal doelpunten: Je moet het aantal doelpunten van het thuisteam tijdens de eerste helft van de wedstrijd voorspellen.

1e helft - deelnemer2 exact aantal doelpunten: Je moet het aantal doelpunten voorspellen dat gescoord zal worden door het uitteam tijdens de eerste helft van de wedstrijd.

1e helft - oneven/even: Je moet voorspellen of het aantal doelpunten gescoord tijdens de eerste helft oneven of even zal zijn. De ruststand 0-0 wordt beschouwd als even.

1e helft - beide teams scoren: Je moet voorspellen of beide teams minstens één doelpunt maken tijdens de eerste helft OF slechts één team of beide teams maken GEEN doelpunten tijdens de eerste helft.

1e helft - Thuisteam clean sheet: Clean sheet is een term die gebruikt wordt om een team aan te duiden dat geen doelpunten heeft tegen gekregen. Je moet voorspellen of het thuisteam een clean sheet zal houden tijdens de eerste helft van de wedstrijd.

1e helft - Uitteam clean sheet: Clean sheet is een term die gebruikt wordt om een team aan te duiden dat geen doelpunten heeft tegen gekregen. Je moet voorspellen of het uitteam een clean sheet zal houden tijdens de eerste helft van de wedstrijd.

1e helft - 1x2 & beide teams scoren: Je moet de uitkomst van de 1e helft voorspellen en of beide teams zullen scoren of niet in de 1e helft alleen.

1e helft - 1x2 & totaal: Je moet de combinatie voorspellen van het resultaat van de wedstrijd in de rust en of het totaal aantal doelpunten gescoord in de eerste helft boven of onder de aangegeven spread zal zijn. Er zijn 6 mogelijke uitkomsten:

1&Ov=Het thuisteam wint de eerste helft en het totaal aantal doelpunten is boven de spread

1&Un=Het thuisteam wint de eerste helft en het totaal aantal doelpunten is onder de spread

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

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

2&Ov= Het uitteam wint de eerste helft en het totaal aantal doelpunten is boven de spread

2&Un= Het uitteam wint de eerste helft en het totaal aantal doelpunten is onder de spread

1e helft - correct score: Je de juiste score van de eerste helft van de wedstrijd voorspellen.

1e helft - multigoals: Je moet het aantal doelpunten tijdens de 1e helft voorspellen op basis van verschillende aangeboden reeksen.

1e helft - thuisteam scoren: Je moet voorspellen of het thuisteam minstens één doelpunt zal scoren tijdens de 1e helft.

1e helft - uitteam scoren: Je moet voorspellen of het uitteam minstens één doelpunt zal scoren tijdens de 1e helft.

1e helft dubbele kans & GG/NG: Je moet de uitkomst van de 1e helft voorspellen met 3 mogelijke dubbele kansen (1X, 12 & X2) en of beide teams zullen scoren in de 1e helft of niet.

1e helft multigoals: Je moet het aantal doelpunten tijdens de 1e helft voorspellen op basis van verschillende reeksen.

1e helft 1X2 of GG/NG: Je moet de winnende uitslag van de 1e helft voorspellen OF dat beide, één of geen van beide teams zal scoren in de 1e helft. Er hoeft maar één voorspelling te zijn om de weddenschap te laten winnen.

Laatste doelpunt 1e helft: Je moet voorspellen welk team het laatste doelpunt maakt in de eerste helft van de wedstrijd.

1e helft - Totaal aantal doeltrappen: Je moet het totaal aantal doeltrappen voorspellen dat beide teams tijdens de eerste helft hebben genomen.

Tweede helft Markten

2e helft - 1x2: Je moet alleen de uitslag van de tweede helft van de wedstrijd voorspellen. Doelpunten gescoord in de eerste helft van de wedstrijd tellen niet mee.

2e helft - Totaal: Je moet voorspellen of het totaal aantal doelpunten gescoord tijdens de tweede helft boven of onder de aangegeven spread zal zijn.

2e helft - welk team wint de rest : Ongeacht de werkelijke score van het evenement, op het moment van het plaatsen van de weddenschap zal de score van het evenement worden beschouwd als 0-0. De markt houdt alleen rekening met de tweede helft.

2e helft - Volgende doelpunt: Je moet voorspellen welk team tijdens de tweede helft het volgende doelpunt zal scoren. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (het thuisteam scoort), geen , 2 (het uitteam scoort).

2e helft - dubbele kans: Je moet de uitkomst van de tweede helft voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de tweede helft wint het thuisteam of speelt gelijk), X2 (aan het einde van de tweede helft wint het uitteam of speelt gelijk), 12 (aan het einde van de tweede helft wint het thuisteam of wint het uitteam).

2e helft - Draw no bet: Je moet alleen voorspellen welk team de tweede helft van de wedstrijd zal winnen. Als de tweede helft in een gelijkspel eindigt, is de selectie ongeldig.

Handicap 2e helft (2-weg): Je moet het eindresultaat van de tweede helft van de wedstrijd voorspellen, rekening houdend met de handicap tussen haakjes.

2e helft handicap (3 Way): Je moet het eindresultaat van de tweede helft van de wedstrijd voorspellen, rekening houdend met de handicap tussen haakjes. Bijvoorbeeld, (0:1) geeft aan dat het uitteam één doelpunt voorsprong heeft, terwijl (1:0) aangeeft dat het thuisteam één doelpunt voorsprong heeft.

2e helft - deelnemer1 exacte doelpunten: Je moet het aantal doelpunten van het thuisteam tijdens de tweede helft van de wedstrijd voorspellen.

2e helft - deelnemer2 exacte doelpunten: Je moet het aantal doelpunten voorspellen dat gescoord zal worden door het uitteam tijdens de tweede helft van de wedstrijd.

2e helft - oneven/even: Je moet voorspellen of het aantal doelpunten gescoord tijdens de tweede helft oneven of even zal zijn. De stand 0-0 is even.

2e helft - beide teams scoren: Je moet voorspellen of beide teams minstens één doelpunt maken tijdens de tweede helft OF slechts één team of beide teams maken GEEN doelpunten tijdens de tweede helft.

2e helft - Thuis clean sheet: Clean sheet is een term die gebruikt wordt om een team aan te duiden dat geen doelpunten heeft tegen gekregen. Je moet voorspellen of het thuisteam een clean sheet zal houden tijdens de tweede helft van de wedstrijd.

2e helft - Uitteam clean sheet: Clean sheet is een term die gebruikt wordt om een team aan te duiden dat geen doelpunten heeft tegen gekregen. Je moet voorspellen of het uitteam een clean sheet zal houden tijdens de tweede helft van de wedstrijd.

2e helft - 1x2 & beide teams om te scoren: Je moet de uitkomst van de tweede helft voorspellen en of beide teams zullen scoren of niet in de tweede helft alleen.

2e helft - 1x2 & totaal: Je moet de combinatie voorspellen van het resultaat van de tweede helft van de wedstrijd en of het totaal aantal doelpunten gescoord in de tweede helft boven of onder de aangegeven spread zal zijn. Er zijn 6 mogelijke uitkomsten:

1&Ov=Het thuisteam wint de tweede helft en het totaal aantal doelpunten is boven de spread

1&Un=Het thuisteam wint de tweede helft en het totaal aantal doelpunten is onder de spread

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

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

2&Ov= Het uitteam wint de tweede helft en het totaal aantal doelpunten is boven de spread

2&Un= Het uitteam wint de tweede helft en het totaal aantal doelpunten is onder de spread

2e helft - correct score: Je moet de juiste score van de tweede helft van de wedstrijd voorspellen.

2e helft - multigoals: Je moet het aantal doelpunten tijdens de tweede helft voorspellen op basis van verschillende aangeboden reeksen.

2e helft - thuisteam scoren: Je moet voorspellen of het thuisteam minstens één doelpunt zal scoren tijdens de tweede helft.

2e helft - uitteam scoren: Je moet voorspellen of het uitteam minstens één doelpunt zal scoren tijdens de tweede helft.

2e helft dubbele kans & GG/NG: Je moet de uitkomst van de tweede helft voorspellen met 3 mogelijke dubbele kansen (1X, 12 & X2) en of beide teams zullen scoren in de wedstrijd of niet.

2e helft multigoals: Je moet het aantal doelpunten in de tweede helft voorspellen op basis van verschillende reeksen.

2e helft 1X2 of GG/NG: Je moet de winnende uitslag van de tweede helft voorspellen OF dat beide, één of beide teams zullen scoren in de tweede helft. Slechts één voorspelling hoeft uit te komen om de weddenschap te winnen.

Laatste doelpunt 2e helft: Je moet voorspellen welk team het laatste doelpunt maakt in de tweede helft van de wedstrijd.

2e helft - Totaal aantal doeltrappen: Je moet het totale aantal doeltrappen voorspellen dat beide teams tijdens de tweede helft hebben genomen.

Combo Markten

1X2 & GG: Je moet voorspellen of beide teams scoren en de uitslag van de wedstrijd samen met het eindresultaat. Er zijn 6 mogelijke uitslagen:

1&GG=Het thuisteam zal winnen en beide teams zullen scoren;

X&GG=De teams zullen gelijkspelen en beide teams zullen scoren;

2&GG=Het uitteam zal winnen en beide teams zullen scoren;

1&NG=Het thuisteam wint minstens één team scoort niet;

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

2&NG=Het uitteam wint en minstens één team scoort niet.

Totaal & GG/NG: Je moet het markttotaal voorspellen (onder/boven doelpunten) samen met het feit dat beide teams minstens één doelpunt zullen scoren tijdens de hele wedstrijd (GG) of dat één of beide teams geen enkel doelpunt zullen scoren tijdens de hele wedstrijd (NG). De weddenschap biedt 4 mogelijke uitkomsten: Over&GG, Over&NG, Onder&GG, Onder&NG.

1X2 & O/U: Je moet de uitkomst van de wedstrijd voorspellen samen met het aantal doelpunten gescoord tijdens de wedstrijd door rekening te houden met de aangegeven spread. Er zijn zes uitkomsten mogelijk: 1&Over "X", X&Over "X", 2&Over "X", 1&Onder "X", X&Onder "X", 2&Onder "X".

1e/2e helft GG/NG: : Je moet de uitkomst voorspellen van de Rust/Eindstand van de wedstrijd samen met de scores van beide teams. Er zijn 4 mogelijke uitkomsten:

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

Totaal 2.5 of GG/NG: Je moet voorspellen dat het aantal doelpunten in de wedstrijd boven of onder de aangegeven spread ligt OF dat beide, één of geen van beide teams zal scoren in de wedstrijd. Er zijn 4 uitkomsten mogelijk:

Meer dan 2,5 of NG, Meer dan 2,5 of GG, Onder 2,5 of NG, Onder 2,5 of GG

1x2 & Total (O/U) & GG/NG : Je moet de combinatie voorspellen van het eindresultaat van de wedstrijd en het resultaat van beide teams op de scoremarkt en de wedstrijd zal over of onder de aangegeven spread zijn.

1x2 & Multigoals {Score}: Je moet de combinatie voorspellen van de einduitslag én of het totaal aantal gescoorde doelpunten in de wedstrijd binnen het aangegeven bereik valt.

Beide teams scoren+ Multigoals {Score}: Je moet de combinatie voorspellen van beide teams scoren markt én of het totaal aantal gescoorde doelpunten in de wedstrijd binnen het aangegeven bereik valt

Eerste doelpunt & 1x2 (Wedstrijdverloop): Je moet gecombineerd voorspellen of het eindresultaat van de wedstrijd 1, X of 2 zal zijn en welk team het eerste doelpunt van de wedstrijd zal scoren. De weddenschap biedt zeven mogelijke uitkomsten:

1-1^{ste} doelpunt & 1
1-1^{ste} doelpunt & X
1-1^{ste} doelpunt & 2
2-1^{ste} doelpunt & 1
2-1^{ste} doelpunt & X
2-1^{ste} doelpunt & 2
Geen doelpunt (0-0)

Dubbele kans (wedstrijd) & 1e helft GG/NG: Je moet de uitkomst van de wedstrijd voorspellen met 3 mogelijke dubbele kansen (1X, 12 & X2) en of beide teams zullen scoren of niet in de 1e helft alleen.

Dubbele kans (wedstrijd) & 2e helft GG/NG: Je moet de uitkomst van de wedstrijd voorspellen met 3 mogelijke dubbele kansen (1X, 12 & X2) en of beide teams zullen scoren of niet in de 2e helft alleen.

Dubbele kans & GG/NG: Je moet de uitkomst van de wedstrijd voorspellen met 3 mogelijke dubbele kansen (1X, 12 & X2) en of beide teams zullen scoren in de wedstrijd of niet.

Dubbele kans & totaal: Je moet de uitkomst van de wedstrijd voorspellen met 3 mogelijke dubbele kansuitkomsten (1X, 12 & X2) en of het totaal aantal doelpunten meer of minder zal zijn dan het aangegeven aantal.

Ruststand/eindstand & totaal: Je moet voorspellen dat de ruststand/eindstand uitslag én het totaal aantal doelpunten boven of onder de aangegeven spread zal zijn.

Ruststand/eindstand & 1e helft totaal: Je moet voorspellen dat de ruststand/eindstand uitslag én het totaal aantal doelpunten in de eerste helft boven of onder de aangegeven spread zal zijn.

Ruststand/eindstand & exact aantal doelpunten: Je moet het resultaat van de ruststand/eindstand voorspellen én de precieze doelpunten die tijdens de wedstrijd zijn gescoord.

Kans Mix (Thuis of over, Thuis of onder, Gelijk of over, Gelijk of onder, Uit of over, Uit of onder, Thuis of Gelijk of GG, Uit of GG, Thuis of een clean sheet, Gelijk of een clean sheet

Uit of een clean sheet): Je moet de winnende uitslag van de wedstrijd voorspellen OF dat beide, één of beide teams zullen scoren in de wedstrijd OF het totaal aantal doelpunten van de wedstrijd.

Onder 1e helft & Onder 2e helft: Je moet voorspellen of het aantal doelpunten in de 1e helft onder de aangegeven spread zal zijn, én of het aantal doelpunten in de 2e helft alleen onder de aangegeven spread zal zijn.

Voorbeeld: Onder 1,5/Onder 1,5. Deze selectie is winnend als het totaal aantal doelpunten in de eerste helft onder de 1,5 is én het totaal aantal doelpunten in de tweede helft onder de 1,5 is.

Onder 1e helft & Over 2e helft: Je moet voorspellen of het aantal doelpunten in de 1e helft onder de aangegeven spread zal zijn, én of het aantal doelpunten in de 2e helft alleen boven de aangegeven spread zal zijn.

Voorbeeld: Onder 1,5/Over 1,5. Deze selectie is winnend als het totaal aantal doelpunten in de eerste helft onder 1,5 is en het totaal aantal doelpunten in de tweede helft boven 1,5 is.

Over 1e helft & Onder 2e helft: Je moet voorspellen of het aantal doelpunten in de 1e helft boven de aangegeven spread zal zijn, én of het aantal doelpunten in de 2e helft alleen onder de aangegeven spread zal zijn.

Voorbeeld: Over 1,5/Onder 1,5. Deze selectie is winnend als het totaal aantal doelpunten in de eerste helft meer dan 1,5 is en het totaal aantal doelpunten in de tweede helft minder dan 1,5 is.

Over 1e helft & Over 2e helft: Je moet voorspellen of het aantal doelpunten in de 1e helft boven de aangegeven spread zal zijn, én of het aantal doelpunten alleen in de 2e helft boven de aangegeven spread zal zijn.

Voorbeeld: Over 1,5/Over 1,5. Deze selectie is winnend als het totaal aantal doelpunten in de eerste helft Over 1,5 is én het totaal aantal doelpunten in de tweede helft Over 1,5 is.

Rust OF Eindstand: Je moet de winnende uitslag van de wedstrijd OF de eerste helft voorspellen. Er hoeft maar één voorspelling correct te zijn om de weddenschap te laten winnen.

1X2 Halftime/Double Chance FT: Je moet het resultaat van de rust voorspellen samen met 3 mogelijke dubbele kansen (1X, 12 & X2) van de reguliere speeltijd van de wedstrijd.

Double Chance HT/1X2 FullTime: Je moet het resultaat van de dubbele kans bij de rust voorspellen samen met het eindresultaat van de hele wedstrijd.

DC Ruststand/DC Eindstand: Zet in op de dubbele kans uitslag van zowel de 1e helft als de eindstand.

Minstens een helft X: Je moet voorspellen of er minstens een helft zal zijn die eindigt met een gelijkspel. Bijvoorbeeld: 1e HT 1-1 / FT 1-2 . De uitkomst win=Ja.

Double chance of Beide teams scoren: Je moet de winnende uitslag van de wedstrijd voorspellen (Double Chance) OF dat beide, één of geen van beide teams zal scoren in de wedstrijd. Er hoeft maar één voorspelling te gebeuren om de weddenschap te laten winnen.

Dubbele kans of Over/Onder: Je moet de winnende uitslag van de wedstrijd voorspellen (Double Chance) OF dat beide, één of geen van beide teams zal scoren in de wedstrijd. Er hoeft maar één voorspelling te gebeuren om de weddenschap te laten winnen.

Over {Totaal} {\$Competitor1} + Over {Totaal} {\$Competitor2}: Je moet voorspellen of het aantal doelpunten in het Thuis team boven de aangegeven spread zal liggen, én of het aantal doelpunten in alleen het Uit team boven de aangegeven spread zal liggen.

Meer dan {Totaal} {\$Competitor1} + Onder {Totaal} {\$Competitor2}: Je moet voorspellen of het doelpunten in het Thuis team boven de aangegeven spread zal zijn, én of het aantal doelpunten in het Uit team alleen onder de aangegeven spread zal zijn.

Onder {Totaal} {\$Competitor1} + Onder {Totaal} {\$Competitor2}: Je moet voorspellen of het aantal doelpunten in het Thuis team onder de aangegeven spread zal liggen, én of het aantal doelpunten in alleen het Uit team onder de aangegeven spread zal liggen.

Onder {Totaal} {\$Competitor1} + Over {Totaal} {\$Competitor2}: Je moet voorspellen of het aantal doelpunten in het Thuis team onder de aangegeven spread zal liggen, én of het aantal doelpunten in alleen het Uit team boven de aangegeven spread zal liggen.

1e helft - 1x2 of {totaal}: Je moet de winnende uitslag van de 1e helft van de wedstrijd OF het totaal aantal doelpunten (Over of Onder) voorspellen. Er hoeft maar één voorspelling te zijn om de weddenschap te laten winnen.

2e helft - 1x2 of {totaal}: Je moet de winnende uitslag van de 2e helft van de wedstrijd OF het totaal aantal doelpunten (Over of Onder) voorspellen. Er hoeft maar één voorspelling te zijn om de weddenschap te laten winnen.

Dubbele kans 1X & {total} & Beide teams om te scoren: Je moet de combinatie voorspellen van het eindresultaat dubbele kans (1X) en het resultaat van beide teams om te scoren markt en de wedstrijd zal over of onder de aangegeven spread zijn.

Dubbele kans X2 & {total} & Beide teams om te scoren: Je moet de combinatie voorspellen van het eindresultaat dubbele kans (X2) en het resultaat van beide teams om te scoren markt en de wedstrijd zal over of onder de aangegeven spread zijn.

Dubbele kans 12 & {total} & Beide teams om te scoren: Je moet de combinatie voorspellen van het eindresultaat double chance (12) en het resultaat van beide teams om te scoren markt en de wedstrijd zal over of onder de aangegeven spread zijn.

Beide teams scoren 1e helft & Multigoal (wedstrijd): Je moet voorspellen welke combinatie van beide teams gaat scoren in de eerste helft van de wedstrijd, én of het totaal aantal gescoorde doelpunten tijdens de wedstrijd binnen het aangegeven bereik zal liggen.

Multigoals Thuis & Multigoals Uit: Je moet het aantal doelpunten van het thuisteam en het uitteam tijdens de wedstrijd voorspellen op basis van verschillende aangeboden reeksen.

Multigoal 1e helft & Multigoal 2e helft: Je moet het aantal doelpunten voorspellen dat gescoord wordt tijdens de eerste helft van de wedstrijd en de tweede helft, gebaseerd op verschillende aangeboden reeksen.

Combo Var (1X2 wedstrijd+ Var J/N): Je moet de juiste combinatie voorspellen van het wedstrijdresultaat in de reguliere speeltijd en of er een VAR (met monitorbeoordeling) komt of niet. Er zijn 6 mogelijke uitkomsten:

Team 1 en Ja

Team 1 en Nee

Tekening en Ja

Tekening en Nee

Team 2 en Ja

Team 2 en Nee

1e helft - Thuisteam - Totaal aantal doeltrappen: Je moet het totale aantal doeltrappen van het thuisteam tijdens de eerste helft voorspellen.

2e helft - Thuisteam - Totaal aantal doeltrappen: Je moet het totale aantal doeltrappen van het thuisteam tijdens de tweede helft voorspellen.

Uitteam - Totaal aantal doeltrappen: Je moet het totale aantal doeltrappen voorspellen dat genomen wordt door het uitteam tijdens de reguliere speeltijd van de wedstrijd.

1e helft - Uitteam - Totaal aantal doeltrappen: Je moet het totale aantal doeltrappen voorspellen dat door het uitteam wordt genomen tijdens de eerste helft.

2e helft - Uitteam - Totaal aantal doeltrappen: Je moet het totale aantal doeltrappen voorspellen dat door het uitteam wordt genomen tijdens de tweede helft.

Doelpuntenmarkten / Speler Specials Markten

Weddenschappen gelden alleen voor reguliere speeltijd. Eigen doelpunten (gebaseerd op officiële autoriteit) worden weggelaten of tellen als "geen scorer" als de wedstrijd alleen "eigen doelpunten" heeft.

Inzetten op **Eerste** Doelpuntenmaker VERVALLEN als een speler niet speelt of in het veld komt nadat het eerste doelpunt van de wedstrijd is gescoord, behalve in het geval van een eigen doelpunt, dat wordt genegeerd.

Inzetten op **Laatste** Doelpuntenmaker VERVALLEN als een speler niet speelt. Speler die scoort geldt voor elke speler, ongeacht het tijdstip waarop de speler in het spel kwam.

Inzetten op **Speler scoort op willekeurig moment / doelpuntenmaker** gelden voor elke speler die betrokken is bij het spel, ongeacht het tijdstip waarop ze in het spel komen. Inzetten op Speler scoort op willekeurig moment / doelpuntenmaker VERVALLEN als een speler niet speelt.

In het geval dat een wedstrijd wordt gestaakt, maar er ten minste één doelpuntenmaker is geweest, zijn weddenschappen op de eerste doelpuntenmaker van toepassing en zijn weddenschappen op de laatste doelpuntenmaker ongeldig. Speler scoort op willekeurig moment / doelpuntenmaker markt voor deze speler geldt als winnaar en weddenschappen op andere spelers zijn ongeldig.

Speler scoort op willekeurig moment / doelpuntenmaker: Je moet voorspellen dat de geselecteerde speler minstens één doelpunt zal maken tijdens de wedstrijd. Als de geselecteerde speler niet deelneemt aan de wedstrijd, vervalt de weddenschap.

Eerste doelpuntenmaker: Je moet voorspellen of de geselecteerde speler het eerste doelpunt van de wedstrijd maakt. Als een speler niet speelt of in het veld komt nadat het eerste doelpunt van de wedstrijd is gemaakt, is de weddenschap ongeldig.

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

Volgende doelpuntenmaker: Je moet voorspellen of de geselecteerde speler het doelpunt "x" zal scoren in de wedstrijd. Als de geselecteerde speler niet meedoet aan de wedstrijd, vervalt de weddenschap.

Laatste doelpuntenmaker: Je moet voorspellen dat de geselecteerde speler het laatste doelpunt van de wedstrijd maakt. Als de geselecteerde speler niet aan de wedstrijd deelneemt, vervalt de weddenschap. Als de geselecteerde speler geen doelpunten maakt tijdens de wedstrijd, is de weddenschap verloren, zelfs als hij werd vervangen door een andere speler voordat het laatste doelpunt werd gemaakt.

Speler scoort op willekeurig moment / doelpuntenmaker & 1x2: Je moet een speler voorspellen die op een willekeurig moment in de wedstrijd scoort én het eindresultaat van de wedstrijd voorspellen. Alleen reguliere speeltijd.

Speler scoort op willekeurig moment / doelpuntenmaker & juiste score: Je moet een speler voorspellen die op een willekeurig moment in de wedstrijd gaat scoren én de exacte eindstand van de wedstrijd voorspellen. Alleen reguliere speeltijd.

Xe doelpuntenmaker & 1X2: Je moet een speler voorspellen die "x" scoort in de wedstrijd én het eindresultaat van de wedstrijd voorspellen. Alleen reguliere speeltijd.

Xe doelpuntenmaker & juiste score: Je moet een speler voorspellen die "x" scoort in de wedstrijd én de exacte eindstand van de wedstrijd voorspellen. Alleen reguliere speeltijd.

Speler scoort 2+: Je moet voorspellen dat de geselecteerde speler minstens twee doelpunten zal maken tijdens de wedstrijd. Als de speler die je hebt geselecteerd niet deelneemt aan de wedstrijd, is de weddenschap ongeldig. Als de speler wel deelneemt aan de wedstrijd, maar niet ten minste twee doelpunten maakt, is de weddenschap verloren, ongeacht het eindresultaat van de wedstrijd.

Speler die 3+ scoort: Je moet voorspellen dat de geselecteerde speler ten minste drie doelpunten zal maken tijdens de wedstrijd. Als de speler die je hebt geselecteerd niet deelneemt aan de wedstrijd, is de weddenschap ongeldig. Als de speler wel deelneemt aan de wedstrijd, maar niet ten minste drie doelpunten maakt, is de weddenschap verloren, ongeacht het eindresultaat van de wedstrijd.

Thuissteam xe doelpuntenmaker: Je moet voorspellen of de geselecteerde speler van het thuissteam het doelpunt "x" zal scoren in de wedstrijd. Als de geselecteerde speler niet deelneemt aan de wedstrijd, vervalt de weddenschap.

Het x-de doelpunt van het Uitteam: Je moet voorspellen of de geselecteerde speler van het uitteam het doelpunt "x" zal scoren in de wedstrijd. Als de geselecteerde speler niet deelneemt aan de wedstrijd, vervalt de weddenschap.

Meeste schoten: Je moet voorspellen welke speler de meeste schoten zal noteren.

Meeste schoten op doel: Je moet voorspellen welke van de gegeven spelers de meeste schoten op doel heeft.

Speler scoort op willekeurig moment / doelpuntenmaker eerste helft: Je moet voorspellen of een speler zal scoren tijdens de eerste helft van de wedstrijd.

Speler scoort op willekeurig moment / doelpuntenmaker tweede helft: Je moet voorspellen of een speler zal scoren tijdens de tweede helft van de wedstrijd.

Eerste of Laatste doelpuntenmaker: Je moet voorspellen of een speler als eerste of als laatste zal scoren tijdens de wedstrijd, alleen in reguliere speeltijd.

Eerste en laatste doelpuntenmaker: Je moet voorspellen welke speler als eerste en laatste zal scoren tijdens de wedstrijd, alleen in reguliere speeltijd.

Speler scoort op willekeurig moment / doelpuntenmaker + Dubbele kans: Je moet voorspellen of een speler op elk moment in de wedstrijd zal scoren én de einduitslag Dubbele kans, alleen reguliere speeltijd.

Xe doelpuntenmaker + Dubbele kans: Je moet voorspellen of een speler het Xe doelpunt in de wedstrijd zal maken én het eindresultaat Dubbele kans, alleen in reguliere speeltijd.

Speler scoort op willekeurig moment / doelpuntenmaker + Multiscores: Je moet voorspellen of een speler op elk moment in de wedstrijd zal scoren én de multiscore van de wedstrijd, alleen reguliere speeltijd.

Xe doelpuntenmaker+ Multiscores: Je moet voorspellen of een speler het Xe doelpunt in de wedstrijd maakt én de multiscore van de wedstrijd, alleen de reguliere speeltijd.

Speler scoort op willekeurig moment / doelpuntenmaker + Totaal {totaal}: Je moet voorspellen of een speler op elk moment in de wedstrijd zal scoren én of het totaal aantal doelpunten tijdens de wedstrijd Over of Onder zal zijn, alleen reguliere speeltijd.

Xe doelpuntenmaker+ Totaal {totaal}: Je moet voorspellen of een speler het Xe doelpunt in de wedstrijd zal maken én of het totaal aantal doelpunten tijdens de wedstrijd Over of Onder zal zijn, alleen reguliere speeltijd.

Speler scoort op willekeurig moment / doelpuntenmaker + Beide teams scoren: Je moet voorspellen of een speler op elk moment in de wedstrijd zal scoren én of beide teams zullen scoren, alleen reguliere speeltijd.

Xe doelpuntmaker + beide teams scoren: Je moet voorspellen of een speler het xe doelpunt in de wedstrijd zal scoren én of beide teams zullen scoren, alleen reguliere speeltijd.

Speler scoort op willekeurig moment / doelpuntenmaker of de invaller die scoort: Je moet voorspellen of, in de reguliere speeltijd van de wedstrijd, de speler "X" of degene die zijn plaats inneemt vanaf de bank ten minste één doelpunt zal scoren (resultaat JA), of niet (resultaat NEE). Voor de weddenschap wordt alleen rekening gehouden met speler "X" en zijn directe vervanger vanaf de bank.

Speler scoort op willekeurig moment / doelpuntenmaker + 1X2 + Over/Onder X goals: Je moet de exacte combinatie van deze 3 markten voorspellen – Speler scoort op willekeurig moment / doelpuntenmaker (als in de reguliere speeltijd van de wedstrijd, de speler "X", ten minste één doelpunt zal scoren), 1x2 (het eindresultaat van de wedstrijd voorspellen), Over/Onder (als het totale aantal doelpunten gescoord tijdens de reguliere speeltijd van de wedstrijd, boven of onder de aangegeven lijn zal zijn). Er zijn 6 mogelijke uitkomsten voor deze weddenschap:

Speler scoort op willekeurig moment/doelpuntenmaker+1+Onder

Speler scoort op willekeurig moment/doelpuntenmaker+1+Over

Speler scoort op willekeurig moment/doelpuntenmaker + 2 + Onder
Speler scoort op willekeurig moment/doelpuntenmaker + 2 + Over
Speler scoort op willekeurig moment/doelpuntenmaker + Draw + Onder
Speler scoort op willekeurig moment/doelpuntenmaker + Draw + Over

Eerste doelpuntenmaker + 1X2 + Over/Onder X goals. Je moet de exacte combinatie van deze 3 markten voorspellen

- **1e doelpuntenmaker** (als in de reguliere speeltijd van de wedstrijd, de speler "X", de eerste doelpuntenmaker van de wedstrijd zal zijn), **1x2** (voorspel het eindresultaat van de wedstrijd), **Over/Onder** (als het totaal aantal doelpunten gescoord tijdens de reguliere speeltijd van de wedstrijd, boven of onder de aangegeven lijn zal zijn). Er zijn 6 mogelijke uitkomsten voor deze weddenschap:

1e doelpuntenmaker + 1+ onder
1e doelpuntenmaker + 1 + over
1e doelpuntenmaker +2 + onder
1e doelpuntenmaker + 2 + over
1e doelpuntenmaker + Gelijkspeel + Onder
1e doelpuntenmaker+ Gelijkspeel + Over

Speler of zijn vervanger krijgt een kaart: Je moet voorspellen of, in de reguliere speeltijd van de wedstrijd, de speler "X" of zijn vervanger vanaf de bank een kaart krijgt (geel of rood) (resultaat JA), of niet (resultaat NEE). Voor de weddenschap worden alleen de speler "X" en zijn directe vervanger van de bank in aanmerking genomen.

Speler scoort op willekeurig moment / doelpuntenmaker 15 minuten: Je moet voorspellen dat een speler gaat scoren in de 1e 15 minuten van de wedstrijd.

Speler scoort op willekeurig moment / doelpuntenmaker + HF/FT: Je moet een speler voorspellen die op elk moment in de wedstrijd scoort én de Ruststand/Eindstand markt, alleen reguliere speeltijd.

Speler scoort op willekeurig moment / doelpuntenmaker + 1X2+ Beide teams scoren: Je moet voorspellen dat een speler op elk moment in de wedstrijd scoort én het eindresultaat van de wedstrijd voorspellen én of beide teams zullen scoren of niet, alleen reguliere speeltijd.

Speler scoort op willekeurig moment / doelpuntenmaker + 1X2 + Beide teams scoren + Totaal: Je moet voorspellen of de speler op elk moment in de wedstrijd zal scoren én het eindresultaat van de wedstrijd, én of beide teams minstens één doelpunt zullen scoren in de wedstrijd én of het totaal aantal doelpunten tijdens de wedstrijd Over of Onder gecombineerd zal zijn, alleen reguliere speeltijd.

Eerste doelpuntenmaker + 1X2 + Beide teams scoren: Je moet een speler voorspellen die het eerste doelpunt van de wedstrijd maakt én het eindresultaat van de wedstrijd voorspellen én of beide teams zullen scoren of niet, alleen de reguliere speeltijd.

Eerste doelpuntenmaker + 1X2 + Beide teams scoren + Totaal: Je moet voorspellen of de speler het eerste doelpunt van de wedstrijd maakt én het eindresultaat van de wedstrijd, én of beide teams minstens één doelpunt maken in de wedstrijd én of het totaal aantal doelpunten tijdens de wedstrijd over of onder gecombineerd zal zijn, alleen reguliere speeltijden.

Eerste doelpuntenmaker+ Rust/Eindstand: Je moet voorspellen of de speler het eerste doelpunt van de wedstrijd maakt én de Rust/Eindstand markt, alleen reguliere speeltijd.

Eerste doelpuntenmaker Thuis team: Je moet voorspellen of de speler het eerste doelpunt van de wedstrijd maakt voor het thuis team, alleen voor de reguliere speeltijd.

Eerste doelpuntenmaker Uit team: Je moet voorspellen of de speler het eerste doelpunt van de wedstrijd maakt voor het uit team, alleen voor de reguliere speeltijd.

Laatste doelpuntenmaker & 1x2: Je moet voorspellen of de speler de laatste van de wedstrijd zal scoren én het eindresultaat van de wedstrijd voorspellen, alleen de reguliere speeltijd.

Laatste doelpunt & beide teams scoren: Je moet voorspellen of de speler het laatste doelpunt van de wedstrijd zal scoren én voorspellen of beide teams minstens één doelpunt zullen scoren in de wedstrijd, alleen reguliere speeltijd.

Laatste doelpuntenmaker & dubbele kans: Je moet voorspellen of een speler het laatste doelpunt van de wedstrijd maakt én de einduitslag Double Chance, Alleen reguliere speeltijd.

Laatste doelpuntmaker & juiste score: Je moet voorspellen of een speler het laatste doelpunt van de wedstrijd maakt én de juiste score van de wedstrijd, alleen voor de reguliere speeltijd.

Laatste doelpuntmaker thuis team: Je moet voorspellen of de speler het laatste doelpunt van de wedstrijd maakt voor het thuis team, alleen voor de reguliere speeltijd.

Laatste doelpuntenmaker uit team: Je moet voorspellen of de speler het laatste doelpunt van de wedstrijd maakt voor het uit team, alleen voor de reguliere speeltijd.

Laatste doelpuntmaker+ Beide teams scoren: Je moet voorspellen of de speler het laatste doelpunt van de wedstrijd maakt én of beide teams minstens één doelpunt maken in de wedstrijd, alleen reguliere speeltijd.

Scoren en een kaart krijgen: Je moet voorspellen of een speler in dezelfde wedstrijd minstens één doelpunt maakt en minstens één kaart krijgt. Verlenging is ook inbegrepen.

Scoren en een assist geven: Je moet voorspellen of de speler minstens één doelpunt zal maken en minstens één assist zal geven in dezelfde wedstrijd. Verlenging is ook inbegrepen.

Scoren OF een kaart krijgen: Je moet voorspellen of een speler in dezelfde wedstrijd minstens één doelpunt maakt of minstens één kaart krijgt. Verlenging is ook inbegrepen.

Speler scoort een eigen doelpunt: Je moet voorspellen of de speler een eigen doelpunt zal scoren in de wedstrijd, alleen de reguliere speeltijd.

Speler die in beide helften scoort: Je moet voorspellen of de speler minstens één doelpunt zal maken in beide helften van de wedstrijd, alleen de reguliere speeltijd.

Houtwerk/Lat Speler: Je moet voorspellen of de speler het houtwerk of de lat zal raken tijdens de reguliere speeltijd van de wedstrijd. Als de bal het houtwerk of de lat raakt en in het doel belandt, telt dit niet als houtwerk of lat.

Schoten van spelers+ 1X2: Je moet het resultaat van de wedstrijd voorspellen én of het aantal schoten van de speler boven of onder de aangegeven lijn ligt, inclusief verlenging.

Schoten op doel minstens+ 1X2: Je moet het resultaat van de wedstrijd voorspellen én of het aantal schoten op doel van de speler boven of onder de aangegeven lijn is, inclusief verlenging.

Speler scoort op willekeurig moment / doelpuntenmaker OF de invaller die scoort OF het houtwerk: Je moet voorspellen of speler X, of de speler die hem vervangt vanaf de bank, tijdens de reguliere speeltijd van de wedstrijd minstens één doelpunt maakt of de paal/het houtwerk raakt. De uitslag 'JA' is winnend als een van de volgende dingen zich voordoet: (1) speler X scoort minstens één doelpunt of speler X raakt de paal/het houtwerk (2) speler X scoort minstens één doelpunt en raakt minstens één paal/het houtwerk (3) speler X scoort niet en raakt de paal/het houtwerk niet, maar de vervanger vanaf de bank scoort minstens één doelpunt (4) speler X scoort niet en raakt de paal/het houtwerk niet, maar de speler die hem vervangt vanaf de bank zal minstens één paal/houtwerk raken (5) de speler X zal niet scoren en zal de paal/houtwerk niet raken, maar de vervanger die hem vervangt vanaf de bank zal minstens één doelpunt scoren en zal minstens één paal/houtwerk raken (6) de speler X en de speler die hem vervangt vanaf de bank zullen beiden minstens één doelpunt scoren (7) de speler X en de speler die hem vervangt vanaf de bank zullen beiden minstens één paal/houtwerk raken. De uitslag 'NEE' is winnend als een van de volgende situaties zich voordoet: (1) de speler X of de wisselspeler die hem vervangt vanaf de bank zal niet scoren en zal de paal/het houtwerk niet raken (2) de speler X zal niet scoren, zal de paal/het houtwerk niet raken en zal niet worden gewisseld (3) de speler X zal vanaf de bank meedoen aan de wedstrijd, zal niet scoren en zal de paal/het houtwerk niet raken en zal niet worden gewisseld. Als speler X niet deelneemt aan de wedstrijd, worden de weddenschappen geannuleerd. Als speler X wel aan de wedstrijd deelneemt, blijven alle weddenschappen geldig.

Scoren, buitenspel zetten en assisteren: Je moet voorspellen of de speler minstens één doelpunt maakt, minstens één assist geeft en een kaart (geel of rood) krijgt in de wedstrijd. Verlenging is ook inbegrepen.

Scoren, buitenspel zetten of assisteren: Je moet voorspellen of de speler minstens één doelpunt maakt OF minstens één assist geeft OF een kaart krijgt (geel of rood) in de wedstrijd. Verlenging is ook inbegrepen.

Schoten op doel van speler en invaller (incl. houtwerk): Je moet voorspellen of de totale som van schoten op doel door de speler en zijn directe vervanger aan het einde van de wedstrijd, inclusief eventuele verlenging, meer zal zijn dan de aangegeven lijn. Schoten die de paal en het houtwerk raken worden ook beschouwd als schoten op doel voor het doel van deze weddenschap. De weddenschap is gewonnen als ten minste één van deze gevallen zich voordoet:

1) De speler neemt 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 gemaakt door de speler en zijn vervanger is meer dan de aangegeven lijn.
- 3) Zowel de speler als zijn directe vervanger nemen meer schoten op doel dan de aangegeven lijn.
- 4) De speler komt in de wedstrijd vanaf de reservebank, neemt meer schoten op doel dan de aangegeven lijn en wordt niet gewisseld.
- 5) De speler komt in de wedstrijd vanaf de reservebank, wordt dan gewisseld en de som van schoten op doel door de speler en zijn vervanger is hoger dan de aangegeven lijn.

Als de speler niet deelneemt aan het spel, worden de inzetten geannuleerd.

Schoten van de speler en zijn vervanger: Je moet voorspellen of de totale som van schoten van de speler en zijn directe vervanger aan het einde van de wedstrijd, inclusief eventuele verlenging, meer zal zijn dan de aangegeven lijn. De weddenschap is gewonnen als ten minste één van deze gevallen zich voordoet:

- 1) De speler neemt 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 meer dan de aangegeven lijn.
- 3) Zowel de speler als zijn directe vervanger nemen meer schoten dan de aangegeven lijn.
- 4) De speler komt in de wedstrijd vanaf de reservebank, neemt meer schoten dan de aangegeven lijn en wordt niet gewisseld.
- 5) De speler komt in het spel vanaf de reservebank, wordt dan gewisseld en de som van de schoten van de speler en zijn vervanger is hoger dan de aangegeven lijn.

Als de speler niet deelneemt aan het spel, worden de inzetten geannuleerd.

Speler scoort 2+ doelpunten & juiste score: Je moet voorspellen of de speler minstens 2 doelpunten zal maken in de wedstrijd én de juiste score van de wedstrijd voorspellen, alleen voor de reguliere speeltijd.

Speler scoort 2+ doelpunten & 1X2: Je moet voorspellen of de speler ten minste 2 doelpunten zal maken in de wedstrijd én het eindresultaat van de wedstrijd voorspellen, alleen voor de reguliere speeltijd.

Anytime Goalscorer 1e helft + 1X2 1e helft: Je moet voorspellen of een speler zal scoren tijdens de eerste helft van de wedstrijd én het eindresultaat van de eerste helft samen voorspellen.

Over/Onder reddingen keeper: Je moet voorspellen of het aantal reddingen van de genoemde keeper meer of minder dan de aangegeven spread zal zijn. Extra tijd is ook inbegrepen.

Speler of zijn vervanger krijgt een assist: Je moet voorspellen of, in de reguliere speeltijd van de wedstrijd, de speler "X" of degene die zijn plaats inneemt vanaf de bank een assist zal krijgen.

Speler X (of wisselspeler) scoort of assisteert: Je moet voorspellen of Speler X (of degene die de speler vanaf de bank vervangt) een doelpunt zal scoren of een assist zal geven (als een pass die leidt tot een doelpunt of een directe assist) tijdens de wedstrijd.

Minimaal aantal schoten op doel van speler: Je moet voorspellen of een specifieke speler minstens X schoten op doel zal lossen tijdens de wedstrijd

Minimaal aantal schoten van speler: Je moet voorspellen of een specifieke speler minstens X schoten zal lossen (ongeacht of ze op doel zijn) tijdens de wedstrijd.

Minimaal aantal assists van speler: Je moet voorspellen of een specifieke speler minstens X assists zal geven tijdens de wedstrijd.

Andere Speler Specials

Voor de volgende speciale spelersmarkten gelden weddenschappen voor reguliere speeltijd én verlenging (indien van toepassing), een eventuele penalty shootout telt niet mee voor de afhandeling. De afhandeling geldt voor elke speler die het veld betreedt, tenzij anders vermeld op de naam van de markt ("startopstelling"). In dat geval, als de vermelde speler niet in de startopstelling van de wedstrijd staat, worden de weddenschappen als ongeldig afgehandeld.

Speler Totaal Schoten / Speler Schoten Over/Onder

Speler Totaal Schoten op Doel / Speler Schoten op Doel Over/Onder

Speler Totaal Assists / Speler Assists Over/Onder

Speler totaal aantal passes / speler pass Over/Onder

Speler H2H Markten: Als de vermelde speler helemaal niet deelneemt aan de wedstrijd, worden de inzetten als ongeldig afgehandeld. In het geval van een gelijkspel tussen de spelers zijn de weddenschappen ongeldig.

Schot op doel:

Een schot op doel wordt gedefinieerd als elke doelpoging die:

Een opzettelijke poging om te scoren die binnen het doelkader is. Hieronder vallen alle doelpunten, evenals schoten op doel die worden gestopt door de doelman. Ook schoten die op doel zijn maar worden geblokt door een laatste verdedigende speler (waardoor het doelpunt wordt voorkomen) tellen mee. Zie ook: 'Schot naast het doel'.

Schot naast het doel:

Een opzettelijke doelpoging die het doel mist, zonder dat een speler de bal van richting verandert van op doel naar naast het doel. Een schot dat het doelkader (paal of lat) raakt, wordt beschouwd als een schot naast het doel, tenzij de bal daarna alsnog in het net belandt. Een geblokt schot wordt niet gezien als een schot naast het doel. Zie ook: Schot op doel.

Totaal aantal schoten:

Totaal aantal schoten is het totaal aantal schoten op doel, schoten naast het doel en geblokte schoten (tenzij anders aangegeven in de marktbeschrijving).

Speler Totaal aantal schoten:

Het totaal aantal schoten van een speler is het totaal aantal schoten op doel, schoten naast het doel en geblokte schoten gescoord door een specifieke speler.

Extra Markten

Rust/Eindstand juiste score: Je moet de juiste score van de 1e helft van de wedstrijd voorspellen samen met de juiste score van de reguliere speeltijd van de wedstrijd. Voorbeeld:

Score bij HT is 0-0, Score bij FT is 2-0

Winnende selectie voor dit voorbeeld is 0-0/2-0.

Goal range: Je moet voorspellen hoeveel doelpunten er gescoord worden tijdens de wedstrijd. 4 zijn de mogelijke selecties: 0-1, 2-3, 4-6, 7+

Thuis team wint zonder tegengoal: Je moet voorspellen of het thuis team wel of niet wint als het een doelpunt tegen krijgt. Er zijn twee mogelijke uitkomsten: Ja (het thuis team wint zonder een doelpunt tegen te krijgen) en Nee (elke andere uitkomst).

Uit team wint zonder tegengoal: Je moet voorspellen of het uit team wel of niet wint als het een doelpunt krijgt. Er zijn twee mogelijke uitkomsten: Ja (het uit team wint zonder een doelpunt tegen te krijgen) en Nee (een andere uitkomst).

Hoger scorende helft: voorspelt welke van de twee helften van de wedstrijd een groter aantal gescoorde doelpunten zal hebben.

Beide helften meer dan 1.5: Meer dan 1.5 doelpunten worden gescoord in elke helft, dat wil zeggen, meer dan 1.5 in de eerste helft en meer dan 1.5 in de tweede helft.

Beide helften onder 1.5: Er worden minder dan 1.5 doelpunten gescoord in elke helft, dat wil zeggen, minder dan 1.5 in de eerste helft en minder dan 1.5 in de tweede helft.

Thuis team wint beide helften: Het thuis team wint de eerste en tweede helft.

Uit team wint beide helften: Het uit team wint zowel de eerste als de tweede helft.

Thuis team wint één van beide helften: Het thuis team wint een van de helften, de eerste of de tweede helft.

Uit team wint één van beide helften: het uit team wint één van de helften, de eerste of de tweede helft.

Thuis team hoogst scorende helft: voorspelt welke van de twee helften van de wedstrijd een groter aantal gescoorde doelpunten voor het thuis team zal hebben.

Uit team hoogst scorende helft: voorspelt welke van de twee helften van de wedstrijd een groter aantal gescoorde doelpunten voor het uit team zal hebben.

Uit team scoort in beide helften: Uit team scoort doelpunten in de eerste helft en in de tweede helft.

Thuis team scoort in beide helften: Het thuis team scoort doelpunten in de eerste helft en in de tweede helft.

Eigen doelpunt: Je moet voorspellen of er een eigen doelpunt wordt toegekend tijdens de wedstrijd.

Vanuit een achterstand winnen: Je moet voorspellen of het thuis/uit team de wedstrijd zal winnen na een achterstand in de wedstrijd.

Vanuit een achterstand winnen Thuis team: Je moet voorspellen of het thuis team de wedstrijd zal winnen na een achterstand in de wedstrijd.

Vanuit een achterstand winnen Uit team: Je moet voorspellen of het uit team de wedstrijd zal winnen na een achterstand in de wedstrijd.

Multiscores 1,2,3,4,5: Je moet voorspellen welke selectie de juiste score van de wedstrijd zal bevatten. Er worden 5 Multiscores markten aangeboden.

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

Als de wedstrijd eindigt met één van de scores in je selectie, is je weddenschap een winnaar.

Balbezit 1X2: Je moet voorspellen of de geselecteerde teams meer balbezit zullen hebben dan de aangegeven spreiding. Er wordt alleen gekeken naar de reguliere speeltijd.

Totaal aantal doelpunten wedstrijd X: Je moet het totaal aantal gescoorde doelpunten voorspellen op wedstrijd X in het genoemde kampioenschap. Twee doelpunten worden toegekend in het geval dat een enkele wedstrijd van de specifieke dag wordt uitgesteld; in het geval van 2 of meer uitgestelde wedstrijden zijn alle weddenschappen ongeldig.

bijv: Totaal aantal doelpunten Matchday 36 Italië - Serie B= WIN Over 15

De weddenschap is winnend als de som van de gescoorde doelpunten in alle wedstrijden van de Serie B 16+ is.

Totaal aantal schoten op doel: Je moet voorspellen of het totaal aantal schoten op doel van beide teams in de wedstrijd inclusief extra tijd lager (onder) of hoger (over) is dan de aangegeven lijn.

Totaal aantal schoten: Je moet voorspellen of het totale aantal schoten van beide teams in de wedstrijd inclusief extra tijd lager (onder) of hoger (over) is dan de aangegeven lijn.

Balbezit deelnemer1: Je moet voorspellen of deelnemer 1 in de wedstrijd een percentage balbezit heeft dat lager (Onder) of hoger (Boven) is dan de aangegeven spreiding tijdens de reguliere speeltijd en verlenging.

Balbezit deelnemer2: Je moet voorspellen of deelnemer 2 in de wedstrijd een percentage balbezit lager (Onder) of hoger (Boven) zal noteren dan de opgegeven spreiding tijdens de reguliere speeltijd en verlenging.

Wedstrijddag X - totaal Thuis teams: Je moet voor de gegeven wedstrijd X voorspellen hoeveel doelpunten er in totaal gescoord zullen worden door de Thuis teams.

Wedstrijddag X - totaal Uit teams: Je moet voor de gegeven wedstrijd X voorspellen hoeveel doelpunten er in totaal gescoord zullen worden door de Uit teams.

Wedstrijddag X - meeste doelpunten thuis- of uit teams: Je moet voor de gegeven wedstrijd X voorspellen of de meeste doelpunten in totaal zullen worden gescoord door de thuis- of uit teams.

Wedstrijddag X - totaal aantal overwinningen Thuis teams: Je moet voorspellen, voor de gegeven wedstrijd X, hoeveel overwinningen er in totaal geboekt zullen worden door de thuis teams.

Wedstrijddag X - totaal gelijkspel: Je moet voor de gegeven wedstrijd X voorspellen hoeveel wedstrijden in een gelijkspel zullen eindigen.

Wedstrijddag X - totaal aantal overwinningen van Uit teams: Je moet voorspellen, voor de gegeven wedstrijd X, hoeveel overwinningen er in totaal geboekt zullen worden door de uit teams.

Juiste score XL (50 uitkomsten): voorspel de exacte uitslag van een wedstrijd aan het einde van 90 minuten reguliere speeltijd.

Winstmarge (4 uitkomsten): bij dit type weddenschap voorspel je welk team zal winnen en met hoeveel marge het zal winnen.

Winstmarge (10 uitkomsten): bij dit type weddenschap voorspel je welk team zal winnen en met hoeveel marge het zal winnen.

Total Multigoals (3 manieren): Je moet voorspellen of het aantal doelpunten gescoord tijdens de wedstrijd Over of Onder of Exact zal zijn op basis van verschillende aangeboden reeksen.

Minuut laatste doelpunt (intervallen): Je moet voorspellen in welke periode het laatste doelpunt van de wedstrijd wordt gescoord. Er zijn 7 mogelijke uitkomsten: (0-15, 16-30, 31-half tijd, 46-60, 61-75, 76-full time, geen doelpunt)

Eerste helft doelpunt: Je moet voorspellen in welke helft het eerste doelpunt van de wedstrijd wordt gescoord. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: eerste helft, tweede helft, geen.

Doelpunt na 90e minuut: Je moet voorspellen of er minstens één doelpunt valt in de blessuretijd van de tweede helft van de wedstrijd.

Wisselspeler om te scoren (r.t.): Je moet voorspellen of een speler die als invaller van de bank komt een doelpunt zal maken tijdens de wedstrijd, tijdens de reguliere speeltijd van een wedstrijd.

Wissel 1e helft: Je moet voorspellen of er een wissel zal zijn tijdens de eerste helft van de wedstrijd. Wissels in de rust tellen niet als wissels in de eerste helft.

Scoren van buiten het strafschopgebied: Je moet voorspellen of er een doelpunt wordt gescoord van buiten het strafschopgebied, tijdens de reguliere speeltijd van een wedstrijd.

Houtwerk/Lat: Je moet voorspellen of het houtwerk of de lat geraakt zal worden tijdens de reguliere speeltijd van de wedstrijd. Als de bal het houtwerk/de lat raakt en in het doel belandt, telt het niet als houtwerk/de lat.

Oneven/Even overtredingen: Je moet voorspellen of het totaal aantal overtredingen oneven of even is in de wedstrijd inclusief extra tijd.

Oneven/Even totaal aantal schoten: Je moet voorspellen of het totale aantal schoten een oneven of even aantal is in de wedstrijd inclusief extra tijd.

Oneven/Even totaal aantal schoten op doel: Je moet voorspellen dat het totaal aantal schoten op doel een oneven of even aantal is in de wedstrijd inclusief extra tijd.

1X2 Totaal aantal schoten: Je moet voorspellen welk team de meeste schoten zal nemen in de wedstrijd inclusief extra tijd. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (thuis team neemt de meeste schoten), X (teams nemen hetzelfde aantal schoten), 2 (uit team neemt de meeste schoten).

1X2 Totaal aantal schoten op doel: Je moet het team voorspellen dat de meeste schoten op doel zal nemen in de wedstrijd inclusief extra tijd. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (thuis team neemt de meeste schoten op doel), X (teams nemen hetzelfde aantal schoten op doel), 2 (uit team neemt de meeste schoten op doel).

1e helft of 1x2: Hier moet je de uitkomst van de 1e helft of de einduitslag voorspellen. Extra tijd is niet inbegrepen.

Totaal aantal schoten op doel Thuis team: Je moet voorspellen of het totaal aantal schoten op doel voor het thuis team in de wedstrijd boven of onder de aangegeven lijn zal zijn, inclusief extra tijd.

Totaal aantal schoten op doel Uit team: Je moet voorspellen of het totaal aantal schoten op doel voor het uit team in de wedstrijd boven of onder de aangegeven lijn zal zijn, inclusief extra tijd.

Totaal aantal schoten thuis team: Je moet voorspellen of het totale aantal schoten voor het thuis team in de wedstrijd boven of onder de aangegeven lijn zal zijn, inclusief extra tijd.

Totaal aantal schoten : Je moet voorspellen of het totale aantal schoten voor het uit team in de wedstrijd boven of onder de aangegeven lijn zal zijn, inclusief extra tijd.

Over/Onder Reddingen Thuis team: Je moet voorspellen of het totaal aantal reddingen van de keepers en/of een andere speler tijdens de wedstrijd door het thuis team boven of onder de voorspelde lijn komt. Extra tijd is ook inbegrepen.

Over/Onder Reddingen Uit team: Je moet voorspellen of het totaal aantal reddingen van de keepers en/of een andere speler tijdens de wedstrijd door het uit team boven of onder de voorspelde lijn komt. Extra tijd is ook inbegrepen.

Over/onder reddingen: Je moet voorspellen of het totaal aantal reddingen van de keepers en/of een andere speler tijdens de wedstrijd voor beide teams boven of onder de voorspelde lijn komt. Extra tijd is ook inbegrepen.

Welk team zal eindigen met de meeste schoten: Je moet voorspellen of het thuis team of het uit team zal eindigen met de meeste schoten, inclusief verlenging.

Beide teams scoren X+ doelpunten: Je moet voorspellen of beide teams evenveel of meer dan X doelpunten zullen scoren tijdens de wedstrijd.

1e helft - Beide teams scoren X+ doelpunten: Je moet voorspellen of beide teams evenveel of meer dan X doelpunten zullen scoren tijdens de eerste helft.

1e helft - Beide teams scoren X+ kaarten: Je moet voorspellen of beide teams evenveel of meer dan X kaarten krijgen tijdens de eerste helft.

Total aantal reddingen Doelman X: Je moet het totale aantal reddingen van doelman X tijdens een wedstrijd voorspellen.

Totaal aantal doeltrappen: Je moet voorspellen of het totaal aantal doeltrappen genomen door beide teams samen tijdens de reguliere speeltijd van de wedstrijd.

Totaal aantal doeltrappen Thuis team: Je moet het totale aantal doeltrappen voorspellen dat door het thuis team wordt genomen tijdens de reguliere speeltijd van de wedstrijd.

Totaal aantal schoten op doel Uit team: Je moet voorspellen of het uit spelende team meer of minder schoten op doel zal hebben dan de ingestelde lijn tijdens de wedstrijd.

Totaal schoten Thuis team: Je moet voorspellen of het thuis team meer of minder schoten zal hebben dan de ingestelde lijn tijdens de wedstrijd.

Totaal schoten Uit team: Je moet voorspellen of het uit team meer of minder schoten zal hebben dan de ingestelde lijn tijdens de wedstrijd.

Totaal buitenspel Thuis team: Je moet voorspellen of het thuis team meer of minder keren buitenspel zal staan dan de ingestelde lijn tijdens de wedstrijd.

Totaal buitenspel Uit team: Je moet voorspellen of het uit team meer of minder keren buitenspel zal staan dan de ingestelde lijn.

Totaal overtredingen Thuis team: Je moet voorspellen of het thuis team meer of minder overtredingen zal maken dan de ingestelde lijn tijdens de wedstrijd.

Totaal overtredingen Uit team: Je moet voorspellen of het uit team meer of minder overtredingen zal maken dan de ingestelde lijn tijdens de wedstrijd.

Totaal schoten: Je moet voorspellen of het totaal aantal schoten van beide teams samen hoger of lager is dan de ingestelde lijn.

Totaal buitenspel: Je moet voorspellen of het totaal aantal buitenspelsituaties van beide teams samen hoger of lager is dan de ingestelde lijn.

Totaal overtredingen: Je moet voorspellen of het totaal aantal overtredingen van beide teams samen hoger of lager is dan de ingestelde lijn.

1X2 Schoten op doel: Je moet voorspellen welk team meer schoten op doel zal hebben tijdens de wedstrijd (1 = Thuis, X = Gelijk, 2 = Uit).

1X2 Schoten totaal: Je moet voorspellen welk team meer schoten zal hebben tijdens de wedstrijd.

1X2 Buitenspel: Je moet voorspellen welk team **vaker buitenspel** zal staan tijdens de wedstrijd.

1X2 Overtredingen: Je moet voorspellen welk team meer overtredingen zal maken tijdens de wedstrijd.

Snelle markten / Interval Markten

→ Markten worden afgehandeld op basis van het doelpuntmoment zoals aangekondigd op tv. Als dit niet beschikbaar is, wordt de tijd volgens de wedstrijdklok gehanteerd.

→ Doelpuntenmarkten worden afgehandeld op basis van het moment dat de bal de lijn passeert en niet op het moment dat de trap wordt genomen.

→ Straffen die worden toegekend maar niet worden genomen, worden niet meegerekend

Deze soorten markten kunnen worden aangeboden met intervallen van een minuut, : 1, 5, 10, 15, etc; afhankelijk van het geval. Binnen dit aanbod kun je markten vinden gebaseerd op Goals, Over/Onder, Handicap.

1 minuut bereik:

Voorbeeld: het gaat van de seconde 00:00 naar de seconde 00:59 enzovoort.

5 minuten bereik:

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

10 minuten bereik:

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

15 minuten bereik:

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

Regel 1: als de geselecteerde intervalmarkt de optie NEE of GEEN bevat. Dus, als de weddenschap pre-match wordt geplaatst, betekent dit dat er in het evenement GEEN doelpunten, hoekschoppen, kaarten of de rest zullen zijn; afhankelijk van het geval. Als de weddenschap live wordt geplaatst, betekent dit dat er vanaf dat moment GEEN doelpunten, hoekschoppen, kaarten of de rest zullen zijn, afhankelijk van het specifieke geval.

Regel 2: in het geval dat een van de intervallen geselecteerd door de gebruiker minuut 45 (Einde van de eerste helft) of minuut 90 (Einde van de tweede helft of reguliere speeltijd) bevat, de blessure-/stopminuten toegekend door de scheidsrechter worden beschouwd.

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

→ 1 minuut - totaal aantal doelpunten van min. A tot min. B

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

→ 1x2 van min. A naar min. B

→ Xe doelpunt van min. A naar min. B

→ totaal aantal doelpunten van min. A naar min. B

10 minuten - 1x2: Je moet de uitkomst van de eerste tien (10) minuten voorspellen. Gebeurtenissen moeten plaatsvinden tussen 0:00 en 09:59 om te worden ingedeeld in de eerste 10 minuten. Officiële rapporten van de competities die de evenementen organiseren en rapporten van officiële providers worden gebruikt om de juiste uitslag te bepalen.

Wanneer wordt er gescoord (interval van 15 minuten): Je moet voorspellen of er een doelpunt wordt gemaakt in het gekozen tijdsbestek: 7 mogelijke uitkomsten:

1-15

16-30

31-45

46-60

61-75

76-90

geen

Wanneer wordt er gescoord (interval van 10 minuten): Je moet voorspellen of er een doelpunt wordt gemaakt in het gekozen tijdsbestek: 10 mogelijke uitkomsten:

1-10

11-20

21-30

31-40

41-50

51-60

61-70

71-80

81-90

Geen

Voetbal - Outrights

Winnaar: Je moet de winnaar van het gegeven toernooi voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

Top2, Top4, Top6, Top8, Top10: je moet voorspellen of het geselecteerde team of de geselecteerde speler op de respectieve toppositie zal eindigen aan het einde van de competitie.

Wie zal er hoger eindigen in de competitie: Je moet voorspellen welke van de aangegeven teams aan het einde van het gegeven toernooi of seizoen de beste positie zal innemen, rekening houdend met de echte punten. Als de teams de competitie met hetzelfde aantal punten afsluiten, wordt de officiële ranglijst, gepubliceerd door de voetbalbond van het betreffende land, gebruikt om de winnaar te bepalen.

Onderaan eindigen: Je moet voorspellen of het aangegeven team of de aangegeven speler op de laatste plaats zal eindigen als de competitie eindigt.

Beste gepromoveerde team: Je moet voorspellen welk nieuw gepromoveerd team op de hoogste positie zal eindigen in het gegeven toernooi. Als er een gelijke stand is, zal de officiële competitietabel aan het einde van de laatste wedstrijd van het seizoen bepalend zijn voor de uitslag van de weddenschappen. Play-offs aan het einde van het seizoen tellen mee.

In de bovenste helft eindigen: Je moet voorspellen welk van de genoemde teams in de bovenste helft van het gegeven toernooi/de competitie zal eindigen (bijvoorbeeld, in een competitie met 16 teams, als het geselecteerde team op positie 1-8 zal eindigen).

Winnaar zonder (w/o) - teams: Je moet de winnaar van de genoemde competitie voorspellen (welk team in de markt het hoogst zal eindigen in het genoemde toernooi) zonder rekening te houden met het genoemde team of de genoemde teams.

Bijvoorbeeld Premier League 2020/21 - zonder de Grote Zes zou betekenen welk team het hoogst eindigt in de Premier League in het seizoen 2020/21 zonder rekening te houden met Arsenal, Chelsea, Liverpool, Manchester City, Manchester Utd en Tottenham.

Team dat de meeste doelpunten maakt: Je moet voorspellen welk team de meeste doelpunten zal maken in het hele toernooi. Als twee of meer teams hetzelfde aantal doelpunten maken, worden de dead heat regels toegepast.

Team met minste doelpunten: Je moet voorspellen welk team de minste doelpunten zal maken in het hele toernooi. Als twee of meer teams evenveel doelpunten maken, worden de dead heat regels toegepast.

Beste team van het toernooi: Je wedt op welk team in de confederatie het verst komt tijdens de competitie. Als er een gelijkspel is tussen meerdere teams en ze worden in dezelfde fase uitgeschakeld, dan geldt de Dead Heat-regel.

Top Goalscorer: Je moet de speler voorspellen die meer doelpunten zal maken tijdens het gegeven toernooi. Goals gescoord in andere competities worden niet meegerekend. Als de gekozen speler minstens één keer speelt tijdens het seizoen, blijft deze weddenschap geldig, anders vervalt hij.

Degradatie: Je moet voorspellen welk team of teams uit de divisie zullen degraderen.

Speler Meeste Assists: Je moet voorspellen welke speler meer assists zal maken tijdens het aangegeven toernooi. De resultaten zijn afkomstig van de federatie en worden gebruikt voor de afhandeling.

Groepswinnaar: Je wedt op het team dat eindigt met het hoogste aantal punten in zijn groep.

Uitschakelingsfase: Je wedt op de fase waarin een bepaald team wordt uitgeschakeld in de competitie.

Welk team krijgt meer doelpunten: je wedt op het team dat meer doelpunten krijgt tijdens hun deelname aan de competitie.

Hoogst scorende team: Je zet in op het team dat meer doelpunten maakt tijdens hun deelname aan de competitie.

Topscorer Team: Je wedt op welke optie eindigt als topscorer van je team. De optie "Geen doelpuntenmaker" betekent dat niemand doelpunten maakt in het gegeven team. In het geval van een gelijkspel tussen twee of meer spelers, is de Dead Heat regel van toepassing.

Bereik de Finale/ Halve finale/ Kwart finale: Je moet voorspellen of het aangegeven team of de aangegeven speler zich zal kwalificeren voor de specifieke ronde van de genoemde competitie.

Winnaar & topscorer: Je moet voorspellen welk team het toernooi zal winnen en welke speler de meeste doelpunten zal maken. Winnaar en Top Goalscorer regels zijn van toepassing op de geselecteerde markt en beide selecties moeten winnen om de combo te laten winnen.

Beste speler van het toernooi: Je moet voorspellen wie de beste speler van het toernooi wordt. De resultaten komen van de federatie en worden gebruikt voor de afhandeling.

Winnende groep: Je moet de groep van het winnende team van de genoemde competitie voorspellen.

Groepskwalificatie: Je moet voorspellen of het geselecteerde team uit de genoemde groep zich zal kwalificeren (Ja) of niet (Nee).

Eliminatie door Penalty Shootout: Je moet voorspellen of het geselecteerde team zal worden uitgeschakeld van het toernooi door middel van een Penalty Shootout.

Straight Forecast - Straight Forecast weddenschap is een weddenschap waarbij je twee selecties kiest die in de juiste volgorde als eerste en tweede eindigen en zich kwalificeren voor de volgende ronde. Om te winnen moet je zowel de eerste als de tweede geplaatste selecties in de juiste volgorde voorspellen.

Exacte groepspunten: Je moet precies voorspellen hoeveel punten het geselecteerde team zal winnen in de groepsfase.

Advancing Double - Advancing Double weddenschap is een weddenschap waarbij je kiest welke twee teams door zullen gaan vanuit een specifieke groep/toernooi, ongeacht hun uiteindelijke positie. Om de weddenschap te winnen, moeten beide geselecteerde teams zich kwalificeren.

Statistische afhandeling

Tenzij anders vermeld in de marktnaam, worden de volgende statistieken afgehandeld zoals beschreven.

Geblokkeerde schoten

Een poging op doel die geblokkeerd wordt door een veldspeler, waarbij andere verdedigers of een keeper achter de blokker staan. Inclusief schoten die onbedoeld geblokkeerd worden door een teamgenoot van de schutter. Doelgerichte reddingen van de lijn door een tegenstander (laatste verdedigende blokker) worden gerekend als schoten op doel en niet als een geblokt schot.

Vrije trap

Als vrije schop wordt gedefinieerd elke genomen vrije schop met uitzondering van strafschoppen en inclusief buitenspel.

Inworp

Een methode om het spel te hervatten als de bal via de zijlijnen van het speelveld naar buiten was gegaan. Als ingooi wordt gedefinieerd elke genomen inworp. Tenzij anders vermeld.

Doelschoppen

Methode om het spel te herstarten, wanneer de bal door het aanvallende team achter de doellijnen van het speelveld wordt gebracht. Als doelschop wordt elke genomen doelschop gedefinieerd. Tenzij anders vermeld.

Redding

Een keeper die voorkomt dat de bal het doel ingaat met enig deel van zijn lichaam wanneer hij wordt geconfronteerd met een opzettelijke poging van een speler van de tegenstander. Reddingen hebben de volgende kenmerken:

- Lichaamsdeel – Handen/Voeten/Lichaam/Vuist
- Type redding – Gevangen/Verzameld/Weggekaatst (veilig/ weggekaatst / Losgelaten
- Positie van de keeper – Duikend / Staand / Glijdend / Reikend / Gebogen / Gevaarzone / Met vingertoppen

Dit omvat ook:

- Onbedoelde of verkeerd gerichte doelpogingen van een eigen teamgenoot, zolang de keeperactie niet wordt gezien als een routinematige vangbal.
- Als na een tussenkomst van de keeper een meer bepalende verdedigende actie van een teamgenoot voorkomt dat de bal in het doel gaat, dan wordt dit geregistreerd als een blok voor de teamgenoot, niet als een redding voor de keeper.
- Als de bal na een actie van de keeper over de achterlijn gaat, moet de scheidsrechter een corner toekennen voordat dit als een redding wordt geregistreerd.

Wissel

Het wisselen van een speler van de bank die op het veld wordt gebracht tijdens een wedstrijd voor een speler die al op het veld stond te spelen.

Buiten de grenzen

Als de bal het speelveld heeft verlaten voor een Doelschop, corner of inworp.

Buitenspel

Een gebeurtenis die wordt toegeschreven aan de speler die geacht wordt zich in buitenspelpositie te bevinden wanneer een vrije schop wordt toegekend. Als twee of meer spelers buitenspel staan op het moment dat de bal wordt gespeeld, wordt de speler die het meest actief bij het spel betrokken is als buitenspel beoordeeld.

TENNIS

Algemene voorwaarden

Tenniswedstrijden blijven open met alle inzetten geldig totdat de officials of het organiserende orgaan een winnaar aanwijzen. In dergelijke gevallen is de 48-uursregel niet geldig.

Echter, in het geval van opgave van een speler, in gebreke blijven (blessure, ziekte of persoonlijke omstandigheden), beslissing van een volwassene, walkover, diskwalificatie of staking, worden alle markten die in het veld zijn bepaald, dienovereenkomstig afgehandeld en worden alle overige onbesliste markten ongeldig verklaard. Om twijfel te voorkomen, als een tennisspeler zich terugtrekt voordat het laatste punt is voltooid, is de markt voor de wedstrijdwinnaar ongeldig, maar alle markten die verband

houden met specifieke sets of games die zijn bepaald, worden dienovereenkomstig afgewikkeld.

Markten die mathematisch zijn bereikt, worden afgehandeld nadat het beslissende punt is bevestigd. Voorbeeld: bij een setstand van 3-3 is het minimum aantal games om de set te voltooien 9 (6-3 of 3-6). Dit betekent dat totale lijnen van 6,5, 7,5 en 8,5 al kunnen worden afgehandeld als winst voor Over. Totaallijnen waar geen van beide selecties wint, worden geannuleerd.

Tie Break: Het is een game die wordt gespeeld wanneer twee concurrenten een gelijke stand bereiken van 6-6 in een willekeurige Set, en bestaat uit een van de twee spelers die 7 punten bereikt met een verschil van 2 ten opzichte van hun rivaal, het is belangrijk om te vermelden dat voor de over/onder tennismarkten, de tiebreak telt als een enkele game, ongeacht de lengte van het evenement.

Super Tie Break: Het heeft vergelijkbare specificaties als de Tie Break, met het verschil dat één van de twee spelers 10 punten bereikt met een verschil van 2 ten opzichte van zijn rivaal.

over/onder tennismarkten telt de Super Tie Break of Match Tie Break als één game, ongeacht de lengte van het evenement.

Een Tie Break of Super Tie Break is geldig zolang de beslissing wordt aangekondigd voor aanvang van het evenement.

Markten voor puntwinnaars: Puntwinnaarsmarkten worden afgehandeld nadat het punt is bevestigd. Als het punt niet wordt gespeeld, vervalt de markt.

Hoe grote toernooien omgaan met tiebreaks

Als de score zes games all bereikt in de laatste set (2-2 of 1-1 score in sets en 6-6 score in games), zal de wedstrijdwinnaar(s) de eerste speler(s) zijn die 10 punten wint (winnen) met een voorsprong van twee of meer punten (10-8, 10-7, 10-6, 11-9, 15-13 etc). De bovenstaande regel geldt voor alle Grand Slams (Australian Open, French Open, US Open, Wimbledon) in de kwalificaties, mannenenkelspel en dubbelspel, vrouwenenkelspel en dubbelspel, rolstoelwedstrijden en juniorenwedstrijden in het enkelspel.

Belangrijkste markten

Sommige van de onderstaande markten kunnen onder **E-Tennis verschijnen (dezelfde regels zijn van toepassing)*

Winnaar (1,2): Wedmarkt die bestaat uit het voorspellen van de winnaar van de wedstrijd ongeacht de puntmarge.

Handicap Games (spread): Je moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen door de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd op te tellen of af te trekken.

Handicap Sets: Je moet het resultaat voorspellen in termen van gewonnen sets door elke speler, waarbij je aan het eindresultaat de spread toevoegt of aftrekt die in de weddenschap is gespecificeerd.

Correct Score: Je moet de juiste score van de wedstrijd voorspellen in termen van gewonnen sets door elke speler. Als een speler zich tijdens de wedstrijd terugtrekt, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Totaal aantal wedstrijden (Over/Onder): Je moet voorspellen of het totaal aantal gespeelde wedstrijden in de wedstrijd over of onder de aangegeven spread zal liggen.

Oneven/Even games: Voorspel aan het einde van de wedstrijd of het totaal games even of oneven is.

Totaal aantal games (Over/Onder) Speler 1: Je moet voorspellen of het totaal aantal games voor Speler 1 over of onder de aangegeven spread zal liggen. Een tiebreak wordt beschouwd als een game. Het aantal gespeelde games wordt aangegeven in de afhandeling van de weddenschap door het tweede getal tussen haakjes. Als de wedstrijd niet is voltooid, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Totaal aantal games (Over/Onder) Speler 2: Je moet voorspellen of het totaal aantal games voor Speler 2 over of onder de aangegeven spread zal liggen. Een tiebreak wordt beschouwd als een game. Het aantal gespeelde games

wordt aangegeven in de afhandeling van de weddenschap door het tweede getal tussen haakjes. Als de wedstrijd niet is voltooid, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Winnaar & Totaal: Je moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen en of het aantal gespeelde wedstrijden boven of onder de aangegeven spread ligt.

Komt er een tiebreak? Je moet voorspellen of er een tiebreak komt in de wedstrijd.

Deuce in het spel (Ja/Nee): "Deuce in the game" betekent dat de score van het spel 40-40 zal bereiken.

Gaat het spel naar de twee? (Set "N", Spel "X") (Ja/Nee): Je moet voorspellen of de score van game "X" van set "N" 40-40 wordt.

Volgende wedstrijd totaal aantal punten (set "N", spel "X") (Over/Onder): Je moet voorspellen of het totale aantal punten van de volgende wedstrijd "X" van Set "N" boven of onder de aangegeven spread zal liggen.

Game Point Winnaar (Set "N", Spel "X", Punt "Y"): Je moet de winnaar van het punt "Y" van het spel "X" van de set "N" voorspellen.

Game Correct score (set "N", spel "X"): Je moet de juiste score voorspellen van game "X" van set "N" in termen van gewonnen sets door elke speler.

Game Winnaar (Set "N", Spel "X"): Je moet de winnaar van Spel "X" van de set "N" voorspellen.

Set "N" Game Handicap: Je moet de winnaar van Set "N" voorspellen door de aangegeven spread toe te voegen aan of af te trekken van het resultaat van die set.

Huidige reeks "N" totaal aantal games oneven/even: Je moet voorspellen of aan het einde van de huidige set "N" het totaal aantal spellen oneven of even is.

Totaal aantal oneven/even (Set "N"): Je moet voorspellen of aan het einde van Set "N" het totaal aantal games oneven of even is.

Huidige set "N" totaal aantal games over/onder (spelers): Je moet voorspellen of het totale aantal games van de huidige set "N" voor de genoemde speler boven of onder de aangegeven spread zal liggen. Een tiebreak wordt beschouwd als een game.

Volgende set "N" totaal aantal games over/onder (spelers): Je moet voorspellen of het totaal aantal games van de volgende set "N" voor de genoemde speler boven of onder de aangegeven spread zal liggen. Een tiebreak wordt beschouwd als een game.

Volgende set "N" totaal aantal games oneven/even: Je moet voorspellen of aan het einde van de volgende set "N" het totaal aantal games oneven of even zal zijn.

Speler X Aces (Over/Onder): Je moet voorspellen hoeveel aces er gescoord zullen worden door comp1 tijdens de wedstrijd.

Totaal aantal aces (Over/Onder): Je moet voorspellen hoeveel aces beide tegenstanders samen zullen scoren tijdens de wedstrijd.

Duur van de wedstrijd (minuten) (Over/Onder): Je moet voorspellen hoeveel minuten de wedstrijd zal duren.

Totaal aantal breaks (Over/Onder): Je moet voorspellen hoeveel breaks beide deelnemers samen zullen maken tijdens de wedstrijd.

Speler X Totaal aantal onderbrekingen (Over/Onder): Je moet voorspellen hoeveel breaks Speler X zal maken tijdens de wedstrijd.

Meeste servicebreaks (2-way): Je moet voorspellen welke tegenstander meer breaks zal maken (1/2 in geval van gelijkspel is de markt ongeldig)

Meeste servicebreaks (3-way): Je moet voorspellen welke tegenstander de meeste breaks zal maken.

Wedstrijd eindigt x:y: Je moet de exacte score van de wedstrijd voorspellen in termen van gewonnen sets door elke speler. Als een speler zich tijdens de wedstrijd terugtrekt, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Volgende X-de break: Je moet voorspellen welke speler de x-de break serveert in de wedstrijd. Als er geen servicebreak in de wedstrijd is, worden de weddenschappen als ongeldig afgehandeld.

Mijlpalen totaal aantal aces: Je moet het aantal geserveerde aces tijdens een wedstrijd voorspellen, met specifieke mijlpalen ingesteld door het sportsbook.

Speler X - Mijlpalen voor aces: Je moet het aantal aces voorspellen dat een specifieke speler zal serveren tijdens een wedstrijd, met specifieke mijlpalen ingesteld door het sportsbook.

Aces wedstrijd weddenschap: Je moet voorspellen welke speler de meeste aces zal slaan in een specifieke wedstrijd.

Aces Handicap: Je moet voorspellen welke speler de meeste aces zal slaan, waarbij één speler een handicap krijgt.

Totaal aantal tiebreaks: Je moet het totale aantal tiebreaks in de wedstrijd voorspellen.

Speler Y - Punten Over / Onder: Je moet voorspellen of Speler Y tijdens de wedstrijd meer of minder dan een bepaald aantal punten zal scoren.

Speler Y - Totaal aantal breaks: Je moet voorspellen hoeveel servicebreaks Speler Y zal bereiken tijdens de wedstrijd.

Speler Y - Aces: Je moet voorspellen hoeveel aces speler Y zal slaan in de wedstrijd.

Aces Matchbet: Je moet voorspellen welke speler meer aces zal slaan in de wedstrijd. Als beide spelers hetzelfde aantal hebben, kan de weddenschap worden afgesloten als een gelijkspel.

Set Markten

Winnaar 1e set: Je moet de winnaar van de eerste set voorspellen. De weddenschap wordt als "ongeldig" beschouwd als de eerste set niet wordt voltooid.

Winnaar 2e set: Je moet de winnaar van de tweede set voorspellen. De weddenschap wordt als "ongeldig" beschouwd als deze set niet wordt voltooid.

Set "X" Winnaar: Je moet de winnaar van Set "X" voorspellen. Markten voor setwinnaars worden afgehandeld nadat het laatste punt van de set is bevestigd. De weddenschap wordt als "ongeldig" beschouwd als deze set niet is voltooid.

Dubbel resultaat (eerste set/wedstrijd): Voorspel de winnaar van de eerste set en aan het einde van de wedstrijd in één enkele wedmarkt.

Speler 1 wint precies 1 set: Voorspel of de thuisspeler tijdens de wedstrijd 1 set wint.

Speler 2 wint precies 1 set: Voorspel dat de thuisspeler 1 set wint tijdens de wedstrijd.

Exact aantal sets: Je moet het exacte aantal sets voorspellen tijdens de wedstrijd.

Totaal aantal sets: Je moet voorspellen of het totaal aantal gespeelde sets in de wedstrijd boven of onder de aangegeven spread zal liggen.

Elke set tot nul: Voorspel of ten minste één van de sets van de wedstrijd zal eindigen met 6-0 / 0-6 exacte score.

Set "X" Handicap games: Je moet de winnaar van Set "X" voorspellen door de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd op te tellen of af te trekken. Als de wedstrijd niet is voltooid, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Set "X" Totaal aantal games: Je moet voorspellen of het totaal aantal gespeelde games in de Set "X" tijdens de wedstrijd boven of onder de aangegeven spread zal liggen.

Set "X" Correct Score: Je moet de exacte juiste score van Set "X" voorspellen. Als de genoemde set niet voltooid is, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Speler 1 wint een set: Je moet voorspellen of speler 1 minstens één set in de wedstrijd zal winnen of niet. Er zijn twee mogelijke uitkomsten: JA en NEE.

Speler 2 wint een set: Je moet voorspellen of speler 2 minstens één set in de wedstrijd zal winnen of niet. Er zijn twee mogelijke uitkomsten: JA en NEE.

Set "X" oneven/even: Je moet voorspellen of het totale aantal gespeelde wedstrijden in Set "X" tijdens de wedstrijd oneven of even zal zijn.

Set "X" komt er een tiebreak : Je moet voorspellen of er in Set "X" een tiebreak komt.

Set "N" - race naar x games: Je moet voorspellen welke speler als eerste "X" games bereikt in de specifieke set.

Wie zal game (X en Y) van set n_ winnen: Weddenschap markt die bestaat uit het voorspellen van de speler die game x en Y zal winnen voor set n, Bijvoorbeeld: 1 (game 6 en 7) 2e set (Waar de weddenschap is voor de thuisspeler) - X (game 6 en 7) 2e set (Waar je wedt op het gelijkspel) - 2 (game 6 en 7) 2e set (Waar je wedt op de uit-speler).

Wie zal punt X winnen in game Y in set n? (Inclusief live weddenschappen op games): Voorspel de speler die punt x van game y van set n zal winnen. Bijvoorbeeld, de speler Wawrinka zal een overwinning hebben in 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 weddenschappen): Voorspel de speler die game x van de opgegeven set in de betting market zal winnen. Bijvoorbeeld: 1 (game 10) 2e set - 2 (game 10) 2e set.

Exact aantal punten in game X (1e set): (Inclusief live weddenschappen): Voorspelt het exacte aantal punten in de gekozen game op de eerste set weddenschapsmarkt.

Deuce in het spel ja-nee (inclusief live weddenschappen): "Deuce in the game" betekent dat de score van het spel 40-40 zal bereiken.

Resultaat van spel X (set N) Speler 1 of 2 (0-15-30-40): Het bestaat uit het voorspellen van de winnaar van een game en hoeveel punten de tegenspeler zal maken (0-15-30-40), dat wil zeggen, als je speler 1 tot 30 kiest, betekent dit dat de game wordt gewonnen door speler 1, maar dat speler 2 30 punten scoort.

Set "N" game x - oneven/even aantal punten: Hierbij wordt voorspeld of het aantal punten in een spel van een set oneven of even is.

Set "N" game x - Correct score of break: Het gaat erom de winnaar van een game te voorspellen en hoeveel punten de tegenstander zal maken (0-15-30-40), of dat er een servicebreak zal zijn in de genoemde game.

Stel "N" spel in Y - race naar x punten: Voorspel de speler die als eerste X punten haalt in het specifieke spel.

Zet "N" spel Y - eerste x punten winnaar: Voorspel de speler die de eerste X punten zal winnen in het specifieke spel. **Gaat set "N" naar een tiebreak?:** Je moet voorspellen of Set "N" naar een Tie-break gaat.

Setwinnaar "N" en totaal aantal set "N" games: Je moet de winnaar van de set "N" voorspellen en of het aantal gespeelde games in die set boven of onder de aangegeven spread ligt.

Huidige set "N" Winnaar en totaal aantal gespeelde games van set "N": Je moet de winnaar van de huidige set "N" voorspellen en of het aantal gespeelde games in die set boven of onder de aangegeven spread ligt.

Volgende set "N" winnaar en totaal aantal gespeelde games: Je moet de winnaar van de volgende set "N" voorspellen en of het aantal gespeelde games in die set boven of onder de aangegeven spread ligt.

Set "N" Exacte Score Groep: Je moet de groep exacte scores voorspellen, waarbij de exacte score van de set is inbegrepen, tussen de aangeboden selecties.

Xe set - Winnaar & Totaal: Je moet de winnaar van de set voorspellen en of het aantal gespeelde games boven of onder de aangegeven spread ligt.

Beide spelers winnen een set: Voorspel of beide spelers een set zullen winnen tijdens de wedstrijd.

Xe set - juiste score na 4 games: Je moet de exacte juiste score van de set "X" na 4 games voorspellen. Als de genoemde games niet voltooid zijn, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Xe set - juiste score na 6 games: Je moet de exacte juiste score van de set "X" na 6 games voorspellen. Als de genoemde games niet voltooid zijn, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Set "N" - x-de break: Het gaat erom te voorspellen welke speler de x-de break zal maken tijdens Set "N". Mini-breaks binnen tiebreaks of match-tiebreaks worden niet in aanmerking genomen. Er zijn drie mogelijke uitkomsten: speler1, geen, speler2

Set "N" game x - breekpunt: Dit bestaat uit het voorspellen of er een breekpunt zal zijn tijdens de set "N" van game x.

X set - game N - ace: Je moet voorspellen of de speler een ace zal slaan in het spel N tijdens de X set.

X set - Z ace: Je moet voorspellen of een speler precies Z aces zal slaan tijdens de X set.

X set - Speler Y - totaal aantal punten: Je moet het totale aantal punten voorspellen dat Speler Y zal scoren in de X set.

X set - Speler Y - totaal aantal breaks: Je moet voorspellen hoeveel servicebreaks Speler Y zal behalen in de X set. Er is sprake van een break als de ontvangende speler de game wint terwijl de tegenstander serveert.

X set - Speler Y - totaal aces: Je moet het aantal aces voorspellen dat Speler Y zal slaan tijdens de set X.

X set - meeste aces: Je moet voorspellen welke speler de meeste aces zal slaan in de X set. Als beide spelers hetzelfde aantal aces slaan, kan de inzet als gelijkspel worden beschouwd.

X set - Speler Y - totaal aantal breaks: Je moet voorspellen hoeveel servicebreaks Speler X zal behalen in de X set.

X set - Z break: Je moet voorspellen of er precies Z breaks zullen voorkomen tijdens de X set.

X set - game N - breakpunt: Je moet voorspellen of er een breakpunt komt tijdens een specifieke game in de X set van game N. Een breakpunt komt voor als de ontvangende speler de kans heeft om de opslag van de serveerder te breken.

Tennis - Outrights

Winnaar: Je moet de winnaar van het gegeven toernooi voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

Eliminatiefase: Voorspel in welke ronde de geselecteerde speler zal worden uitgeschakeld.

Bereik de finale: Voorspel of de geselecteerde speler de finale van het genoemde toernooi zal bereiken.

Naam van de finalisten: Je moet de twee spelers voorspellen die de finale van het genoemde toernooi zullen bereiken.

Winnend kwart: Je moet voorspellen dat de toernooiwinnaar uit het 1e/2e/3e/4e kwart komt.

Winnende helft: Je moet voorspellen dat de toernooiwinnaar uit de bovenste helft of onderste helft komt.

Kwart 1/2/3/4/ Winnaar: Je moet de winnaar van het kwart (1e/2e/3e/4e) voorspellen.

Wie zal het verst komen: Je moet voorspellen welke van de twee aangegeven spelers de beste positie zal bereiken in het genoemde toernooi.

BASKETBAL

Alle basketbalweddschappen zijn gebaseerd op de reguliere speeltijd, tenzij anders vermeld in de naam van de markt.

Belangrijkste markten*

Sommige van de onderstaande markten kunnen onder **E-Basketball vallen (dezelfde regels zijn van toepassing)*

Money Line (Winnaar) (incl. Verlenging): Voorspel de winnaar van de wedstrijd ongeacht de puntenmarge. Deze markt is inclusief Verlenging.

Totaal (Over/Onder) (incl. Verlenging): Bestaat uit het voorspellen of het totaal aantal punten gescoord door beide teams meer of minder zal zijn dan de lijn gegeven in de gekozen gokmarkt. Bijvoorbeeld: Over 215,5 - Onder 215,5. Deze markt is inclusief Verlenging.

Handicap (spread) (incl. Verlenging): Je moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen door de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd op te tellen of af te trekken. Deze markt is inclusief Verlenging.

Totaal aantal punten per team (thuis - uitteam) (incl. Verlenging): Bestaat uit het voorspellen of het totaal aantal punten gescoord door het thuis- of uitteam meer of minder zal zijn dan de lijn gegeven in de gekozen gokmarkt. Bijvoorbeeld: Over 215,5 - Onder 215,5. Deze markt is inclusief Verlenging.

Even/oneven (1e helft of 2e helft) (incl. Verlenging): Hier voorspel je of het resultaat voor de 1e helft of 2e helft een even of oneven getal zal zijn. Deze markt is inclusief Verlenging.

Winnaar van de wedstrijd 1X2: Voorspel of de winnaar het thuisteam of het uitteam zal zijn met de optie om ook het gelijkspel te selecteren. Verlenging is niet inbegrepen.

Rust/Eindstand: Voorspelt welk team zal winnen in de eerste helft van de wedstrijd en aan het einde van de wedstrijd.

Puntenserie: Deze betting markt bestaat uit het voorspellen van een range waarbinnen het puntentotaal van het evenement zal liggen, dat wil zeggen, als je de range (151-160) selecteert, kan het puntentotaal van dit evenement niet buiten dit interval vallen.

Winnaar + Totalen: Deze weddschapmarkt combineert twee belangrijke weddschapmarkten waarbij je moet voorspellen wie de wedstrijd zal winnen en hoeveel punten er in totaal (over/onder) gescoord zullen worden in de wedstrijd.

Xe punt (incl. verlenging): Je moet voorspellen welk team punt X zal scoren tijdens de wedstrijd, inclusief verlenging.

Race naar X punten: Deze markt bestaat uit het voorspellen welke van de twee teams als eerste het punt zal bereiken dat de markt bepaalt. Bijvoorbeeld: Welk team bereikt als eerste 50 punten.

Winstmarge: Wedmarkt die het verschil voorspelt tussen een team en de tegenstander aan het einde van de wedstrijd, bijvoorbeeld het thuisteam met 1-5 punten.

Verlenging ja/nee - zal Verlenging worden: Inzet die voorspelt of het evenement verlenging krijgt of niet.

Totaal (boven-exact-onder) - 3 mogelijkheden: Wedmarkt die de speler de mogelijkheid geeft om te kiezen tussen 3 verschillende mogelijkheden, zoals over/onder X aantal punten of exact aantal X punten.

Elk team maximaal aantal opeenvolgende punten (over/onder): Je moet voorspellen of een team meer of minder dan de gegeven opeenvolgende punten zal behalen op een bepaald punt in de wedstrijd.

Thuis team/Uit team Totaal aantal opeenvolgende punten (over/onder): Je moet voorspellen of het thuis team of het uit team meer of minder dan de gegeven opeenvolgende punten zal behalen op elk moment in de wedstrijd.

Elk team leidt met X: Je moet voorspellen of een team zal leiden met x punten op elk moment in de wedstrijd.

Thuis team/Uit team leidt met X: Je moet voorspellen of het thuis team of het uit team met x punten voorsprong zal leiden op een bepaald punt in de wedstrijd.

Scoringstype x punt (incl. verlenging): Deze markt bestaat uit het voorspellen van het scoringstype van X punt tijdens de wedstrijd: 6 zijn de uitkomsten die worden aangeboden:

Thuis team 1 1 punt score

Thuis team 1 2 punt score

Thuis team 1 3 punt score

Thuis team 2 1 punt score

Thuis team 2 2 punt score

Thuis team 2 3 punt score

Welk team wint de sprongbal: Je moet voorspellen welk team de sprongbal wint.

Winstmarge voor elk team (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of een team zal winnen met de opgegeven marges (inclusief Verlenging).

Xe time-out: Je moet voorspellen welk team de Xe time-out zal roepen

Xe vrije worp gescoord: Je moet voorspellen of de Xe vrije worp wordt gescoord of niet.

Dubbel eerste punt / winnaar (inclusief Verlenging): Je moet voorspellen welk team het eerste punt zal scoren en welk team de wedstrijd zal winnen (inclusief Verlenging).

Tijdstip van het eerste punt (verstreken seconden): Je moet voorspellen of het eerste punt na of voor de opgegeven tijd wordt gescoord.

Scoringmethode van de eerste korf: Je moet de scoringmethode van de eerste basket voorspellen.

Resultaat eerste balbezit: Je moet het resultaat van het eerste balbezit voorspellen.

Wedstrijd Totaal aantal gescoorde driepunters: Het gaat om het voorspellen van het aantal driepunters dat zal worden gescoord tijdens de wedstrijd, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Team Totaal aantal gescoorde driepunters - Thuis/Uit team: Het bestaat uit het voorspellen van ten minste het aantal driepunters dat het thuis/uit team zal scoren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging)

Team met meeste driepunters gescoord: Hierbij wordt voorspeld welk team de meeste driepunters heeft gescoord tijdens de wedstrijd, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Wedstrijd Totaal Rebounds: Het bestaat uit het voorspellen van ten minste hoeveel rebounds er zullen plaatsvinden tijdens de wedstrijd, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging)

Team Totaal aantal rebounds - thuis/uit team: Het bestaat uit het voorspellen van ten minste het aantal rebounds dat het Thuis/Uitteam zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging)

Team met de meeste rebounds: Hierbij wordt voorspeld welk team de meeste rebounds heeft, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Wedstrijd Totaal aantal assists: Het bestaat uit het voorspellen van minstens het aantal assists dat zal plaatsvinden tijdens de wedstrijd, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Team Totaal aantal assists - Thuis/Uitteam: Het bestaat uit het voorspellen van ten minste het aantal assists dat het thuis/uit team zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit specificeert (Inc Verlenging)

Team met meeste assists: Hierbij wordt voorspeld welk team de meeste assists krijgt, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Wedstrijd Totaal aantal Steals: Het bestaat uit het voorspellen van ten minste hoeveel steals er zullen plaatsvinden tijdens de wedstrijd, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging)

Team Totaal aantal steals - Thuis/Uitteam: Het bestaat uit het voorspellen van ten minste het aantal steals dat het Thuis/Uitteam zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit specificeert (Inc Verlenging)

Team met de meeste steals: Hierbij wordt voorspeld welk team de meeste steals zal noteren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Wedstrijd Totaal Blokkeringen: Het bestaat uit het voorspellen van ten minste hoeveel blokkeringen er zullen plaatsvinden tijdens de wedstrijd, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging)

Team Totaal Blokkeringen - Thuis/Uitteam: Het bestaat uit het voorspellen van ten minste het aantal blokkeringen dat het thuis/uitteam zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging)

Team met de meeste blocks: Het bestaat uit het voorspellen welk team de meeste blokkeringen zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Wedstrijd Totaal Turnovers: Het bestaat uit het voorspellen van ten minste hoeveel turnovers er tijdens de wedstrijd zullen plaatsvinden, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging)

Team Totaal Turnovers - Thuis/Uitteam: Het bestaat uit het voorspellen van ten minste het aantal turnovers dat het thuis/uit team zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit specificeert (Inc Verlenging)

Team met de meeste turnovers: Hierbij wordt voorspeld welk team de meeste turnovers heeft, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Wedstrijd Totaal gemaakte overtredingen: Dit bestaat uit het voorspellen van ten minste het aantal overtredingen tijdens de wedstrijd, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging)

Team Totaal gemaakte overtredingen - Thuis/Uitteam: Het bestaat uit het voorspellen van ten minste het aantal overtredingen dat het thuis/uit team zal maken, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit specificeert (Inc Verlenging).

Team met de meeste overtredingen: hierbij wordt voorspeld welk team de meeste overtredingen begaat, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Wedstrijd Totaal gescoorde vrije worpen: Het bestaat uit het voorspellen van ten minste hoeveel drie worpen zullen tijdens de wedstrijd, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging)

Wedstrijd Totaal aantal gescoorde vrije worpen - thuis/uitteam: Het bestaat uit het voorspellen van ten minste het aantal vrije worpen dat het thuis/uitteam zal nemen, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit specificeert (Inc Verlenging)

Team met meeste gescoorde vrije worpen: Hierbij wordt voorspeld welk team de meeste vrije worpen scoort, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Wedstrijd Totaal Twee Punt Schoten Gescoord: Het bestaat uit het voorspellen van ten minste hoeveel two point shots er zullen plaatsvinden tijdens de wedstrijd, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging)

Wedstrijd Totaal Twee Punt Schoten Gescoord - Thuis/Uitteam: Het bestaat uit het voorspellen van ten minste het aantal two point shots dat het thuis/uit team zal scoren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit specificeert (Inc Verlenging).

Team met de meeste tweepunten gescoorde schoten: Het bestaat uit het voorspellen welk team de meeste two point shots scoort, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Wedstrijd Totaal aantal vrije worp pogingen: Het bestaat uit het voorspellen van ten minste het aantal vrije worpen dat zal worden geprobeerd tijdens de wedstrijd, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging)

Wedstrijd Totaal aantal vrije worp pogingen - Thuis/Uitteam: Het bestaat uit het voorspellen van ten minste het aantal vrije worpen dat het thuis/uit team zal proberen, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit specificeert (Inc Verlenging).

Team met meeste vrije worp pogingen: Hierbij wordt voorspeld welk team de meeste vrije worpen zal nemen, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Wedstrijd Totaal aantal pogingen tot Driepunters: Het bestaat uit het voorspellen van het aantal driepuntspogingen tijdens de wedstrijd, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Wedstrijd Totaal aantal pogingen driepunters - Thuis/Uitteam: Het bestaat uit het voorspellen van ten minste het aantal driepuntspogingen het Thuis/Uitteam, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Team met de meeste driepunters: Hierbij wordt voorspeld welk team de meeste driepunters zal proberen te schieten, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Wedstrijd Totaal aantal pogingen tweepunters: Het bestaat uit het voorspellen van ten minste het aantal tweepunterpogingen tijdens de wedstrijd, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Wedstrijd Totaal aantal pogingen tweepunters - Thuis/Uitteam: Het bestaat uit het voorspellen van ten minste het aantal tweepuntsschoten dat het Thuis/Uitteam zal proberen, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit specificeert (Inc Verlenging).

Team met de meeste tweepuntenschoten pogingen: Het bestaat uit het voorspellen welk team de meeste twee puntenschoten zal proberen, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Wedstrijd Totaal aanvallende rebounds: Het bestaat uit het voorspellen van ten minste het totale aanvallende rebounds tijdens de wedstrijd, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Wedstrijd Totaal aanvallende rebounds - Thuis/Uitteam: Het bestaat uit het voorspellen van ten minste hoeveel totale aanvallende rebounds het thuis/uit team zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit specificeert (Inc Verlenging)

Team met de meeste aanvallende rebounds: Hierbij wordt voorspeld welk team de meeste aanvallende rebounds heeft, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Wedstrijd Totaal verdedigende rebounds: Het bestaat uit het voorspellen van ten minste het totale verdedigende rebounds tijdens de wedstrijd, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Wedstrijd Totaal verdedigende rebounds - Thuis/Uitteam: Het bestaat uit het voorspellen van ten minste hoeveel totale verdedigende rebounds het thuis/uit team zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit specificeert (Inc Verlenging)

Team met de meeste verdedigende rebounds: Hierbij wordt voorspeld welk team de meeste verdedigende rebounds heeft, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Winnaar (incl. verlenging) & beide teams scoren X punten: 1x2 & beide teams scoren x punten: Je moet de uitkomst van de wedstrijd voorspellen en of beide teams X punten zullen scoren of niet.

In het Zde kwart zullen beide teams X punten scoren: Je moet voorspellen of beide teams wel of niet X punten zullen scoren tijdens het Zde kwart.

Het thuisteam wint beide helften: Je moet voorspellen of het thuisteam of het uitteam beide helften zal winnen.

Elk team dat beide helften wint: Je moet voorspellen of er een team zal zijn dat beide helften zal winnen.

Team dat beide helften wint: Je moet voorspellen welk team zal winnen in zowel de eerste helft als de tweede helft.

Dubbele kans: Je moet zowel de uitkomst van de eerste helft als van de volledige wedstrijd voorspellen.

Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de wedstrijd wint het thuisteam of wordt het gelijkspel), X2 (aan het einde van de wedstrijd wint het uitteam of wordt het gelijkspel), 12 (aan het einde van de wedstrijd wint het thuisteam of het uitteam).

1X2 rust/eindstand – Wedstrijduitslag: Je moet de uitkomst van de eerste helft van de wedstrijd voorspellen, samen met de uitkomst van de volledige wedstrijd. De mogelijke uitkomsten zijn: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X en 2/2. Gelijkspel is inbegrepen.

Winstmarge 12-weg: Je moet voorspellen welk team wint en met hoeveel punten verschil.

Winstmarge 14-weg: Je moet voorspellen welk team wint en met welk puntenverschil. Elke ploeg heeft zeven mogelijke marges waaruit gekozen kan worden.

1e helft Markten

1e helft – Draw no bet: Je moet de winnaar van de 1e helft voorspellen, als de helft eindigt in een gelijkspel zullen alle weddenschappen ongeldig zijn, als de helft niet is afgelopen zal deze markt ongeldig worden verklaard.

1e helft - Handicap: Je moet de winnaar van de 1e helft voorspellen door de aangegeven spread bij het resultaat van de helft op te tellen of af te trekken, als de helft niet voltooid is, wordt deze markt ongeldig verklaard.

1e helft - Totaal (onder/over): Je moet voorspellen of het totaal aantal punten gescoord tijdens de 1e helft boven of onder de gegeven lijn zal zijn, als de helft niet voltooid is, zal deze markt ongeldig worden verklaard.

1e helft - Totaal Thuis/Uitteam (onder/over): Je moet voorspellen of het totaal aantal punten gescoord door het genoemde team (Thuis of Uit) tijdens de 1e helft boven of onder de gegeven lijn zal zijn, als de helft niet is afgelopen zal deze markt ongeldig worden verklaard.

1e helft - 1x2 - Wed op de winnaar van de 1e helft, met ook de optie gelijkspel beschikbaar.

1e helft oneven/even: Je moet voorspellen of het totaal aantal gescoorde punten in de 1e helft oneven of even zal zijn, als de helft niet compleet is zal deze markt ongeldig worden verklaard.

1e helft – dubbele kans: Je moet de uitkomst van de eerste helft van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten:

1X (aan het einde van de eerste helft wint het thuissteam of is het gelijkspel),

X2 (aan het einde van de eerste helft wint het uitteam of is het gelijkspel),

12 (aan het einde van de eerste helft wint het thuissteam of het uitteam).

2e helft Markten

2e helft – Draw no bet: Je moet de winnaar van de 2e helft voorspellen (exclusief verlenging tenzij anders vermeld), als de helft eindigt als een gelijkspel worden alle weddenschappen voor deze markt ongeldig gemaakt, als de helft niet is afgelopen wordt deze markt ongeldig verklaard.

2e helft - Handicap: Je moet de winnaar van de 2e helft voorspellen (exclusief verlenging tenzij anders vermeld) door de aangegeven spread toe te voegen aan of af te trekken van het resultaat van de helft, als de helft niet voltooid is, vervalt deze markt.

2e helft - 1x2 - Wed op de winnaar van de 2e helft (exclusief verlenging tenzij anders vermeld), met ook de optie gelijkspel beschikbaar.

2e helft - oneven/even: Je moet voorspellen of het totaal aantal gescoorde punten in de 2e helft (exclusief verlenging tenzij anders vermeld) oneven of even zal zijn, als de helft niet voltooid is, zal deze markt ongeldig worden verklaard.

2e helft – dubbele kans: Je moet de uitkomst van de tweede helft van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten:

1X (aan het einde van de tweede helft wint het thuissteam of is het gelijkspel),

X2 (aan het einde van de tweede helft wint het uitteam of is het gelijkspel),

12 (aan het einde van de tweede helft wint het thuissteam of het uitteam).

2e helft 1X2 & 2e helft totaal: Je moet voorspellen wie de tweede helft wint (gelijkspel is inbegrepen) en of het totaal aantal punten in de tweede helft boven (Over) of onder (Under) een vooraf bepaalde lijn ligt.

2e helft handicap & 2e helft totaal: Je moet voorspellen wie de tweede helft wint, waarbij een aangegeven handicap (positief of negatief) wordt toegepast op de uitslag van de tweede helft, én of het totaal aantal punten in de tweede helft boven (Over) of onder (Under) de ingestelde lijn ligt.

*Mogelijke verlenging wordt meegeteld voor de 2e helft op markten inclusief verlenging.

Kwart Markten

1ST-2ND-3R-4TH Kwart: Met de kwart wedmarkten kan de speler inzetten op het eindresultaat van elk van de kwarten.

Kwartaalwinnaar: Wed op de winnaar van het gegeven kwartaal.

Kwart 1x2: Je moet de uitslag van het gegeven kwartaal voorspellen, selecties zijn 1-het thuisteam, 2-het uitteam en X-gelijkspel. Als het kwartaal niet compleet is, is deze markt ongeldig.

Kwart Draw no bet: Je moet de winnaar van het opgegeven kwart voorspellen, als het kwart eindigt als een gelijkspel worden alle weddenschappen voor deze markt ongeldig verklaard, als het Kwart niet wordt voltooid wordt deze markt ongeldig gemaakt.

Kwart Handicap: Je moet de winnaar van het gegeven kwart voorspellen door de aangegeven spread bij het resultaat van het kwartaal op te tellen of af te trekken, als het kwartaal niet voltooid is, wordt deze markt ongeldig gemaakt.

Kwart Totaal: Je moet voorspellen of het totaal aantal gescoorde punten tijdens het gegeven kwart boven of onder de aangegeven lijn zal liggen, als het kwartaal niet voltooid is, zal deze markt ongeldig zijn.

Kwart Totaal Thuisteam/Uitteam: Je moet voorspellen of het totaal aantal punten gescoord door het genoemde team (Thuis of Uitteam) tijdens het gegeven kwart boven of onder de aangegeven lijn zal zijn, als het kwart niet is afgelopen zal deze markt ongeldig worden verklaard.

Kwart Winstmarge: Wedmarkt die het verschil voorspelt tussen een team en de tegenstander aan het einde van het geselecteerde kwart.

Hoogst Scorende Kwart: Je moet voorspellen in welk kwart de meeste punten worden gescoord.

Xe Kwart - Laatste Punt Scoren: Je moet voorspellen welk team het laatste punt van het geselecteerde kwart zal scoren.

Xe kwart - Xe punt: Je moet voorspellen welk team het Xe punt zal scoren tijdens het geselecteerde kwart.

Welk team wint elk kwart: Je moet voorspellen welk van de twee teams alle kwartalen zal winnen (in het geval van gelijkspel in een kwart, is de weddenschap verloren).

Het Thuis/Uitteam wint alle kwarten: Je moet voorspellen of het thuisteam of het uitteam alle kwarten wint.

Elk team dat alle kwarten wint: Je moet voorspellen of er een team zal zijn dat alle kwarten zal winnen.

Team dat alle kwarten wint: Je moet voorspellen welk team alle kwarten zal winnen

Kwart met hoogste puntentotaal: Je moet voorspellen in welk kwart het hoogste puntentotaal in een wedstrijd wordt gescoord.

Kwart met laagste puntentotaal: Je moet voorspellen in welk kwartaal het laagste puntentotaal in een wedstrijd wordt gescoord.

Kwart X – dubbele kans: Je moet de uitkomst van het Xe kwart van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten:

1X (aan het einde van kwart X wint het thuisteam of is het gelijkspel),

X2 (aan het einde van kwart X wint het uitteam of is het gelijkspel),

12 (aan het einde van kwart X wint het thuisteam of het uitteam).

Kwart X – 1X2 & totaal: Je moet voorspellen welk team kwart X wint én of het totaal aantal punten in dat kwart **Over** (boven) of **Under** (onder) de ingestelde lijn ligt.

Kwart X – handicap & totaal: Je moet voorspellen welk team kwart X wint, waarbij een handicap (positieve of negatieve puntenspread) wordt toegepast op het resultaat van dat kwart, én of het totaal aantal punten in kwart X **Over** of **Under** de ingestelde

lijn ligt.

Kwart X – Uitteam scoort meer punten + Speler N Over Z punten + Speler N Over Y rebounds:

Je moet voorspellen of het uitteam meer punten scoort dan het thuisteam in kwart X, én of Speler N meer dan Z punten scoort, én meer dan Y rebounds pakt in datzelfde kwart.

Kwart X – Thuisteam scoort meer punten + Speler N Over Z punten + Speler K Over Y punten:

Je moet voorspellen of het thuisteam meer punten scoort dan het uitteam in kwart X, én of Speler N meer dan Z punten scoort, én Speler K meer dan Y punten scoort in datzelfde kwart.

Kwart X – Uitteam scoort meer punten + Speler N Over Z punten + Speler K Over Y punten:

Je moet voorspellen of het uitteam meer punten scoort dan het thuisteam in kwart X, én of Speler N meer dan Z punten scoort, én Speler K meer dan Y punten scoort in datzelfde kwart.

Thuis-/Uitteam – volgende driepunts poging na: {vanaf} – kwart X:

Je moet voorspellen of het thuis- of uitteam de volgende driepunter maakt of mist na het opgegeven tijdstip, en tijdens kwart X.

Speler N – volgende field goal poging na: {vanaf} – kwart X:

Je moet voorspellen of een specifieke speler **zijn/haar volgende field goal maakt of mist** na het opgegeven tijdstip, en tijdens kwart X.

Volgende gemaakte field goal in de wedstrijd na: {vanaf} – kwart X:

Je moet voorspellen of de eerstvolgende gemaakte field goal een 2- of 3-punter is, na het opgegeven tijdstip en tijdens kwart X.

Volgende field goal na: {vanaf} – kwart X:

Je moet voorspellen **welk team** de volgende field goal maakt na het opgegeven tijdstip in kwart X, en of dit een 2- of 3-punter is.

Thuis-/Uitteam – volgende gemaakte field goal na: {vanaf} – kwart X:

Je moet voorspellen of de volgende gemaakte field goal door het thuis- of uitteam een 2- of 3-punter is, na het opgegeven tijdstip en in kwart X.

Team dat de volgende field goal maakt na: {vanaf} – kwart X:

Je moet voorspellen welk team de volgende field goal maakt na het opgegeven tijdstip, en tijdens kwart X.

***Alle kwarten of helften moeten voltooid zijn om de weddenschap te laten staan.**

***Mogelijke verlenging wordt meegeteld bij het 4e kwart voor markten inclusief verlenging.**

Spelersspecial Markten

Alle speciale spelersmarkten voor basketbal worden afgerekend op basis van de relevante officiële bron. Eventuele verlenging(en) worden meegenomen in de afwikkeling van alle beschikbare markten.

Speler H2H-markten: Weddenschappen gelden voor de reguliere speeltijd plus eventuele verlenging. Als de opgegeven speler helemaal niet deelneemt aan de wedstrijd, wordt de weddenschap ongeldig verklaard (void). In geval van een gelijkspel tussen de spelers wordt de weddenschap ongeldig verklaard.

Player Points (over/onder): Het bestaat uit het voorspellen van het aantal punten dat de specifieke speler zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Assists van spelers (over/onder): Het bestaat uit het voorspellen van het aantal assists dat een bepaalde speler zal registreren in het evenement, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Speler Rebounds (over/onder): Het bestaat uit het voorspellen van het aantal Rebounds dat een bepaalde speler zal registreren in reguliere speeltijd, tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Speler 3pt velddoelpunten gemaakt (over/onder): Het bestaat uit het voorspellen van het aantal driepunters dat een bepaalde speler zal maken in de reguliere speeltijd, tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Speler Steals (over/onder): Het bestaat uit het voorspellen van het aantal steals dat de specifieke speler zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Speler Blokkeringen (over/onder): Het bestaat uit het voorspellen van het aantal blokken dat de specifieke speler zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Speler punten + rebounds + assists (over/onder): Het bestaat uit het voorspellen van het gecombineerde aantal punten, rebounds en assists dat de specifieke speler zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Speler rebounds + assists (over/onder): Het gaat om het voorspellen van het gecombineerde aantal rebounds en assists dat de specifieke speler zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Speler triple double: Het bestaat uit het voorspellen of de specifieke speler een triple-double (10 uit 3 hoofdcategorieën, zoals punten, assists, rebounds, steals, blocks) zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit specificeert (Inc Verlenging).

Eerste speler die scoort: Hierbij wordt voorspeld welke speler als eerste zal scoren in de wedstrijd (de geselecteerde speler moet starten in de wedstrijd, anders is de weddenschap ongeldig).

Eerste speler die een 3pt field goal maakt: Het bestaat uit het voorspellen welke speler als eerste een 3pt field goal zal scoren in de wedstrijd (de geselecteerde speler moet starten in de wedstrijd, anders is de weddenschap ongeldig).

Meeste punten voor TEAM: Het gaat erom te voorspellen welke speler de meeste punten voor zijn team zal scoren.

Head-to-head spelerspunten: Hierbij moet je voorspellen welke van de genoemde spelers de meeste punten zal scoren in de wedstrijd.

Head-to-head speler rebounds: Hierbij moet je voorspellen welke van de genoemde spelers de meeste rebounds zal hebben in de wedstrijd.

Head-to-head speler assists: Hierbij moet je voorspellen welke van de genoemde spelers de meeste assists zal krijgen in de wedstrijd.

Player Points (minstens): Het bestaat uit het voorspellen van ten minste hoeveel punten de specifieke speler zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit specificeert (Inc Verlenging).

Speler Assists (minstens): Het bestaat uit het voorspellen van minstens het aantal assists dat de specifieke speler zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit specificeert (Inc Verlenging).

Speler Rebounds (minstens): Het bestaat uit het voorspellen van ten minste het aantal rebounds dat de specifieke speler zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit specificeert (Inc Verlenging).

Speler 3pt velddoelpunten gemaakt (minstens): Het bestaat uit het voorspellen van ten minste het aantal 3pt velddoelpunten dat de specifieke speler zal maken, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit specificeert (Inc Verlenging).

Speler Steals (minstens): Het bestaat uit het voorspellen van ten minste het aantal steals dat de specifieke speler zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit specificeert (Inc Verlenging).

Speler Blokkeringen (minstens): Het bestaat uit het voorspellen van ten minste hoeveel blokken de specifieke speler zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Speler punten + rebounds + assists (minstens): Het bestaat uit het voorspellen van minstens hoeveel punten, rebounds en assists de specifieke speler zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit specificeert (Inc Verlenging).

SPELERS rebounds + assists (minstens): Het bestaat uit het voorspellen van het aantal rebounds en assists dat de specifieke speler zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit specificeert (Inc Verlenging).

Meeste punten (alleen vermelde spelers - inclusief Verlenging): Je moet voorspellen welke van de gegeven spelers de meeste punten zal scoren (inclusief Verlenging).

Meeste Pts+Reb+Ast (alleen vermelde spelers - incl. Verlenging): Je moet voorspellen welke van de gegeven spelers de meeste punten+rebs+assists zal scoren (inclusief Verlenging).

Een dubbele dubbel registreren: Je moet voorspellen of de gegeven spelers een dubbele dubbel zullen registreren.

Meeste rebounds: Je moet voorspellen welke speler de meeste rebounds zal hebben.

Meeste assists: Je moet voorspellen welke speler de meeste assists zal krijgen.

Eerste puntenscorer: Je moet voorspellen wie van de gegeven spelers het eerste punt van de wedstrijd zal scoren.

Persoonlijke overtredingen de speler: dit bestaat uit het voorspellen van het aantal overtredingen dat de specifieke speler zal maken, alleen in reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Speler Totaal Aantal Pogingen tot 3-punters: Het bestaat uit het voorspellen van ten minste hoeveel 3pt shots de specifieke speler probeerde, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt specificeert (Inc Verlenging)

Speler Totaal Aantal Pogingen tot 2-punters: Het bestaat uit het voorspellen van ten minste hoeveel 2pt shots de specifieke speler probeerde, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt het aangeeft (Inc Verlenging)

Speler Totaal gescoorde velddoelpunten: Het bestaat uit het voorspellen van ten minste hoeveel velddoelpunten de specifieke speler zal maken, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Speler Totaal Aantal Pogingen: Het bestaat uit het voorspellen van ten minste hoeveel velddoelpunten de specifieke speler heeft geprobeerd, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Speler Totaal aantal gescoorde vrije worpen: Het bestaat uit het voorspellen van ten minste hoeveel vrije worpen de specifieke speler zal nemen, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Speler Totaal aantal vrije worpen pogingen: Het bestaat uit het voorspellen van ten minste het aantal vrije worpen dat de specifieke speler heeft geprobeerd, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Speler Eerste Periode - Totaal Punten: Het bestaat uit het voorspellen van het aantal punten dat de specifieke speler zal registreren tijdens de eerste periode.

Speler Eerste Periode - Totaal aantal rebounds: Het bestaat uit het voorspellen van het aantal rebounds dat de specifieke speler zal registreren tijdens de eerste periode.

Eerste periode - Totaal assists: Het bestaat uit het voorspellen van het aantal assists dat de specifieke speler zal registreren tijdens de eerste periode.

Speler Totaal Twee Punt Schoten Gescoord: Het bestaat uit het voorspellen van ten minste hoeveel 2pt shots de specifieke speler zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit specificeert (Inc Verlenging).

Speler turnovers O/U (incl. Verlenging): je moet voorspellen of een specifieke speler meer of minder turnovers maakt tijdens een wedstrijd.

Eerste Basket Scorer in het spel: Je moet voorspellen welke speler de eerste punten scoort in een wedstrijd

Eerste Basket Scorer in het spel en gebeurt dat met een vrije worp? Je moet voorspellen of de eerste basket zal plaatsvinden als gevolg van een vrije worp

Eerste Basket Scorer in de wedstrijd en zal dat gebeuren op een 2PT velddoelpunt?: Je moet voorspellen of die basket een 2-point velddoelpunt zal zijn is een specifiek type weddenschap.

Eerste Basket Scorer in het spel en zal dat gebeuren op een 3PT velddoelpunt?: Je moet voorspellen of die eerste basket een 3-point velddoelpunt zal zijn.

Eerste assist van de wedstrijd: Je voorspellen speler de eerste assist in een wedstrijd maakt.

Eerste assist van de wedstrijd en zal die voor een 2-punts velddoelpunt zijn: Je moet voorspellen welke speler de eerste assist in een wedstrijd zal krijgen en aangeven of die assist zal leiden tot een 2-punts velddoelpunt.

Eerste assist van de wedstrijd en is dat een 3-punts velddoelpunt: Je moet voorspellen welke speler de eerste assist in een wedstrijd krijgt en aangeven of die assist leidt tot een 3-punts velddoelpunt.

Eerste rebound van de wedstrijd: Je moet voorspellen welke speler de eerste rebound zal pakken tijdens een wedstrijd.

Eerste rebound van de wedstrijd en zal het een aanvallende rebound zijn: Je moet voorspellen welke speler de eerste rebound zal pakken tijdens de wedstrijd en aangeven of die rebound een aanvallende rebound zal zijn.

Eerste rebound van de wedstrijd en zal het een verdedigende rebound zijn: Je moet voorspellen welke speler de eerste rebound zal pakken tijdens de wedstrijd en aangeven of die rebound een verdedigende rebound zal zijn.

*Als de vermelde speler helemaal niet deelneemt aan de wedstrijd, worden de weddenschappen als ongeldig afgehandeld.

*Als een speler niet deelneemt aan de wedstrijd worden alle weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Extra markten

Beide teams scoren 80+: Je moet voorspellen of beide teams 80+ punten zullen scoren in de wedstrijd (inclusief Verlenging).

Beide teams scoren 90+: Je moet voorspellen of beide teams 90+ punten zullen scoren in de wedstrijd (inclusief Verlenging).

Beide teams scoren 100+: Je moet voorspellen of beide teams 100+ punten zullen scoren in de wedstrijd (inclusief Verlenging).

Beide teams scoren 110+: Je moet voorspellen of beide teams 110+ punten zullen scoren in de wedstrijd (inclusief Verlenging).

Eerste schotpoging - Thuis team: Je moet voorspellen of het eerste schot van het thuis team tijdens de wedstrijd succesvol zal zijn.

Eerste schotpoging - Uit team: Je moet voorspellen of het eerste schot van het uit team tijdens de wedstrijd succesvol zal zijn.

Eerste schot van het spel gemaakt: Je moet voorspellen of het eerste schot tijdens het spel succesvol zal zijn.

Wie wint de openingstip? Je moet voorspellen wie de openingstip (de sprongbal bij de start van de wedstrijd) wint.

Speler N - eerste schot poging? Je moet voorspellen of een specifieke speler zijn/haar eerste schot poging zal maken of missen.

Welk team scoort meer punten in de volgende 5 minuten? Je moet voorspellen welk team meer punten zal scoren in de komende 5 minuten van het aangegeven kwart en de opgegeven 5-minutenperiode.

Hoeveel punten scoort het thuisteam in de volgende 5 minuten? Je moet voorspellen hoeveel punten het thuisteam zal scoren in de komende 5 minuten van het aangegeven kwart en de opgegeven 5-minutenperiode.

Hoeveel punten scoort het uitteam in de volgende 5 minuten? Je moet voorspellen hoeveel punten het uitteam zal scoren in de komende 5 minuten van het aangegeven kwart en de opgegeven 5-minutenperiode.

Basketbal - Outrights

Winnaar: Je moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen volgens de officiële ranglijst van de wedstrijd.

H2H kampioenschap (reguliere seizoen): Je moet voorspellen welk van de twee teams hoger zal eindigen tijdens het reguliere seizoen van het gegeven toernooi. Als de twee teams hetzelfde aantal punten scoren, is deze weddenschap ongeldig.

Onder/Over Punten (Regulier Seizoen): Je moet voorspellen of het totale aantal punten van een team in de gegeven ronde van een kampioenschap boven of onder de aangegeven lijn zal liggen. Als een of meer wedstrijden worden geannuleerd/onderbroken worden en als de resterende wedstrijden of resterende delen van de wedstrijden geen invloed hebben op de uitkomst van de weddenschappen, blijven de huidige resultaten geldig (in dit geval een eventueel herhaalde wedstrijd irrelevant); anders wordt deze weddenschap als ongeldig beschouwd.

Juiste score Playoff Series (4/7 of 3/5): Je moet het eindresultaat voorspellen van de reeks wedstrijden tussen de 2 aangegeven teams. Voor de rapportage worden alleen officiële sites van elke competitie als geldig beschouwd. Als de serie niet wordt voltooid, is deze weddenschap ongeldig.

H2H om te kwalificeren: Je moet voorspellen welke van de twee aangegeven teams door de gegeven kwalificatiefase of play-off ronde komt.

Finalisten: Je moet voorspellen welke twee teams elkaar zullen treffen in de finale van het toernooi.

Beste scorer: Je moet de speler voorspellen die meer punten zal scoren tijdens het gegeven toernooi. Als de gekozen speler minstens één keer speelt tijdens het gegeven toernooi, blijft deze weddenschap staan, anders is hij ongeldig.

H2H Scorer: Je moet voorspellen welke van de twee spelers meer punten zal scoren tijdens het gegeven toernooi. Als de twee spelers evenveel punten scoren, is deze weddenschap ongeldig.

Beste speler van het toernooi (MVP): Je moet voorspellen welke speler wordt verkozen tot BESTE SPELER (MVP) van het evenement. Voor de rapportage worden alleen officiële sites van elke competitie als geldig beschouwd. Als een speler niet op het uitslagenformulier komt in een van de wedstrijden die in de markt zijn opgenomen, worden weddenschappen op die speler als ongeldig beschouwd.

Degradatie: Je moet voorspellen welk team uit het kampioenschap zal degraderen. Voor de rapportage wordt elke beslissing die voor of tijdens de play-offs wordt genomen in aanmerking genomen. Alle beslissingen genomen na het einde van de play-offs tellen niet mee voor de afhandeling van de weddenschap.

Winnende conferentie: Je moet de winnaar voorspellen van de gegeven conferentie van het gegeven toernooi volgens de officiële ranglijst van de competitie.

Winnaar Divisie: Je moet de winnaar van de opgegeven divisie van het opgegeven toernooi voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

Top4, Top6, Top8, Top10: Je moet voorspellen of het geselecteerde team op de respectieve toppositie zal eindigen wanneer de competitie eindigt.

Gewonnen reguliere seizoen (onder/over): Je moet het totale aantal overwinningen (onder/over) voorspellen van het geselecteerde team tijdens het gegeven toernooi volgens de officiële ranglijst van de competitie.

Awards - Meest Verbeterde Speler (reguliere seizoen): Je moet voorspellen wie de Most Improved Player Award wint tijdens het reguliere seizoen van de gegeven competitie.

Verdedigende Speler van het Jaar (reguliere seizoen): Je moet voorspellen wie de prijs Verdediger van het Jaar zal winnen tijdens het reguliere seizoen van de gegeven competitie.

Awards - Zesde man van het jaar (reguliere seizoen): Je moet voorspellen wie de prijs voor Zesde Man van het Jaar wint tijdens het reguliere seizoen van de gegeven competitie.

Zullen ze de play-offs halen (Ja/Nee): Je moet voorspellen of het geselecteerde team de play-offs zal halen (Ja) of niet (Nee) tijdens de gegeven competitie volgens de officiële rangschikking van de competitie.

IJSHOCKEY / VELD HOCKEY

De uitslag van een weddenschap op een ijshockey/veldhockey evenement is alleen gebaseerd op reguliere speeltijd.

Tenzij anders aangegeven hebben verlengingen en penalty shootouts geen invloed op de uitslag van de weddenschap.

Weddenschappen worden afgesloten op basis van 60 minuten speltijd tenzij anders aangegeven.

Belangrijkste markten*

Sommige van de onderstaande markten kunnen voorkomen onder **E-Ice Hockey (dezelfde regels zijn van toepassing).*

Money Line (Verlenging en strafschoppen inbegrepen): Je moet de uitslag van de wedstrijd voorspellen, inclusief verlenging en penalty's. **1X2:** Voorspel of de winnaar in de wedstrijd het thuisteam - uitteam zal zijn of dat de eindstand gelijkspel zal zijn, weddenschappen worden alleen geaccepteerd voor reguliere speeltijd, exclusief verlenging en het resultaat van de strafschoppenserie.

Handicap (incl. Verlenging & penalty's) (2-weg): Je moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen door de aangegeven spread toe te voegen aan of af te trekken van het resultaat van de wedstrijd, inclusief verlenging en penalty's (penalty shootout telt als '1').

Totaal (Verlenging en strafschoppen inbegrepen): Je moet voorspellen of het totaal aantal doelpunten gescoord tijdens de wedstrijd boven of onder de aangegeven spread zal liggen, inclusief verlenging en penalty's (penalty shootout telt als '1').

Beide teams zullen scoren (GG/NG): Voorspelt of beide teams zullen scoren aan het einde van de wedstrijd. **Oneven/even (incl. verlenging en penalty's):** Je moet voorspellen of het wedstrijdresultaat een oneven of even getal is, inclusief eventuele verlenging en strafschoppen (strafschoppen tellen als '1').

Eerste doelpunt: Je moet voorspellen welk team het eerste doelpunt van de wedstrijd maakt.

Laatste doelpunt: Je moet voorspellen welk team het laatste doelpunt van de wedstrijd maakt.

Dubbele kans:

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

Totaal (Over/Onder): Voorspelt of de scores aan het einde van de reguliere speeltijd meer of minder zullen zijn volgens het gekozen getal in de markt.

Handicap (2-weg): Je moet de winnaar van de reguliere speeltijd van de wedstrijd voorspellen door de aangegeven spread toe te voegen aan of af te trekken van het resultaat van de wedstrijd.

Draw no bet: deze weddenschapmarkt bestaat uit het volgende: om een weddenschap als winnaar te definiëren, moet er noodzakelijkerwijs een winnend team zijn, wat betekent dat als de wedstrijd eindigt in een gelijkspel, het geld van de weddenschap wordt terugbetaald. Als bijvoorbeeld een eindscore resulteert in een gelijkspel, wordt de weddenschap als ongeldig afgedaan.

Thuis team / Uit team Totaal : Je moet voorspellen of het totaal aantal doelpunten gescoord door het thuis team of het uit team tijdens de wedstrijd boven of onder de aangegeven spread zal liggen.

Winstmarge: Wedmarkt die het verschil voorspelt tussen een team en de tegenstander aan het einde van de wedstrijd.

Correct score: Voorspel de eindscore van het evenement aan het einde van de reguliere speeltijd.

Zal er verlenging zijn? Je moet voorspellen of er verlenging zal zijn in de wedstrijd of niet.

Handicap (3-Weg): Je moet de winnaar van de reguliere speeltijd van de wedstrijd voorspellen door de aangegeven spread toe te voegen aan of af te trekken van het resultaat van de wedstrijd.

Periode met meer doelpunten: Voorspel welke periode het hoogste aantal doelpunten zal hebben.

Hoogst scorende periode thuis team: Voorspel in welke periode het thuis team de meeste doelpunten maakt.

Hoogst scorende periode uit team: Voorspel in welke periode het uit team het hoogste aantal doelpunten heeft.

Oneven/Even: Voorspel of het aantal doelpunten aan het einde van het evenement een even of oneven getal zal zijn.

Weddenschappen op over/onder, inclusief de 3 opties (over/onder/draw... goals), worden alleen voorgesteld voor reguliere speeltijd in alle ijshockeywedstrijden, ongeacht het kampioenschap.

Als als resultaat van de wedstrijd het totaal aantal gescoorde doelpunten gelijk is aan het totaal van de weddenschap en er slechts twee opties zijn (hoger of lager, zonder de optie "gelijkspel... doelpunten"), wordt de geldinzet terugbetaald.

Wie zal de rest van de wedstrijd winnen - Wie zal de eerste helft winnen (inclusief live weddenschappen): Dit is een live markt, je wedt op wie de rest van de wedstrijd zal winnen, (wanneer je de markt selecteert, zal het evenement een 0-0 score hebben, onafhankelijk van de actuele score op het moment van wedden).

Wie de rest van de wedstrijd wint, inclusief verlenging en penalty's (inclusief live weddenschappen):

Dit is een live markt, je wedt op wie de rest van de wedstrijd zal winnen (wanneer je de markt selecteert, zal het evenement een 0-0 score hebben, onafhankelijk van de werkelijke score op het moment van wedden). Verlenging en penalty shootout zijn inbegrepen bij de weddenschap.

1X2 & Totaal : Deze wed markt combineert twee belangrijke wed markten waar je moet voorspellen wie de wedstrijd zal winnen en hoeveel doelpunten er in totaal (over/onder) gescoord zullen worden in de wedstrijd.

Home no bet: Je moet voorspellen of het uitteam de wedstrijd wint of dat de wedstrijd eindigt in een gelijkspel. Als het thuisteam de wedstrijd wint, wordt de weddenschap als ongeldig beschouwd.

Away no bet: Je moet voorspellen of het thuisteam de wedstrijd wint of dat de wedstrijd eindigt in een gelijkspel. Als het uitteam de wedstrijd wint, wordt de weddenschap als ongeldig beschouwd.

Exact aantal doelpunten: Je moet het exacte aantal doelpunten voorspellen dat gescoord zal worden tijdens de reguliere speeltijd van de wedstrijd.

Exact aantal doelpunten thuisteam: Je moet het exacte aantal doelpunten voorspellen dat gescoord zal worden door het thuisteam tijdens de reguliere speeltijd van de wedstrijd.

Exact aantal doelpunten uitteam: Je moet het exacte aantal doelpunten voorspellen dat gescoord zal worden door het uitteam tijdens de reguliere speeltijd van de wedstrijd.

Welk team gaat scoren: Je moet voorspellen welk team gaat scoren tijdens de wedstrijd. 4 zijn de mogelijke uitkomsten: Alleen team 1, Alleen team 2, Beide teams, Geen.

Clean sheet thuisteam: Clean sheet is een term die gebruikt wordt om een team aan te duiden dat geen doelpunten heeft tegen gekregen. Je moet voorspellen of het thuisteam een clean sheet zal houden tijdens de reguliere speeltijd van de wedstrijd.

Clean sheet uitteam: Clean sheet is een term die gebruikt wordt om een team aan te duiden dat geen doelpunten heeft tegen gekregen.

Je moet voorspellen of het uitteam een clean sheet zal houden tijdens de reguliere speeltijd van de wedstrijd.

1x2 & beide teams scoren: Je moet het resultaat van de wedstrijd voorspellen en of beide teams alleen in de 1e helft zullen scoren of niet.

Verlenging - 1x2: Je moet alleen de uitkomst 1X2 van de verlenging periode voorspellen.

Verlenging - dubbele kans: Je moet de uitkomst voorspellen voor de dubbele kans van alleen de Verlenging periode.

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

Verlenging - Xe doelpunt: Je moet voorspellen welk team tijdens de verlenging het volgende doelpunt zal scoren. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (het thuisteam scoort), X (de teams maken gelijk), 2 (het uitteam scoort).

Verlenging - totaal: Je moet voorspellen of het totaal aantal doelpunten gescoord tijdens de Verlenging boven of onder de aangegeven spread zal zijn.

Verlenging - Draw no bet: deze weddenschap markt bestaat uit het volgende, om een weddenschap als winnaar te definiëren, moet er noodzakelijkerwijs een winnend team zijn, wat betekent dat, als de verlenging periode eindigt in een gelijkspel, het geld dat is ingezet zal worden terugbetaald. Als bijvoorbeeld een eindscore resulteert in een gelijkspel, wordt de weddenschap als ongeldig afgedaan.

Verlenging - competitor1 no bet: Je moet voorspellen of het thuisteam de verlenging periode wint of dat de wedstrijd eindigt in een gelijkspel. Als het thuisteam de wedstrijd wint, wordt de weddenschap als ongeldig beschouwd.

Verlenging - competitor2 no bet: Je moet voorspellen of het uitteam de verlenging wint of dat de wedstrijd eindigt in een gelijkspel. Als het thuisteam de wedstrijd wint, wordt de weddenschap als ongeldig beschouwd.

Strafschoppen - winnaar: Je moet voorspellen welk team de penalty shootout gaat winnen (1-2).

Penalty shootout - Xe doelpunt: Je moet voorspellen welk team het doelpunt "x" zal scoren tijdens de penalty shootout. 3 Mogelijke uitkomsten: 1, X, 2.

Xe doelpunt & 1x2: Je moet samen voorspellen of het eindresultaat van de wedstrijd 1, X of 2 zal zijn en welk team het doelpunt x van de wedstrijd zal scoren.

Xe periode 1x2 & 1x2: Je moet samen het eindresultaat van de geselecteerde periode en het eindresultaat van de wedstrijd voorspellen. De mogelijke uitkomsten zijn:

Thuisteam & Thuisteam

gelijkspel & Thuisteam

Uitteam & Thuisteam

Thuisteam & gelijkspel

gelijkspel & gelijkspel

Uitteam & gelijkspel

Thuisteam & Uitteam

gelijkspel & Uitteam

Uitteam & Uitteam

Thuisteam wint alle periodes: Je moet voorspellen of het thuisteam alle periodes tijdens de wedstrijd zal winnen.

Uitteam wint alle periodes: Je moet voorspellen of het uitteam alle periodes tijdens de wedstrijd zal winnen.

Thuisteam wint minstens een periode: Je moet voorspellen of het thuisteam een periode tijdens de wedstrijd zal winnen.

Uitteam wint minstens een periode: Je moet voorspellen of het uitteam een periode tijdens de wedstrijd zal winnen.

Thuisteam scoort in alle periodes: Je moet voorspellen of het thuisteam in alle periodes van de wedstrijd zal scoren.

Uitteam scoort in alle periodes: Je moet voorspellen of het uitteam in alle periodes van de wedstrijd zal scoren.

Alle periodes boven x.5: Je moet voorspellen of alle periodes boven x.5 (0.5,1.5,2.5..) zullen eindigen tijdens de wedstrijd.

Alle periodes onder x.5: Je moet voorspellen of alle periodes onder x.5 (0.5,1.5,2.5..) zullen eindigen tijdens de wedstrijd.

Scoringstype: Je moet het scoringstype van het doelpunt voorspellen x: 6 zijn de mogelijke uitkomsten:

even strength

power-play

short-handed

penalty shot

empty net

no goal

Thuis team scoringstype X doelpunt: Je moet het scoringstype van doelpunt x voorspellen.

Uit team scoringstype X doelpunt: Je moet het scoringstype van het doelpunt x voorspellen.

Wedstrijd gaat naar shootout: Je moet voorspellen of de wedstrijd naar shootout gaat

Beide teams moeten twee keer scoren (excl. Verlenging en penalty's): Je moet voorspellen of beide teams twee keer zullen scoren in de wedstrijd (Verlenging en penalties zijn uitgesloten).

Totaal aantal strafminuten (over/onder): Je moet voorspellen of het totaal aantal strafminuten boven of onder de gegeven lijn zal zijn.

10 minuten - totaal van {van} tot {naar}: Je moet het totaal aantal gescoorde doelpunten voorspellen binnen een specifiek segment van 10 minuten van de wedstrijd.

5 minuten - totaal van {van} tot {naar}: Je moet het totaal aantal gescoorde doelpunten voorspellen binnen een specifiek segment van 5 minuten van de wedstrijd.

Powerplay doelpunten: Je moet het totale aantal doelpunten voorspellen dat gescoord wordt tijdens powerplays in een wedstrijd
Leegloopdoelpunt: Je moet voorspellen of een team een doelpunt zal scoren wanneer de tegenstander zijn keeper heeft verwijderd ten gunste van een extra schaatser, meestal in de laatste minuten van de wedstrijd.

Doelpunt in ondertal: Je moet voorspellen of een team een doelpunt gaat maken terwijl ze numeriek in het nadeel zijn, meestal omdat een van hun spelers op de strafbank zit.

Face-offs: je voorspelt of het aantal face-offs tijdens de wedstrijd boven of onder een vastgestelde lijn ligt.

Face-offs thuis team: je voorspelt of het aantal door het thuis team gewonnen face-offs tijdens de wedstrijd boven of onder een vastgestelde lijn ligt.

Face-offs uit team: je voorspelt of het aantal door het uit team gewonnen face-offs tijdens de wedstrijd boven of onder een vastgestelde lijn ligt.

Face-offs 1X2: je voorspelt welk team de meeste face-offs wint tijdens de wedstrijd.

2-minutenstraffen: je voorspelt of het totaal aantal gegeven 2-minutenstraffen tijdens de wedstrijd boven of onder een vastgestelde lijn ligt.

2-minutenstraffen thuis team: je voorspelt of het aantal 2-minutenstraffen van het thuis team tijdens de wedstrijd boven of onder een vastgestelde lijn ligt.

2-minutenstraffen uit team: je voorspelt of het aantal 2-minutenstraffen van het uit team tijdens de wedstrijd boven of onder een vastgestelde lijn ligt.

2-minutenstraffen 1X2: je voorspelt welk team de meeste 2-minutenstraffen krijgt tijdens de wedstrijd.

5-minutenstraf in de wedstrijd: je voorspelt of er tijdens de wedstrijd minstens één 5-minutenstraf wordt gegeven.

Powerplay-doelpunten thuis team: je voorspelt of het aantal powerplay-doelpunten van het thuis team tijdens de wedstrijd boven of onder een vastgestelde lijn ligt.

Powerplay-doelpunten uit team: je voorspelt of het aantal powerplay-doelpunten van het uit team tijdens de wedstrijd boven of onder een vastgestelde lijn ligt.

Powerplay-doelpunten 1X2: je voorspelt welk team de meeste powerplay-doelpunten maakt tijdens de wedstrijd.

Beide teams scoren in alle periodes: je voorspelt of beide teams in elke periode van de wedstrijd minstens één doelpunt maken.

Team dat de meeste periodes wint: je voorspelt welk team de meeste periodes van de wedstrijd wint.
Thuis team wint met een clean sheet: je voorspelt of het thuis team wint zonder een tegendoelpunt te incasseren.
Uit team wint met een clean sheet: je voorspelt of het uit team wint zonder een tegendoelpunt te incasseren.

Periode Markten

1ST-2ND-3RD PERIODE: De periodeweddenschapmarkten stellen de speler in staat om te wedden op het eindresultaat van elk van de perioden.

Periode 1X2 : Voorspel of de winnaar in de genoemde periode het thuis team - het uit team zal zijn of dat de eindstand gelijkspel zal zijn, weddenschappen worden alleen geaccepteerd voor reguliere speeltijd, exclusief verlenging en het resultaat van de strafschoppenserie.

Period Draw no bet: deze weddenschapmarkt bestaat uit het volgende: om een weddenschap als winnaar te definiëren, moet er noodzakelijkerwijs een winnend team zijn in de genoemde periode, wat betekent dat, als de wedstrijd eindigt in een gelijkspel, het geld van de weddenschap wordt terugbetaald. Als bijvoorbeeld een eindscore resulteert in een gelijkspel, wordt de weddenschap als ongeldig afgedaan.

Periode dubbele kans:

1X: Als het resultaat een thuisoverwinning of een gelijkspel is in de genoemde periode

2X: Als het resultaat een uitoverwinning of een gelijkspel is in de genoemde periode

1.2: Als het resultaat een thuisoverwinning of een uitoverwinning is in de genoemde periode

Periode Handicap (2-weg): Je moet de winnaar van de genoemde periode voorspellen door de aangegeven spread bij het resultaat van de periode op te tellen of af te trekken.

Periode Totaal: Je moet voorspellen of het totaal aantal doelpunten gescoord tijdens de genoemde periode boven of onder de aangegeven spread zal liggen.

Periode eerste doelpunt: Je moet voorspellen welk team het eerste doelpunt van de genoemde periode maakt.

Periode Laatste doelpunt: Je moet voorspellen welk team het laatste doelpunt van de genoemde periode maakt.

Periode Beide teams om te scoren: Voorspelt of beide teams zullen scoren of niet in de genoemde periode.

Periode - deelnemer1 totaal: Je moet voorspellen of het totaal aantal doelpunten gescoord door het thuisteam tijdens de genoemde periode boven of onder de aangegeven spread zal liggen.

Periode - deelnemer2 totaal: Je moet voorspellen of het totaal aantal doelpunten gescoord door het uitteam tijdens de genoemde periode boven of onder de aangegeven spread zal liggen.

Periode - exacte doelpunten: Je moet het exacte aantal doelpunten voorspellen dat gescoord zal worden tijdens de genoemde periode.

Periode - deelnemer1 exacte doelpunten: Je moet het exacte aantal doelpunten voorspellen dat gescoord zal worden door het thuisteam tijdens de genoemde periode.

Periode - deelnemer2 exacte doelpunten: Je moet het exacte aantal doelpunten voorspellen dat gescoord zal worden door het uitteam tijdens de genoemde periode.

Periode - welk team gaat scoren: Je moet voorspellen welk team gaat scoren in de genoemde periode. Er zijn 4 mogelijke uitkomsten: Alleen team 1, Alleen team 2, Beide teams, Geen.

Periode - deelnemer1 clean sheet: Clean sheet is een term die wordt gebruikt om een team aan te duiden dat geen doelpunten heeft tegen gekregen. Je moet voorspellen of het thuisteam een clean sheet zal houden tijdens de genoemde periode.

Periode - deelnemer2 clean sheet: Clean sheet is een term die gebruikt wordt om een team te beschrijven dat geen heeft tegen gekregen. Je moet voorspellen of het uitteam een clean sheet zal houden tijdens de aangegeven periode.

Periode - juiste score: Voorspel de eindstand aan het einde van de genoemde periode.

Periode - Welk team wint de rest: Dit is een live markt, je wedt op wie de rest van de genoemde periode zal winnen, (wanneer je de markt selecteert, zal het evenement een 0-0 score hebben, onafhankelijk van de actuele score op het moment van wedden).

Periode - oneven/even: Voorspel of het aantal doelpunten aan het einde van de genoemde periode een even of oneven getal is.

Xe periode- een van beide teams scoort: Je moet voorspellen of een van beide teams zal scoren in de Xe periode

Speler Specials

Doelpunten van speler (minstens): Het bestaat uit het voorspellen van ten minste hoeveel goals de specifieke speler zal maken, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Assists van spelers (minstens): Het bestaat uit het voorspellen van minstens hoeveel assists de specifieke speler zal maken, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit specificeert (Inc Verlenging).

Schoten op doel (minstens): Het bestaat uit het voorspellen van minstens het aantal schoten op doel die de specifieke speler zal maken, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit specificeert (Inc Verlenging). Schoten die niet op doel zijn, tellen niet mee.

Reddingen van spelers (ten minste): Het bestaat uit het voorspellen van ten minste hoeveel reddingen de specifieke speler zal maken, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Spelerspunten (ten minste): Het bestaat uit het voorspellen van ten minste hoeveel punten (doelpunten en assists gecombineerd) de specifieke speler zal maken, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit specificeert (Inc Verlenging).

Spelerspunten (over/onder): Het bestaat uit het voorspellen van het aantal punten (gecombineerd doelpunten en assists) dat de specifieke speler zal maken, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Schoten op doel (over/onder): Het bestaat uit het voorspellen van het aantal schoten op doel dat de specifieke speler zal maken, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging). Schoten die niet op doel zijn, tellen niet mee.

Reddingen van spelers (over/onder): Het gaat om het voorspellen van het aantal reddingen dat de specifieke speler zal maken, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt aangeeft (Inc Verlenging).

Doelpunten van spelers (over/onder): Het bestaat uit het voorspellen van het aantal goals dat de specifieke speler zal maken, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Assists van spelers (over/onder): Het bestaat uit het voorspellen van het aantal assists dat de specifieke speler zal maken, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Powerplay-punten van spelers: Het bestaat uit het voorspellen van het aantal punten dat een speler verdient tijdens het manvoordeel (powerplay), alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Speler Plus / Minus (incl. Verlenging): Dit bestaat uit het voorspellen van de punten die een speler verdient in een plus/minus rating. Een plus wordt gegeven aan een speler die op het ijs staat als zijn team een even-strength of shorthanded goal scoort, terwijl een min wordt gegeven aan spelers die op het ijs staan als tegenstanders in die situaties scoren.

Alleen reguliere speeltijd, tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Spelersuitschakeling (incl. Verlenging): Dit bestaat uit het voorspellen of een keeper een uitschakeling gaat krijgen of niet. Het komt erop neer dat een shutout (SO) wordt toegekend aan een keeper die erin slaagt het andere team van scoren af te houden gedurende de hele wedstrijd. In reguliere seizoenswedstrijden, als de score 0-0 is en de wedstrijd naar een penalty shootout gaat, krijgen beide keepers een shutout. Alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Geblokte schoten van spelers (incl. Verlenging): Dit bestaat uit het voorspellen van het aantal geblokte schoten van een verdediger. Als je bedenkt dat een schot dat wordt afgeketst of geblokt door een tegenstander niet telt als een

schot op doel; wordt het geregistreerd als een geblokt schot. De speler die het schot blokkeert krijgt een "geblokt schot".

Alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Eerste doelpuntenmaker: Je moet de speler voorspellen die als eerste zal scoren tijdens de wedstrijd. Alleen reguliere speeltijd, tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Laatste doelpuntenmaker: Je moet de speler voorspellen die als laatste zal scoren tijdens de wedstrijd. Alleen reguliere speeltijd, tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Face-offs gewonnen O/U: je voorspelt of het aantal face-offs dat een speler tijdens de wedstrijd wint boven of onder een vastgestelde lijn ligt.

Hits O/U: je voorspelt of het totaal aantal bodychecks dat een speler tijdens de wedstrijd maakt boven of onder het opgegeven aantal ligt.

*Als een speler niet deelneemt aan de wedstrijd worden alle weddenschappen als ongeldig beschouwd.

IJshockey/veldhockey Outrights

Winnaar: Je moet de winnaar van het gegeven toernooi voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

Divisie / Conferentie winnaar: Je moet de winnaar van de gegeven divisie of conferentie voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

Punten voor het reguliere seizoen - Team: Je moet voorspellen hoeveel punten (over/onder) het vermelde team zal verzamelen volgens de officiële rangschikking van de competitie.

Zullen ze de play-offs halen? - Team: Je moet voorspellen of het genoemde team de play-offs van het gegeven toernooi zal halen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

Top4, Top6, Top8, Top10: Je moet voorspellen of het geselecteerde team op de respectieve toppositie zal eindigen wanneer de competitie eindigt.

Draft Xth Pick : Je moet voorspellen wie de Xe keus zal zijn in de genoemde draft.

Draftpositie - Speler: Je moet voorspellen welke positie de genoemde speler zal krijgen in de genoemde draft.

H2H - Juiste Serie Score: Je moet het eindresultaat voorspellen van de serie wedstrijden tussen de 2 aangegeven teams. Voor het doel van de rapportage worden alleen officiële sites van elke competitie als geldig beschouwd.

H2H - Wanneer zal de reeks eindigen: Je moet voorspellen in hoeveel wedstrijden de reeks wedstrijden tussen de 2 aangegeven teams zal eindigen. Voor de rapportage zijn alleen de officiële sites van elke competitie geldig.

H2H - Winnaar: Je moet voorspellen welke van de twee aangegeven teams zich zal kwalificeren in de gegeven kwalificatiefase of play-off ronde.

HANDBAL

Alle handbalweddenschappen worden afgesloten op basis van 60 minuten spel tenzij anders aangegeven. Verlenging telt niet mee en heeft geen invloed op het resultaat van de tweede helft en wordt niet meegeteld bij de tweede helft weddenschappen. Als de 60 minuten van het spel om welke reden dan ook niet worden voltooid, worden alle weddenschappen geannuleerd en wordt de inzet terugbetaald.

De wedstrijd moet voltooid zijn om weddenschappen geldig te laten zijn (tenzij de markt al afgehandeld is). Alle live-markten zijn exclusief verlenging, markten zoals: 1x2, Handicap, Odd/Even, Handbal Winning Margin, Double Chance met uitzondering van betting markets zoals: Kwalificatie/Winst in de beker/Winst na verlenging etc.

Belangrijkste markten

1X2: Voorspel het resultaat van de wedstrijd. Weddenschappen worden alleen geaccepteerd voor de reguliere speeltijd, exclusief verlenging.

Totaal: Je wedt op meer of minder doelpunten dan de gegeven lijn tijdens de reguliere speeltijd van een wedstrijd.

Handicap: Je moet de winnaar van de reguliere speeltijd van de wedstrijd voorspellen door de aangegeven spreiding toe te voegen of af te trekken van het resultaat van de wedstrijd.

Dubbele kans: Je moet de uitkomst van de reguliere speeltijd van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de wedstrijd wint het thuisteam of speelt gelijk), X2 (aan het einde van de wedstrijd wint het uitteam of speelt gelijk), 12 (aan het einde van de wedstrijd wint het thuisteam of wint het uitteam).

Draw no bet: Voorspel de uitslag van de wedstrijd. Als het eindresultaat gelijkspel is, wordt de weddenschap als ongeldig afgehandeld.

Oneven/Even: Voorspel of het totaal aantal gescoorde doelpunten een even of oneven getal is. Als de einduitslag 0:0 is, worden de weddenschappen afgehandeld als even.

Rust/Eindstand: Voorspel welk team zal winnen in de eerste helft en aan het einde van de wedstrijd in reguliere speeltijd.

Winstmarge: Deze weddenschap markt bestaat uit het voorspellen welk team zal winnen en met hoeveel verschil het zal winnen.

Race naar X doelpunten: Voorspel welk team als eerste X doelpunten zal bereiken.

Handicap (3-weg): Je moet het eindresultaat van de wedstrijd voorspellen, rekening houdend met de handicap tussen haakjes.

Team Totalen : Je wedt op of er meer of minder doelpunten zullen zijn dan de gegeven lijn voor de thuis- of het uitteam, tijdens de reguliere speeltijd van een wedstrijd.

1e / 2e helft markten: In dit gedeelte vind je de belangrijkste weddenschapsmarkten met betrekking tot de eerste of de tweede helft van de wedstrijd.

1X2 & totalen: Voorspel wie de winnaar wordt en hoeveel doelpunten (over/onder) er gescoord zullen worden in de wedstrijd.

Hogst scorende helft: Voorspel welke van de twee helften een hogere score zal hebben.

Team hoogst scorende helft: Voorspel welke van de twee helften een hogere score zal hebben dan de andere, maar alleen voor de thuis- of het uitteam.

Team met hoogst scorende helft: Voorspel welk van de twee teams een hogere score zal hebben in één helft vergeleken met het andere team.

Doelbereik: Voorspel in een geselecteerd bereik hoeveel doelpunten beide teams in totaal zullen maken.

Team Doelbereik: Voorspel in een geselecteerd bereik hoeveel doelpunten het thuisteam of het uitteam zal scoren. **xe doelpunt:** Voorspel welk team het xe doelpunt zal scoren.

Verlenging - totaal: Je moet voorspellen of het totaal aantal doelpunten gescoord tijdens de Verlenging boven of onder de aangegeven lijn zal zijn.

Verlenging - handicap: Je moet het eindresultaat van de Verlenging voorspellen, rekening houdend met de handicap tussen haakjes.

1e helft markten

1e helft - 1x2: Voorspel het resultaat van de eerste helft.

1e helft - dubbele kans: Je moet de uitkomst van de eerste helft voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de 1e helft wint het thuisteam of speelt gelijk), X2 (aan het einde van de 1e helft wint het uitteam of speelt gelijk), 12 (aan het einde van de 1e helft wint het thuisteam of wint het uitteam).

1e helft - Draw no bet: Voorspel de uitkomst van de eerste helft. Als het eindresultaat gelijkspel is, de weddenschap als ongeldig afgedaan.

1e helft - handicap x:y: Je moet het eindresultaat van de wedstrijd voorspellen, rekening houdend met de handicap tussen haakjes.

1e helft - handicap: Je moet de winnaar van de eerste helft voorspellen door de aangegeven spreiding toe te voegen aan of af te trekken van het resultaat van de wedstrijd.

1e helft - totaal: Op een bepaalde gegeven waarde in de markt wed je op meer of minder doelpunten tijdens de 1e helft van de wedstrijd.

1e helft - totaal Thuisteam: Je wedt op of er meer of minder doelpunten zullen zijn dan de gegeven lijn voor het thuisteam, tijdens de eerste helft.

1e helft - totaal Uitteam: Je wedt op of er meer of minder doelpunten zullen zijn dan de gegeven lijn voor het uitteam, tijdens de eerste helft.

1e helft - oneven/even: Voorspel of het totaal aantal doelpunten gescoord tijdens de 1e helft een oneven of even aantal is, anders worden weddenschappen als de eindscore 0:0 is, afgehandeld als even.

1e helft - 1x2 & totaal: Voorspel wie de eerste helft wint en hoeveel doelpunten (over/onder) er gescoord zullen worden in de eerste helft.

1e helft - winstmarge: Deze weddenschap markt bestaat uit het voorspellen welk team de 1e helft zal winnen en met welk verschil het zal winnen.

1e helft - doelpuntenbereik: Voorspel in een geselecteerd bereik hoeveel doelpunten beide teams in totaal zullen maken tijdens de 1e helft.

1e helft - Doelpuntenbereik thuisteam: Voorspel in een geselecteerd bereik hoeveel doelpunten er in totaal gescoord zullen worden door het thuisteam tijdens de 1e helft.

1e helft – Doelpuntenbereik uitteam: Voorspel in een geselecteerd bereik hoeveel doelpunten in totaal gescoord zullen worden door het uitteam tijdens de 1e helft.

2e helft markten

2e helft - 1x2: Voorspel het resultaat van de tweede helft.

2e helft - dubbele kans: Je moet de uitkomst van de tweede helft voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de 2e helft wint het thuisteam of speelt gelijk), X2 (aan het einde van de 2e helft wint het uitteam of speelt gelijk), 12 (aan het einde van de 2e helft wint het thuisteam of wint het uitteam).

2e helft - Draw no bet: Voorspel de uitkomst van de tweede helft. Als het eindresultaat een gelijkspel is, de weddenschap als ongeldig afgedaan.

2e helft - oneven/even: Voorspel of het totaal aantal doelpunten gescoord tijdens de 2e helft een oneven of even aantal is, anders worden weddenschappen als de eindscore 0:0 is, afgehandeld als even.

Speler Specials

Minimaal aantal doelpunten voor speler (startopstelling) (incl. Verlenging): Je moet het aantal doelpunten voorspellen dat een speler minimaal zal scoren tijdens de wedstrijd, inclusief verlenging. Een weddenschap is alleen geldig de speler in de basisopstelling start. Als de speler als wisselspeler is opgegeven en niet start, kunnen weddenschappen op die speler ongeldig worden verklaard.

Doelpunten speler (incl. Verlenging): Voorspel of het totale aantal doelpunten gescoord door een specifieke speler tijdens de wedstrijd inclusief verlenging was.

Handbal Outrights

Winnaar: Je moet de winnaar van het gegeven toernooi voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

AMERICAN FOOTBALL

Belangrijkste markten

MoneyLine (1-2): Je moet de winnaar van het spel voorspellen ongeacht de point spread.

Totaal (incl. Verlenging) (Onder/Over): Dit type weddenschap bestaat uit het specificeren van het totaal aantal punten in de wedstrijd, inclusief de verlenging.

Totaal Thuis team (Onder/Over): Weddenschap die bestaat uit het voorspellen van de totale scores van het thuis team, deze markt omvat de punten gescoord in de mogelijke verlenging.

Totaal Uit team (Onder/Over): Weddenschap die bestaat uit het voorspellen van het totaal aantal punten van het uit team, deze markt omvat de punten gescoord in de mogelijke verlenging.

Race naar X punten (incl. verlenging): Voorspel welk team als eerste zal eindigen bij X doelpunten, inclusief verlenging.

Volgende doelpunt (incl. verlenging): Je moet voorspellen welk team het volgende doelpunt maakt. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (het thuis team scoort), X (of er wordt niet gescoord), 2 (het uit team scoort).

Volgende scoringsvorm (incl. verlenging): Je moet voorspellen door welk scoringstype het X doelpunt zal worden gescoord. We hebben 4 mogelijke uitkomsten: touchdown, field goal, safety, geen.

Kwart met de meeste punten: Je moet voorspellen in welk kwart van de wedstrijd de meeste punten worden gescoord.

Hoogst scorende helft: Je moet voorspellen in welke helft van de wedstrijd de meeste punten worden gescoord.

Zal er verlenging zijn? Je moet voorspellen of er wel of geen verlenging zal zijn.

Oneven/even (incl. verlenging): Voorspel of het totaal aantal gescoorde punten tijdens de wedstrijd een oneven of even aantal is, anders worden weddenschappen bij een eindscore van 0:0 als even afgehandeld.

Thuis team oneven/even (incl. verlenging): Voorspel of het totaal aantal punten gescoord tijdens de wedstrijd van het thuis team een oneven of even getal is, anders worden weddenschappen als even afgehandeld als de eindscore 0:0 is.

Uit team oneven/even (incl. verlenging): Voorspel of het totaal aantal punten gescoord tijdens de wedstrijd van het uit team een oneven of even getal is anders worden weddenschappen als de eindscore 0:0 is, afgehandeld als even.

Totaal aantal touchdowns (inclusief verlenging): Je moet het totale aantal (over/onder) touchdowns voorspellen dat tijdens de wedstrijd en verlenging is gescoord.

Totaal aantal gemaakte doelpunten (inclusief verlenging): Je moet het totale aantal (over/onder) gescoorde doelpunten voorspellen tijdens de wedstrijd en verlenging inbegrepen.

Totaal aantal turnovers (inclusief verlenging): Je moet het totale aantal (over/onder) turnovers tijdens de wedstrijd voorspellen, inclusief verlenging.

Totaal aantal sacks (incl. verlenging): Je moet het totale aantal (over/onder) sacks voorspellen dat tijdens de wedstrijd en verlenging is geregistreerd.

X velddoelpunt gemaakt (incl. verlenging): Je moet voorspellen welk team het X velddoelpunt zal maken tijdens de wedstrijd en verlenging inbegrepen.

Totaal aantal passpogingen (incl. Verlenging): Je moet het gecombineerde aantal passpogingen van beide teams tijdens een wedstrijd voorspellen.

Total passing completions (incl. Verlenging): Je moet het gecombineerde aantal voltooide passes van beide teams tijdens een wedstrijd voorspellen.

Total passing yards (incl. Verlenging): Je moet het gecombineerde aantal passing yards van beide teams tijdens een wedstrijd voorspellen.

Totaal aantal tackles (incl. Verlenging): Je moet het gecombineerde aantal tackles van beide teams tijdens een wedstrijd voorspellen.

Total offensive yards (incl. Verlenging): Je moet de gecombineerde yards van beide teams tijdens de wedstrijd voorspellen.

Totaal aantal ontvangen passes (incl. Verlenging): Je moet het totaal aantal voltooide passes voorspellen dat spelers van beide teams tijdens een wedstrijd hebben gevangen.

Total passing touchdowns (incl. Verlenging): Je moet het totale aantal touchdowns voorspellen dat door beide teams via de lucht is gescoord tijdens een wedstrijd.

Total rushing touchdowns (incl. Verlenging): Je moet het cumulatieve aantal touchdowns voorspellen dat door beide teams is gescoord op rushing plays tijdens een wedstrijd.

Totaal ontvangen touchdowns (incl. Verlenging): Je moet het cumulatieve aantal touchdowns voorspellen dat is gescoord door voltooide passes door spelers van beide teams tijdens een wedstrijd.

Totaal aantal aanvallende touchdowns (incl. Verlenging): Je moet het cumulatieve aantal touchdowns voorspellen dat door beide teams is gescoord tijdens een wedstrijd.

Total receiving yards (incl. Verlenging): Je moet het cumulatieve aantal ontvangen yards voorspellen dat spelers hebben behaald met voltooide passes tijdens een wedstrijd.

Total rushing yards (incl. Verlenging): Je moet het cumulatieve aantal rushing yards van alle spelers van beide teams tijdens een wedstrijd voorspellen.

Total rushing and receiving yards (incl. Verlenging): Je moet de gecombineerde yards voorspellen die door beide teams is behaald door middel van rushing en receiving plays tijdens een wedstrijd.

Total passing and rushing yards (incl. Verlenging): Je moet de gecombineerde yards voorspellen die beide teams hebben behaald met passing en rushing tijdens een wedstrijd.

Totaal aantal tackles en assists (incl. Verlenging): Je moet het cumulatieve aantal tackles (zowel solo als geassisteerd) van verdedigende spelers tijdens een wedstrijd voorspellen.

Totaal 2-punts gemaakt (incl. Verlenging): Je moet het cumulatieve aantal succesvolle 2-punts conversie pogingen van beide teams tijdens een wedstrijd voorspellen.

Totaal 2-punts pogingen (incl. Verlenging): Je moet het cumulatieve aantal pogingen van beide teams voorspellen om een 2-punts conversie te scoren na een touchdown tijdens een wedstrijd.

Totaal aantal fumbles (incl. Verlenging): Je moet het cumulatieve aantal fumbles (zowel verloren als hersteld) van beide teams tijdens een wedstrijd voorspellen.

Total passing yards gross (incl. Verlenging): Je moet de totale yards voorspellen die door een team is behaald met passing plays tijdens een wedstrijd.

1e helft markten

1e helft - 1x2: Je moet het resultaat van de 1e helft voorspellen, selecties zijn 1-het thuisteam, 2-het uitteam en X-gelijkspel. Als de helft niet voltooid is, vervalt deze markt.

1e helft - handicap: Je moet de winnaar van de 1e helft voorspellen door de aangegeven spread bij het resultaat van de helft op te tellen of af te trekken, als de helft niet voltooid is, vervalt deze markt.

1e helft - totaal: Je moet voorspellen of het totaal aantal punten gescoord tijdens de 1e helft boven of onder de aangegeven lijn zal zijn, als de helft niet is afgelopen zal deze markt ongeldig zijn.

1e helft – Draw no bet: Je moet de winnaar van de 1e helft voorspellen, als de helft eindigt als een gelijkspel worden alle weddenschappen voor deze markt ongeldig gemaakt, als de helft niet is afgelopen wordt deze markt ongeldig verklaard.

1e helft - oneven/even: Je moet voorspellen of het aantal gescoorde punten tijdens de 1e helft van de wedstrijd oneven of even zal zijn.

1e helft - Thuisteam oneven/even: Je moet voorspellen of het aantal punten van het thuisteam tijdens de 1e helft van de wedstrijd oneven of even zal zijn.

1e helft - Uitteam oneven/even: Je moet voorspellen of het aantal punten van het uitteam tijdens de 1e helft van de wedstrijd oneven of even zal zijn.

1e helft - volgende doelpunt: Je moet voorspellen welk team het volgende doelpunt gaat maken tijdens de 1e helft. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (het thuisteam scoort), X (de teams maken gelijk), 2 (het uitteam scoort).

1e helft 1x2 & 1e helft totaal: Je moet zowel het resultaat als het totaal aantal doelpunten (over/onder) voor de 1e helft voorspellen.

1e helft handicap & 1e helft totaal: Je moet zowel het resultaat (rekening houdend met de handicap in de bracket) als het totaal aantal doelpunten (over/onder) voor de 1e helft voorspellen.

2e helft markten

2e helft - 1x2: Je moet de uitkomst van de 2e helft voorspellen, selecties zijn 1-het thuisteam, 2-het uitteam en X-gelijkspel. Als de helft niet is afgelopen, vervalt deze markt. Verlenging is niet inbegrepen, tenzij anders vermeld (Incl.Verlenging)

2e helft - handicap: Je moet de winnaar van de 2e helft voorspellen door de aangegeven spread bij het resultaat van de helft op te tellen of af te trekken, als de helft niet is afgelopen vervalt deze markt. Verlenging is niet inbegrepen, tenzij anders vermeld (Incl.Verlenging)

2e helft - totaal (Over/Onder): je moet voorspellen of het totaal aantal punten gescoord tijdens de 2e helft boven of onder de aangegeven spread zal zijn, als de helft niet is afgelopen zal deze markt ongeldig zijn. Verlenging is niet inbegrepen, tenzij anders vermeld (Incl. Verlenging)

2e helft - Draw no bet (incl. verlenging): Je moet de winnaar van de 2e helft voorspellen, als de helft eindigt als gelijkspel worden alle weddenschappen voor deze markt ongeldig gemaakt, als de helft niet wordt uitgespeeld wordt deze markt ongeldig verklaard.

Verlenging is niet inbegrepen, tenzij anders vermeld (Incl. Verlenging)

Kwart Markten

Kwart - 1x2: Je moet de uitkomst van het geselecteerde kwart voorspellen, selecties zijn 1-het thuisteam, 2-het uitteam en X-trekking. Als het kwartaal niet voltooid is, vervalt deze markt.

Kwart - totaal (Over/Onder): Je moet voorspellen of het totaal aantal gescoorde punten tijdens het geselecteerde kwart boven of onder de aangegeven spread zal liggen, als het kwart niet is afgelopen is deze markt ongeldig.

Kwart - Draw no bet: Je moet de winnaar van het geselecteerde Kwartaal voorspellen, als het Kwartaal eindigt als een gelijkspel worden alle weddenschappen voor deze markt ongeldig gemaakt, als het Kwartaal niet voltooid is wordt deze markt ongeldig verklaard.

Kwart - handicap: Je moet de winnaar van het geselecteerde kwart voorspellen door de aangegeven spread bij het resultaat van het Kwartaal op te tellen of af te trekken, als het kwart niet voltooid is wordt deze markt ongeldig gemaakt.

1e kwart 1x2 & 1e kwart totaal: Je moet zowel het resultaat als het totaal aantal doelpunten (over/onder) voorspellen voor het 1e kwart.

1e kwart handicap & 1e kwart totaal: Je moet zowel het resultaat (rekening houdend met de handicap in de bracket) als het totaal aantal doelpunten (over/onder) voor het 1e kwart voorspellen.

Drive Markten

xth drive play x - competitor play type: Voorspel of het speltype een rush of een pass zal zijn. Alleen een voorwaartse pass telt per definitie als een passing play. Een sack wordt ook beschouwd als een passing play.

xth drive play x - competitor pass completion: Voorspel of er een voltooide pass zal zijn tijdens het aangegeven spel. Alleen een voorwaartse pass wordt per definitie beschouwd als een pass.

xth drive play x - competitor total yards gained: Voorspel het totaal aantal gewonnen yards tijdens het aangegeven spel. Yards verdiend door penalty's worden niet meegerekend.

xth drive play x - concurrent nieuwe first down: Voorspel of de concurrent een nieuwe first down krijgt tijdens het aangegeven spel. Een touchdown wordt alleen toegekend als een nieuwe first down als deze wordt gescoord door de aanval. Eerste downs en yards verdiend door penalty's worden niet meegenomen in de afhandeling.

xth drive play x - competitor sack: Voorspel of er in het aangegeven spel een sack zal zijn of niet.

xe drive - resultaat concurrent: Voorspel het resultaat van de opgegeven drive van de concurrent (punt, touchdown, field goal poging) Verschillende uitkomsten worden afgehandeld met "overig".

*In het geval van geen plays worden alle markten afgehandeld met de volgende play of ongeldig verklaard als de drive eindigt voordat de respectieve play wordt bereikt.

** Als de drive is beëindigd voordat de respectieve play nummer is bereikt, worden alle markten voor die respectieve play als ongeldig beschouwd. Dit geldt ook voor punts en field goals.

*** De yards behaald met een field goal wordt niet meegerekend voor het totaal aantal yards behaald in een play.

Speler Specials

Alle speciale markten voor American football spelers: worden afgehandeld volgens de relevante officiële bron. Eventuele verlengingen worden meegenomen in de afhandeling van alle beschikbare markten.

Speler H2H markten: als de genoemde speler helemaal niet deelneemt aan de wedstrijd, worden de weddenschappen ongeldig verklaard. Bij een gelijkspel tussen de spelers zijn de weddenschappen ongeldig.

Pass yards van spelers: Dit bestaat uit het voorspellen van het aantal passing yards van een specifieke speler, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Speler pass yards (minstens): Het bestaat uit het voorspellen van ten minste hoeveel passing yards de specifieke speler zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit specificeert (Inc Verlenging).

Pass completies van spelers: Dit bestaat uit het voorspellen van het aantal pass completions van de specifieke speler, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Player pass completions (minstens): Het bestaat uit het voorspellen van ten minste hoeveel pass completions de specifieke speler zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit specificeert (Inc Verlenging).

Pass touchdowns van spelers: Het bestaat uit het voorspellen van het aantal pass touchdowns dat de specifieke speler zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit specificeert (Inc Verlenging).

Speler pass touchdowns (minstens): Het bestaat uit het voorspellen van minstens het aantal pass touchdowns dat de specifieke speler zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit specificeert (Inc Verlenging).

Pogingen van een speler: Het bestaat uit het voorspellen van het aantal rushing attempts de specifieke speler, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Player rushing attempts (minstens): Het bestaat uit het voorspellen van ten minste hoeveel rushing attempts de specifieke speler zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit specificeert (Inc Verlenging).

Rushing yards van spelers: Het bestaat uit het voorspellen van het aantal rushing yards dat de specifieke speler zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Speler rush yards (minstens): Het bestaat uit het voorspellen van ten minste hoeveel rushing yards de specifieke speler zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit specificeert (Inc Verlenging).

Rushing touchdowns van spelers: Het bestaat uit het voorspellen van het aantal rushing touchdowns dat de specifieke speler zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit specificeert (Inc Verlenging).

Rushing touchdowns van spelers (minstens): Het bestaat uit het voorspellen van ten minste hoeveel rushing touchdowns de specifieke speler zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit specificeert (Inc Verlenging).

Spelersontvangsten: Het bestaat uit het voorspellen van het aantal ontvangsten de specifieke speler, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Spelersontvangsten (minstens): Het bestaat uit het voorspellen van ten minste hoeveel recepties de specifieke speler zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Ontvangen yards van spelers: Dit bestaat uit het voorspellen van het aantal ontvangen yards een specifieke speler, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

(Minstens) ontvangen yards van een speler: Het bestaat uit het voorspellen van ten minste hoeveel receiving yards de specifieke speler zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit specificeert (Inc Verlenging).

Ontvangende touchdowns van spelers: Het bestaat uit het voorspellen van het aantal ontvangen touchdowns dat de specifieke speler zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit specificeert (Inc Verlenging).

Aantal ontvangen touchdowns van de speler (minstens): Het bestaat uit het voorspellen van ten minste het aantal ontvangen touchdowns dat de specifieke speler zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit specificeert (Inc Verlenging).

Speler die de eerste touchdown scoort: Voorspel welke speler de eerste touchdown van de wedstrijd scoort.

Totaal aantal onderscheppingen gegooid door QB: Dit bestaat uit het voorspellen van het aantal totale onderscheppingen dat de specifieke speler zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Langste voltooiing door QB: Dit bestaat uit het voorspellen van de langste voltooiing die de specifieke speler zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Speler Sacks: Het bestaat uit het voorspellen van het aantal sacks dat de specifieke speler zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Speler langste rush: Deze bestaat uit het voorspellen van de langste rush die de specifieke speler zal registreren, alleen reguliere speeltijd tenzij de markt dit aangeeft (Inc Verlenging).

Eerste rushpoging door SPELER: Voorspel welke speler de eerste rushpoging van de wedstrijd zal noteren.

Eerste ontvangst door SPELER: Voorspel welke speler de eerste ontvangst van de wedstrijd zal noteren.

Eerste voltooiing door QB: Voorspel welke QB de eerste voltooiing van de wedstrijd maakt.

Langste rush in de wedstrijd: Voorspel welke speler de langste rush van de wedstrijd maakt.

Langste vangbal in de wedstrijd: Voorspel welke speler de langste vangbal van de wedstrijd heeft.

Head-to-head speler pass yards: Hierbij moet je voorspellen welke van de genoemde spelers de meeste passing yards in de wedstrijd heeft.

Head-to-head speler pass completions: Hierbij moet je voorspellen welke van de genoemde spelers de meeste pass completies zal hebben in de wedstrijd.

Head-to-head speler rush yards: Hierbij moet je voorspellen welke van de genoemde spelers de meeste rush yards zal registreren in de wedstrijd.

Head-to-head speler receiving yards: Hierbij moet je voorspellen welke van de genoemde spelers de meeste receiving yards zal registreren in de wedstrijd.

Head-to-head spelerontvangsten: Hierbij moet je voorspellen welke van de genoemde spelers de meeste ontvangsten heeft in de wedstrijd.

Speler draagt minstens: Je moet voorspellen hoeveel carries de speler op de lijst minstens zal hebben.

Speler (verdediger) onderschepping: Je moet voorspellen of de speler in de lijst een onderschepping zal maken.

Speler eerste rush (incl. Verlenging): Je moet voorspellen welke van de vermelde spelers de eerste rush zal registreren.

Speler minste rush-pogingen: Je moet minstens voorspellen hoeveel rushing-pogingen de vermelde speler zal registreren.

Minstens het aantal rush-yards van de speler: Je moet op zijn minst voorspellen hoeveel rushing yards de speler op de lijst zal registreren.

Minstens het aantal rushing tds van de speler: Je moet minstens voorspellen hoeveel rushing tds de vermelde speler zal registreren. **Minimaal aantal ontvangsten:** Je moet minstens voorspellen hoeveel recepties de vermelde speler zal registreren.

Minimaal aantal ontvangen yards: Je moet minstens voorspellen hoeveel receiving yards de speler op de lijst zal registreren.

Minstens ontvangende tds: Je moet op zijn minst voorspellen hoeveel receiving tds de speler in de lijst zal registreren.

Minstens touchdowns van de speler: Je moet minstens voorspellen hoeveel touchdowns de vermelde speler zal maken.

Passeerpogingen van spelers: Je moet voorspellen hoeveel passpogingen (over/onder) de vermelde speler zal hebben.

Speler langste pass completies: Je moet voorspellen welke speler de langste pass completions heeft.

Rushing en receiving yards van spelers: Je moet voorspellen hoeveel rushing en receiving yards (over/onder) de vermelde speler zal registreren.

Speler Kicking points: Je moet voorspellen hoeveel strafpunten (over/onder) de vermelde speler zal maken.

Speler onderscheppingen gegoooid: Je moet voorspellen hoeveel onderscheppingen (over/onder) de vermelde speler zal gooien.

Speler Langste Ontvangst: Je moet voorspellen welke speler de langste receptie heeft.

Speler Totaal tackles: Je moet voorspellen hoeveel tackles (over/onder) de genoemde speler zal maken.

Speler Totaal Sacks: Je moet voorspellen hoeveel sacks (over/onder) de genoemde speler zal maken.

Speler Passeer yards 1e helft: Je moet voorspellen hoeveel passing yards (over/onder) de vermelde speler zal registreren in de 1e helft.

Speler die TD's passeert 1e helft: Je moet voorspellen hoeveel pass TD's (over/onder) de vermelde speler zal maken in de 1e helft.

Player first rush (incl. Verlenging): Je moet voorspellen welke speler de eerste rush zal noteren.

Spelerspositie van 1e TD: Je moet voorspellen wat de positie van de genoemde speler zal zijn bij zijn eerste TD. **Positie**

van de speler bij de laatste TD: Je moet voorspellen wat de positie van de speler op de lijst zal zijn bij zijn laatste TD.

QB heeft een onderschepping: Je moet voorspellen of de QB op de lijst een onderschepping zal maken.

QB langste voltooiing (incl. Verlenging): Je moet voorspellen welke QB de langste voltooiing zal noteren.

QB eerste voltooiing (incl. Verlenging): Je moet voorspellen welke QB de eerste voltooiing zal noteren.

Elke QB die 300+ yards gooit (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of een QB uit de lijst 300+ yards gooit.

Elke QB die 350+ yards gooit (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of een QB uit de lijst 350+ yards gooit.

Elke QB die 400+ yards gooit (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of een QB uit de lijst 400+ yards gooit.

Elke speler met 100+ rushing yards (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of een speler op de lijst 100+ rushing yards zal registreren.

Elke speler die 150+ rushing yards heeft (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of een speler op de lijst 150+ rushing yards heeft.

Elke speler met 100+ receiving yards (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of een speler op de lijst 100+ receiving yards zal krijgen.

Elke speler die 150+ receiving yards heeft (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of een speler op de lijst 150+ receiving yards zal hebben.

Most Receiving Yards (alleen spelers op de lijst - incl. Verlenging): Je moet voorspellen welke van de spelers op de lijst de meeste receiving yards zullen registreren.

Meeste passing yards Speler 1 vs Speler 2: Je moet voorspellen welke van de spelers in de lijst de meeste passing yards zal registreren.

Meeste pass completions Speler 1 vs Speler 2: Je moet voorspellen welke van de genoemde spelers de meeste pass completions zal hebben.

Meeste rush yards Speler 1 vs Speler 2: Je moet voorspellen welke van de genoemde spelers de meeste rush yards zal registreren.

Meeste ontvangen yards Speler 1 vs Speler 2: Je moet voorspellen welke van de genoemde spelers de meeste ontvangen yards zal registreren.

Meeste ontvangsten Speler 1 vs Speler 2: Je moet voorspellen welke van de genoemde spelers de meeste ontvangsten zal hebben.

Meeste disposals Speler 1 vs Speler 2: Je moet voorspellen welke van de genoemde spelers de meeste disposals zal registreren.

Meeste doelpunten Speler 1 vs Speler 2: Je moet voorspellen welke van de spelers op de lijst de meeste doelpunten maakt.

Meeste doelpunten Speler 1 vs Speler 2: Je moet voorspellen welke speler op de lijst de meeste doelpunten maakt.

Meeste passing-tds Speler 1 vs Speler 2: Je moet voorspellen welke van de spelers in de lijst de meeste passing-touchdowns heeft.

Meeste rush Yards: Je moet voorspellen welke van de spelers op de lijst de meeste rushing yards zullen registreren.

Meeste receiving yards: Je moet voorspellen welke speler op de lijst de meeste receiving yards heeft.

Meeste 1st downs: Je moet voorspellen welke speler de meeste 1st downs heeft.

Meeste sacks: Je moet voorspellen welke van de spelers op de lijst de meeste sacks zal scoren.

Player Total Pass Attempts (incl. Verlenging): Je moet op zijn minst voorspellen hoeveel passpogingen de vermelde speler zal registreren.

Player Pass Attempts Over/Onder (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of de passpogingen van de gegeven spelers boven of onder de gegeven lijnen zullen zijn.

Player Total Pass Interceptions (incl. Verlenging): Je moet op zijn minst voorspellen hoeveel pass interceptions de genoemde speler zal maken.

Player Pass Interceptions Over/Onder (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of de pass onderscheppingen van de gegeven spelers over of onder de gegeven lijnen zullen zijn.

Speler Totaal aantal tackles (incl. Verlenging): Je moet minstens voorspellen hoeveel tackles de opgegeven speler zal maken.

Player Tackles Over/Onder (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of de tackles van de opgegeven spelers over of onder de opgegeven lijnen zullen zijn.

Player Total Sacks (incl. Verlenging): Je moet minstens voorspellen hoeveel sacks de opgegeven speler zal maken.

Player Sacks Over/Onder (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of de sacks van de opgegeven spelers meer of minder zullen zijn dan de opgegeven regels.

Player Total Interceptions (incl. Verlenging): Je moet op zijn minst voorspellen hoeveel intercepties de genoemde speler zal maken.

Intercepties van spelers over/onder (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of de intercepties van de gegeven spelers over of onder de gegeven lijnen zullen zijn.

Player passing yards Over / Onder (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of een specifieke speler meer of minder dan een vooraf bepaald aantal yards zal gooien tijdens een wedstrijd.

Player pass completions Over / Onder (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of de quarterback meer (Over) of minder (Onder) voltooide passes zal gooien dan een vooraf bepaald aantal.

Player passing touchdowns Over / Onder (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of de opgegeven speler meer (Over) of minder (Onder) touchdowns zal gooien dan het ingestelde aantal.

Player rushing yards Over / Onder (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of een specifieke speler meer of minder yards zal rennen dan een vooraf bepaald aantal tijdens een wedstrijd.

Spelers ontvangende yards Over / Onder (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of een specifieke speler meer of minder ontvangende yards zal verzamelen dan een vastgesteld aantal tijdens een wedstrijd.

Speler ontvangt touchdowns Over / Onder (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of een specifieke speler meer of minder touchdowns zal scoren dan een vooraf bepaald aantal tijdens een wedstrijd.

Spelersontvangsten Over / Onder (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of een specifieke speler (meestal een kicker) meer of minder field goals zal maken dan een vastgesteld aantal tijdens een wedstrijd.

Player field goals Over / Onder (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of een specifieke kicker meer of minder field goals zal maken dan een vooraf bepaald aantal tijdens een wedstrijd.

Assists van spelers Over / Onder (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of de opgegeven speler meer (Over) of minder (Onder) geassisteerde tackles zal maken dan het aantal dat is ingesteld door het sportsbook.

Speler langste pass over / Onder (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of de langste pass van een specifieke quarterback over of onder een bepaalde afstand zal zijn tijdens een wedstrijd.

Speler langste pass over / onder (incl. Verlenging): je moet voorspellen of de langste pass van een specifieke quarterback over of onder een bepaalde afstand zal zijn tijdens een wedstrijd.

Langste ontvangst speler Over / Onder (incl. Verlenging): je moet voorspellen of de langste voltooide ontvangst door een specifieke speler over of onder een bepaalde afstand zal zijn tijdens een wedstrijd.

Player rushing attempts Over / Onder (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of een specifieke speler de bal meer of minder keer zal dragen dan een vastgesteld aantal tijdens een wedstrijd.

Thuis/Uitteam -Totaal aantal sacks (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of het totaal aantal sacks van het thuis- of het uitteam tijdens een wedstrijd meer of minder zal zijn dan een vooraf bepaald aantal.

Speler langste rush Over / Onder (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of de langste rushpoging van een specifieke speler over of onder een bepaalde afstand zal zijn tijdens een wedstrijd.

Verdedigende intercepties Over/Onder (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of een specifieke verdedigende speler meer of minder intercepties zal registreren dan een vastgesteld aantal tijdens een wedstrijd.

Speler verdedigende tackles en assists Over/Onder (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of een specifieke verdedigende speler meer of minder gecombineerde tackles en assists zal registreren dan een vastgesteld aantal tijdens een wedstrijd.

Eerste touchdown scorer (incl. Verlenging): Je moet voorspellen welke speler de eerste touchdown van de wedstrijd scoort.

Laatste touchdown scorer (incl. Verlenging): Je moet voorspellen welke speler de laatste touchdown van de wedstrijd scoort.

Anytime touchdown scorer (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of een specifieke speler een touchdown zal scoren op een willekeurig moment tijdens de wedstrijd.

Spelers passerende en rennende yards Over / Onder (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of het totaal aantal passerende of rennende yards van een specifieke speler boven of onder een vastgestelde lijn zal zijn tijdens een wedstrijd.

Fumbles door de speler Over / Onder (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of een bepaalde speler bepaald aantal keren de bal zal laten vallen tijdens de wedstrijd.

Speler verliest fumble Over / Onder (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of een specifieke speler de bal een bepaald aantal keren tijdens de wedstrijd zal verliezen door een fumble.

Extra punt gemaakt: Je moet voorspellen of een team met succes een extra punt maakt na een touchdown.

*Als een speler niet deelneemt aan de wedstrijd worden alle weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Team Specials

Deelnemer 1/Deelnemer 2 punts: Je moet voorspellen hoeveel punts (over/onder) deelnemer 1 en deelnemer 2 zullen maken.

Deelnemer 1/Deelnemer 2 sacks: Je moet voorspellen hoeveel sacks (over/onder) deelnemer 1 en deelnemer 2 zullen maken.

Deelnemer 1/Deelnemer 2 totaal aantal field goals: Je moet voorspellen hoeveel field goals (over/onder) deelnemer 1 en deelnemer 2 zullen maken.

Deelnemer 1/Deelnemer 2 totaal aantal field goals 2 way: Je moet voorspellen hoeveel field goals (over/onder) deelnemer 1 en deelnemer 2 zullen maken.

Totaal aantal turnovers van deelnemer 1/Deelnemer 2: Je moet voorspellen hoeveel turnovers (over/onder) deelnemer 1 en deelnemer 2 zullen maken.

Deelnemer 1/Deelnemer 2 scoren in hun eerste drive: Je moet voorspellen of deelnemer 1/Deelnemer 2 zal scoren in hun eerste drive.

Totaal aantal touchdowns van deelnemer 1/Deelnemer 2: Je moet voorspellen hoeveel touchdowns (over/onder) deelnemer 1 en deelnemer 2 zullen maken.

Deelnemer 1/Deelnemer 2 langste punt: Je moet voorspellen wat het langste punt zal zijn dat Deelnemer 1 en Deelnemer 2 zullen maken.

Kortste punt van deelnemer 1/Deelnemer 2: Je moet voorspellen wat het kortste punt zal zijn dat Deelnemer 1 en Deelnemer 2 zullen maken.

Deelnemer 1/Deelnemer 2 gross punter yardage: Je moet voorspellen welke bruto punter yardage (over/onder) Deelnemer 1 en Deelnemer 2 zullen registreren.

Deelnemer 1/Deelnemer 2 net offensive yards: Je moet voorspellen hoeveel netto aanvallende yards (over/onder) deelnemer 1 en deelnemer 2 zullen registreren.

Deelnemer 1/Deelnemer 2 rushing yards: Je moet voorspellen hoeveel rushing yards (over/onder) deelnemer 1 en deelnemer 2 zullen registreren.

Deelnemer 1/Concurrent 2 totaal 4e down conversies: Je moet voorspellen hoeveel 4e down conversies (over/onder) deelnemer 1 en deelnemer 2 zullen hebben.

Deelnemer 1/Deelnemer 2 rushing touchdowns: Je moet voorspellen hoeveel rushing touchdowns (over/onder) deelnemer 1 en deelnemer 2 zullen maken.

Deelnemer 1/Deelnemer 2 eerste helft puntentotaal: Je moet voorspellen hoeveel punten (over/onder) deelnemer 1 en deelnemer 2 zullen halen in de eerste helft.

Deelnemer 1/Deelnemer 2 total field goal yardage: Je moet voorspellen hoeveel field goal yardage (over/onder) Deelnemer 1 en Deelnemer 2 zullen maken.

Deelnemer 1/Deelnemer 2 totaal rushing touchdowns: Je moet voorspellen hoeveel rushing touchdowns (over/onder) deelnemer 1 en deelnemer 2 zullen maken.

Deelnemer 1/Deelnemer 2 totaal 1st downs: Je moet voorspellen hoeveel 1st downs (over/onder) deelnemer 1 en deelnemer 2 zullen registreren.

Deelnemer 1/Concurrent 2 totaal 3e down conversies: Je moet voorspellen hoeveel 3e down conversies (over/onder) deelnemer 1 en deelnemer 2 zullen hebben.

Eerste drive-resultaat van deelnemer 1/Deelnemer 2: Je moet voorspellen wat het resultaat zal zijn van de eerste drive van deelnemer 1/Deelnemer 2.

1e scoringsronde Deelnemer 1/Deelnemer 2: Je moet voorspellen wat de eerste scoringsronde van Deelnemer 1/Deelnemer 2 zal zijn.

Deelnemer 1/Deelnemer 2 helften gewonnen: Je moet voorspellen welke helften deelnemer 1/deelnemer 2 zal winnen.

Deelnemer 1/Deelnemer 2 heeft gewonnen: Je moet voorspellen welke kwarten deelnemer 1/deelnemer 2 zal winnen.

Zal deelnemer 1/deelnemer 2 meer punten scoren in: Je moet voorspellen in welke van de gegeven tijdsbestekken deelnemer 1/deelnemer 2 meer punten zal scoren.

1e helft -Deelnemer 1/Deelnemer 2 totaal aantal touchdowns: Je moet voorspellen hoeveel touchdowns (over/onder) deelnemer 1 en deelnemer 2 zullen scoren in de eerste helft.

2e helft - Deelnemer 1/Deelnemer 2 totaal aantal touchdowns: Je moet voorspellen hoeveel touchdowns (over/onder) deelnemer 1 en deelnemer 2 zullen scoren in de tweede helft.

1e helft - Deelnemer 1/Deelnemer 2 field goals: Je moet voorspellen hoeveel field goals (over/onder) deelnemer 1 en deelnemer 2 zullen maken in de eerste helft.

2e helft -Deelnemer 1/Deelnemer 2 field goals: Je moet voorspellen hoeveel field goals (over/onder) deelnemer 1 en deelnemer 2 zullen maken in de tweede helft.

Deelnemer 1/Deelnemer 2 scoort als eerste en wint de wedstrijd: Je moet voorspellen of deelnemer 1/Deelnemer 2 als eerste zal scoren en de wedstrijd zal winnen.

Deelnemer 1/Deelnemer 2 scoort als eerste en verliest de wedstrijd: Je moet voorspellen of deelnemer 1/Deelnemer 2 als eerste zal scoren en de wedstrijd zal verliezen.

Deelnemer 1/Deelnemer 2 scoren in elk kwartaal: Je moet voorspellen of deelnemer 1/Deelnemer 2 zal scoren in elk kwart.

Deelnemer 1/Deelnemer 2 scoort in beide helften: Je moet voorspellen of deelnemer 1/Deelnemer 2 in beide helften zal scoren.

Deelnemer 1/Deelnemer 2 wint alle kwartfinales: Je moet voorspellen of deelnemer 1/Deelnemer 2 alle kwartfinales zal winnen.

Deelnemer 1/Deelnemer 2 wint beide helften: Je moet voorspellen of deelnemer 1/Deelnemer 2 beide helften zal winnen.

Deelnemer 1/Concurrent 2 krijgt 1st down: Je moet voorspellen of deelnemer 1/Concurrent 2 1st down krijgt.

Team scoort langste field goal: Je moet voorspellen welk team het langste field goal scoort.

Team met langste uittrap in wedstrijd: Je moet voorspellen welk team de langste uittrap heeft in de wedstrijd.

Team met langste spel vanaf scrimmage: Je moet voorspellen welk team het langste spel vanaf scrimmage in de wedstrijd zal registreren.

Team met meer 3e down conversies in wedstrijd: Je moet voorspellen welk team de meeste 3e down conversies zal hebben in de wedstrijd.

Team met meer aanvallende spelmomenten in de wedstrijd: Je moet voorspellen welk team de meeste aanvallende plays zal uitvoeren in de wedstrijd.

Team met meeste geaccepteerde strafworpen in wedstrijd: Je moet voorspellen welk team de meeste geaccepteerde strafworpen krijgt in de wedstrijd.

Team met de meeste strafworpen: Je moet voorspellen welk team de meeste punts zal nemen in de wedstrijd.

Team met hoogst scorende kwart: Je moet voorspellen welk team het hoogst scorende kwart in de wedstrijd zal noteren.

Eén team scoort 3 keer achter elkaar: Je moet voorspellen of minstens één team 3 keer op rij zal scoren.

Het eerste team dat in de rode zone komt: Je moet voorspellen welk team als eerste in de rode zone komt.

Het eerste team dat scoort in de rode zone: Je moet voorspellen welk team als eerste zal scoren in de rode zone.

Team met meeste tijd in balbezit: Je moet voorspellen welk team het meeste balbezit heeft in de wedstrijd.

Team dat langste touchdown scoort: Je moet voorspellen welk team de langste touchdown zal scoren in de wedstrijd.

Team dat de eerste touchdown scoort: Je moet voorspellen welk team de eerste touchdown scoort in de wedstrijd.

Team dat de laatste touchdown scoort: Je moet voorspellen welk team de laatste touchdown in de wedstrijd zal scoren.

Team dat de eerste turnover maakt: Je moet voorspellen welk team de eerste turnover zal maken in de wedstrijd.

Team dat geen turnovers maakt: Je moet voorspellen welk team geen turnovers zal maken in de wedstrijd.

Team dat de toss wint: Je moet voorspellen welk team de toss gaat winnen.

1e team dat een punt maakt: Je moet voorspellen welk team als eerste een punt zal maken.

Het team dat als eerste 3 een punt maakt: Je moet voorspellen welk team als eerste 3 keer een punt zal maken.

Welk team zal de langste gross punt hebben: Je moet voorspellen welk team het langste gross punt zal hebben in de wedstrijd.

Team met langste punt return in wedstrijd: Je moet voorspellen welk team de langste punt return in de wedstrijd heeft.

Team dat de kortste touchdown scoort: Je moet voorspellen welk team de kortste touchdown scoort in de wedstrijd.

Team met langste drive (yards) resulterend in een touchdown: Je moet voorspellen welk team de langste drive (in yards) heeft die resulteert in een touchdown.

Team met langste drive (yards) resulterend in een gemaakt velddoelpunt: Je moet voorspellen welk team de langste drive (in yards) heeft die resulteert in een gemaakt velddoelpunt.

Team dat het laatste velddoelpunt scoort: Je moet voorspellen welk team het laatste velddoelpunt zal scoren.

Eerste team dat een first down krijgt: Je moet voorspellen welk team als eerste een first down krijgt.

Team dat de eerste turnover van de wedstrijd maakt: Je moet voorspellen welk team de eerste turnover van de wedstrijd maakt.

Team met het langste velddoelpunt: Je moet voorspellen welk team het langste velddoelpunt zal hebben.

Team met het langste velddoelpunt: Je moet voorspellen welk team het langste velddoelpunt zal hebben.

Team met de meeste passing yards: Je moet voorspellen welk team de meeste passing yards zal krijgen.

Team dat de meeste rushing yards behaalt: Je moet voorspellen welk team de meeste rushing yards zal behalen.

Team met de meeste turnovers: Je moet voorspellen welk team de meeste turnovers zal maken.

Laatste team dat scoort in de eerste helft: Je moet voorspellen welk team als laatste zal scoren in de 1e helft.

Team dat de Xe touchdown scoort: Je moet voorspellen welk team de Xe touchdown gaat scoren.

Zal deelnemer 1/Concurrent 2 scoren op hun eerste drive? Je moet voorspellen of deelnemer 1/Deelnemer 2 zal scoren op hun eerste drive.

Xe kwart - Deelnemer 1/Deelnemer 2 totaal aantal touchdowns: Je moet voorspellen hoeveel touchdowns (over/onder) deelnemer 1 en deelnemer 2 zullen scoren in het Xe kwart.

Xe kwart - Deelnemer 1/Deelnemer 2 field goals: Je moet voorspellen hoeveel field goals (over/onder) deelnemer 1 en deelnemer 2 zullen maken in het Xe kwart.

Eerste aanvallende team dat de 50 yard lijn passeert: Je moet voorspellen welk team als eerste over de 50 yard lijn zal gaan.

Team met het kortste field goal: Je moet voorspellen welk team het kortste field goal heeft.

Team met het hoogst scorende kwart: Je moet voorspellen welk team het hoogst scorende kwart zal hebben.

Team met het laagst scorende kwart: Je moet voorspellen welk team het laagst scorende kwart zal hebben.

Team dat als eerste een coach challenge heeft: Je moet voorspellen welk team als eerste een coach challenge heeft.

Team dat als eerste een time-out afroept: Je moet voorspellen welk team als eerste een time-out zal roepen.

Team dat de 1e Sack scoort: Je moet voorspellen welk team de 1e sack op zijn naam krijgt.

Team dat de eerste time-out roept: Je moet voorspellen welk team de eerste time-out zal roepen.

Grootste voorsprong (een van beide teams) O/U: Je moet voorspellen wat de grootste voorsprong in de wedstrijd zal zijn (over /onder) door een van beide teams.

Het team dat de toss wint, wint de wedstrijd: Je moet voorspellen of het team dat de toss wint, ook de wedstrijd zal winnen.

Zal Deelnemer 1/Deelnemer 2 de toss winnen en de wedstrijd winnen? Je moet voorspellen of Deelnemer 1/Deelnemer 2 de toss zal winnen en de wedstrijd zal winnen.

Zullen beide teams de leiding hebben in de 1e helft? Je moet voorspellen of beide teams de leiding zullen hebben in de 1e helft.

Zullen beide teams de leiding hebben in de 2e helft? Je moet voorspellen of beide teams de leiding zullen hebben in de 2e helft.

Zullen beide teams de leiding hebben in het 4e kwart: Je moet voorspellen of beide teams de leiding zullen hebben in het 4e kwart.

Het team dat als eerste scoort, wint: Je moet voorspellen of het team dat als eerste scoort, ook het spel zal winnen.

Team dat als laatste scoort wint: Je moet voorspellen of het team dat als laatste scoort ook de wedstrijd wint.

Een van beide teams scoort 4 keer achter elkaar: Je moet voorspellen of een van beide teams 4 keer achter elkaar scoort.

Elk team moet één touchdown scoren in elke helft: Je moet voorspellen of elk team minstens één touchdown zal scoren in elke helft.

Elk team moet twee touchdowns scoren in elke helft: Je moet voorspellen of elk team minstens twee touchdowns zal scoren in elke helft.

Elk team scoort 40+ punten: Je moet voorspellen of een team 40+ punten gaat scoren.

3 keer op rij scoren door één van beide teams (inclusief Verlenging): Je moet voorspellen of één van beide teams 3 keer op rij zal scoren in de wedstrijd (inclusief Verlenging).

Gaat deelnemer 1/deelnemer 2 de eerste drive scoren? Je moet voorspellen of deelnemer 1 of deelnemer 2 de eerste drive zal scoren.

Beide teams scoren 19,5 / 24,5 / 29,5 (inclusief Verlenging): Je moet voorspellen of beide teams 19,5 of 24,5 of 29,5 punten zullen scoren in de wedstrijd (inclusief Verlenging).

Totaal aantal punten Thuis/Uitteam (incl. Verlenging): Je moet het aantal punten voorspellen dat het Thuis/Uitteam zal scoren in een wedstrijd.

Thuis/Uitteam - Total offense yards (incl. Verlenging): Je moet het cumulatieve aantal yards van het Thuis of Uitteam tijdens de wedstrijd voorspellen.

Thuis/Uitteam - Total rush touchdowns (incl. Verlenging): Je moet het totale aantal rush touchdowns voorspellen gescoord door het Thuis of Uitteam tijdens een wedstrijd.

Totaal ontvangsten thuis/wegteam (incl. Verlenging): Je moet het totale aantal voltooide vangsten voorspellen van spelers van beide teams tijdens een wedstrijd.

Team thuis/weg - Totaal verloren prutsen (incl. Verlenging): Je moet het totale aantal verloren prutsen door het Team thuis/weg tijdens een wedstrijd voorspellen.

Totaal aantal verloren prutsen (incl. Verlenging): Je moet het totale aantal verloren prutsen door beide teams tijdens een wedstrijd voorspellen.

Thuis/Uitteam - Verdediging of speciaal team dat een touchdown scoort (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of de verdediging of speciale teams (zoals kick return teams) van het Thuis of Uitteam een touchdown zullen scoren tijdens de wedstrijd.

Team thuis/weg - Totaal aantal ontvangen yards (incl. Verlenging): je moet het cumulatieve aantal ontvangen yards voorspellen van het team thuis of weg door middel van voltooide passes tijdens een wedstrijd.

Thuis/Uitteam - Totaal ontvangen touchdowns (incl. Verlenging): Je moet het totaal aantal touchdowns voorspellen dat is gescoord door voltooide passes door het Thuis of Uitteam tijdens een wedstrijd.

Thuis/Uitteam - Total passing touchdowns (incl. Verlenging): Je moet het gecombineerde aantal touchdowns voorspellen dat is gegooit door quarterbacks van het Thuis of Uitteam tijdens een wedstrijd.

Thuis/Uitteam - Total passing yards (incl. Verlenging): je moet de cumulatieve yard voorspellen die door quarterbacks is behaald met voltooide passes voor het Thuis of Uitteam tijdens een wedstrijd.

Thuis/Uitteam - Total offense touchdowns (incl. Verlenging): Je moet het gecombineerde aantal touchdowns voorspellen gescoord door het Thuis of Uitteam tijdens een wedstrijd.

Thuis/Uitteam - Total rushing and receiving yards (incl. Verlenging): Je moet voorspellen hoeveel yard het Thuis of Uitteam heeft gewonnen door middel van rushing en receiving plays tijdens een wedstrijd **Thuis/Uitteam - Total defensive tackles (incl. Verlenging):** Je moet het cumulatieve aantal tackles voorspellen van de verdediging van het Thuis of Uitteam tijdens een wedstrijd.

Thuis/Uitteam - Totaal aantal verdedigende tackles en assists (incl. Verlenging): Je moet het cumulatieve aantal tackles voorspellen (zowel solo als met assist) gemaakt door de verdediging van het Thuis of Uitteam tijdens een wedstrijd

Thuis/Uitteam - Totaal aantal rushing pogingen: Je moet het cumulatieve aantal rushing plays voorspellen van het thuisteam of het team van de tegenpartij tijdens een wedstrijd

Thuis/Uitteam - Total passing yards gross (incl. Verlenging): Je moet het totale aantal gewonnen yards door het Thuis of Uitteam voorspellen door middel van passing plays tijdens een wedstrijd.

Thuis/Uitteam - Totaal aantal 2-punters gemaakt: Je moet het cumulatieve aantal succesvolle 2-punts conversie pogingen voorspellen door het Thuis of Uitteam tijdens een wedstrijd.

Thuis/Uitteam - Totaal aantal 2-punter pogingen: Je moet het cumulatieve aantal pogingen voorspellen van het thuis- of uitteam om een 2-punts conversie te scoren na een touchdown tijdens een wedstrijd.

Thuis/Uitteam - Totaal aantal fumbles (incl. Verlenging): Je moet het cumulatieve aantal fumbles voorspellen (zowel verloren als teruggewonnen) gepleegd door het thuis- of het uitteam tijdens een wedstrijd.

Andere statistische markten

Langste gescoorde goal: Je moet voorspellen wat het langste gescoorde velddoelpunt (over/onder) in de wedstrijd zal zijn.

Kortste gescoorde goal: Je moet voorspellen welk velddoelpunt (over/onder) het kortst gescoord zal worden in de wedstrijd.

Resultaat eerste drive (incl. Verlenging): Je moet het resultaat van de eerste drive voorspellen.

Eerste aanvallende spel van de wedstrijd (incl. Verlenging): Je moet voorspellen wat het eerste aanvallende spel van de wedstrijd zal zijn.

Totaal aantal passpogingen: Je moet het totale aantal passpogingen (over/onder) in de wedstrijd voorspellen.

Totaal aantal pass completions: Je moet voorspellen wat het totaal aantal pass completions (over/onder) in de wedstrijd zal zijn.

Totaal aantal pass yards: Je moet voorspellen wat het totaal aantal pass yards (over/onder) in de wedstrijd zal zijn.

Totaal 1e downs: Je moet het totale aantal 1st downs (over/onder) in de wedstrijd voorspellen.

Totaal aantal punts: Je moet voorspellen wat het totaal aantal punts (over/onder) in de wedstrijd zal zijn.

Total TD's 2-way: Je moet voorspellen wat het totaal aantal touchdowns (over/onder) in de wedstrijd zal zijn.

Totaal aantal onderscheppingen: Je moet voorspellen wat het totaal aantal onderscheppingen zal zijn (over/onder) in de wedstrijd.

Totaal aantal verdedigende tackles: Je moet voorspellen wat het totaal aantal verdedigende tackles zal zijn (over/onder) in de wedstrijd.

Langste touchdown gescoord: Je moet voorspellen wat de langste gescoorde touchdown (over/onder) in de wedstrijd zal zijn.

Kortste touchdown gescoord: Je moet voorspellen wat de kortste touchdown (over/onder) zal zijn in de wedstrijd.

Xe kwart - totaal aantal touchdowns: Je moet voorspellen wat het totaal aantal touchdowns zal zijn (over/onder) in het Xe kwart.

1e helft - velddoelpunten: Je moet het totale aantal velddoelpunten (over/onder) in de 1e helft voorspellen.

Xe kwart - field goals: Je moet voorspellen wat het totaal aantal velddoelpunten zal zijn (over/onder) in het Xe kwart.

Totaal aantal rugnummers voor touchdown scorers (2-punts conversies tellen niet mee): Je moet voorspellen wat het totaal aantal rugnummers voor touchdown scorers (over/onder) in de wedstrijd zal zijn.

Wordt er een extra punt gemist na een touchdown? (Alleen kick): Je moet voorspellen of er een gemiste extra punt komt na een touchdown (alleen kick).

Wordt de wedstrijd beslist met 3 punten verschil? Je moet voorspellen of de wedstrijd precies met 3 punten wordt beslist.

Komt er een 2 pt conversie? Je moet voorspellen of er een 2 pt conversie komt.

Gelijkspel na 0-0: Je moet voorspellen of het spel gelijk zal eindigen na 0-0.

Total TD's 3-way: Je moet voorspellen wat het totaal aantal touchdowns (over/onder) in de wedstrijd zal zijn.

Eerste scoremethode 3-weg: Je moet voorspellen welke methode als eerste zal scoren (3-weg).

Eerste scoringsmethode 6-way: Je moet voorspellen wat de eerste scoringsmethode zal zijn (6way).

Eerste omzet type 3way: Je moet voorspellen wat het eerste turnovertypen zal zijn (3way).

Eerste aanvallende play van de wedstrijd: Je moet voorspellen wat het eerste aanvallende play van de wedstrijd zal zijn.

Laatste scoremethode: Je moet voorspellen wat de laatste scoremethode zal zijn.

Resultaat van de 1e coachuitdaging: Je moet voorspellen wat het resultaat zal zijn van de 1e coachuitdaging. **Hoeveel spelers zullen een passeerpoging hebben:** Je moet voorspellen hoeveel spelers (over/onder) een passeerpoging zullen hebben.

Wie zal meer first downs hebben: Je moet voorspellen wie de meeste 1st downs zal hebben.

Te scoren safety: Je moet voorspellen of een safety wordt gescoord.

Succesvolle 2 punt conversie: Je moet voorspellen of er een succesvolle 2 punt conversie zal zijn.

Totaal bruto puntafstand: Je moet voorspellen wat de totale bruto puntafstand (over/onder) in de wedstrijd zal zijn.

Lengte (Yards) van langste drive: Je moet de lengte van de langste drive (over/onder yards) in de wedstrijd voorspellen.

Netto gewonnen yards op de openingsdrive van de wedstrijd: Je moet voorspellen hoeveel netto yards er worden gewonnen op de openingsdrive van de wedstrijd (over/onder).

Eerste score yards: Je moet voorspellen wat de eerste score yards zal zijn (over/onder).

Eerste touchdown yards: Je moet voorspellen wat de eerste touchdown yards zullen zijn (over/onder).

Afstand van 1e succesvolle field goal: Je moet voorspellen wat de afstand zal zijn van de 1e succesvolle field goal (over/onder yards) in de wedstrijd.

Totaal aantal velddoelpunten: Je moet voorspellen wat het totaal aantal field goal yards (over/onder) zal zijn in de wedstrijd.

Totaal 3e down conversies: Je moet voorspellen wat het totaal aantal 3rd down conversies (over/onder) zal zijn in de wedstrijd.

Totaal 4e down conversies: Je moet voorspellen wat het totaal aantal 4th down conversies (over/onder) in de wedstrijd zal zijn.

Totaal aantal aftrappen: Je moet het totale aantal aftrappen (over/onder) in de wedstrijd voorspellen.

Totaal netto aanvallende yards: Je moet voorspellen wat het totaal aantal net offensive yards (over/onder) in de wedstrijd zal zijn.

Totaal aantal spelers met een passpoging: Je moet voorspellen hoeveel spelers in totaal een passpoging zullen hebben (over/onder) in de wedstrijd.

Totaal aantal spelers met ontvangsten: Je moet voorspellen wat het totaal aantal spelers met recepties zal zijn (over/onder) in de wedstrijd.

Totaal aantal spelers met rush-pogingen: Je moet voorspellen wat het totaal aantal spelers met rush attempts (over/onder) in de wedstrijd zal zijn.

Totaal aantal rushing pogingen: Je moet voorspellen wat het totaal aantal rushing attempts zal zijn (over/onder) in de wedstrijd.

Total TD yardage: Je moet voorspellen wat de totale touchdown yardage (over/onder) zal zijn in de wedstrijd.

Totaal aantal touchdown passes: Je moet het totale aantal touchdown passes (over/onder) in de wedstrijd voorspellen.

Grootste voorsprong van de wedstrijd: Je moet voorspellen wat de grootste voorsprong (over/onder) in de wedstrijd zal zijn.

Meeste opeenvolgende completions door één van beide startende QB's: Je moet voorspellen wat de meeste opeenvolgende completions zullen zijn door één van beide startende QB's.

Succesvolle tweepuntsconversie: Je moet voorspellen of er een succesvolle 2-punts conversie komt.

Munt opgooien correct genoemd: Je moet voorspellen of het opgooien van de munt correct zal gebeuren.

Opening aftrap is een touchback: Je moet voorspellen of de openingskickoff een touchback zal zijn.

Elke trap moet de lat raken: Je moet voorspellen of een trap de staanders zal raken.

Komt er een octopus? Je moet voorspellen of er een octopus komt.

Zal elke punt resulteren in een touchback? Je moet voorspellen of een punt zal resulteren in een touchback.

Komt er een geblokte punter? Je moet voorspellen of er een geblokte punter komt.

Komt er een valse punt of FG: Je moet voorspellen of er een valse punt of FG komt.

Wordt er een punt geretourneerd voor een touchdown? Je moet voorspellen of er een punt wordt geretourneerd voor een touchdown.

1e drive - velddoelpunt gemaakt: Je moet voorspellen of er een field goal wordt gemaakt in de 1e drive.

Beide teams scoren een touchdown in hun openingsdrive: Je moet voorspellen of één van beide teams een touchdown scoort in hun openingsdrive.

Aanvallende score op de 1e drive van de wedstrijd: Je moet voorspellen of er een aanvallende score zal zijn op de 1e drive van de wedstrijd.

1e velddoelpunt - op of na 14:00 verstreken: je moet voorspellen of het 1e velddoelpunt wordt gescoord op of na 14:00 minuut.

1e score - op of na 7:00 verstreken: Je moet voorspellen of de 1e score zal worden gescoord op of na 07:00 minuut.

1e touchdown - op of na 10:00 verstreken: Je moet voorspellen of de 1e touchdown wordt gescoord op of na 10:00 minuten.

Zal er in alle vier kwarten een succesvol velddoelpunt zijn: Je moet voorspellen of er in alle vier kwarten een succesvol velddoelpunt zal zijn.

De eerste score van het spel is een touchdown: Je moet voorspellen of de eerste score van de wedstrijd een touchdown is.

Komt er een doelpuntloos kwart: Je moet voorspellen of er een doelpuntloos kwart komt.

Opening aftrap zal een touchback zijn: Je moet voorspellen of de opening kickoff een touchback zal zijn.

Komt er een pick 6: Je moet voorspellen of er een pick 6 komt.

Speciale team of verdedigende touchdown gescoord: Je moet voorspellen of er een special team touchdown of defensieve touchdown wordt gescoord.

Zal een long snapper een tackle of assist maken? Je moet voorspellen of een long snapper een tackle of assist zal maken.

Zal er een uitworp zijn? Je moet voorspellen of er een uitworp komt.

Zal er een kick-off terugkomen voor een touchdown: Je moet voorspellen of er een kick-off wordt teruggekaatst voor een touchdown.

Score in laatste 2 minuten van 1e helft?: Je moet voorspellen of er gescoord zal worden in de laatste 2 minuten van de 1e helft.

Komt er een comeback in het 4e kwart? Je moet voorspellen of er een comeback komt in het 4e kwart. **Zal het laatste spel van de wedstrijd een QB kneel zijn?** Je moet voorspellen of het laatste spel van de wedstrijd een QB kneel zal zijn.

Wordt er gescoord bij de laatste ? Je moet voorspellen of er gescoord wordt bij de laatste wedstrijd.

Zal het laatste spel van de wedstrijd een quarterback rush zijn: Je moet voorspellen of het laatste spel van de wedstrijd een quarterback rush zal zijn.

Meeste 1st downs: Je moet voorspellen wie de meeste 1st downs maakt.

Positie van de MVP: Je moet voorspellen wat de positie van de MVP zal zijn.

1e : Je moet voorspellen wat de 1e scoringsronde zal zijn.

Opening kickoff terug voor een touchdown: Je moet voorspellen of de openingskickoff wordt geretourneerd voor een touchdown.

Kwartier van de eerste touchdown: Je moet voorspellen wat het kwartier van de eerste touchdown zal zijn.

1e Omwenteling van het spel zal zijn: Je moet voorspellen wat de 1e turnover van de wedstrijd zal zijn.

Totaal aantal touchdowns - Exact: Je moet precies voorspellen wat het totaal aantal touchdowns in de wedstrijd zal zijn.

American Football Outrights

Winnaar: Je moet de winnaar van het gegeven toernooi voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

Divisie / Conferentie winnaar: Je moet de winnaar van de gegeven divisie of conferentie voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

Overwinningen in het reguliere seizoen - Team: Je moet voorspellen hoeveel overwinningen (over/onder) het genoemde team zal behalen in het reguliere seizoen van de gegeven competitie, volgens de officiële ranglijst van de competitie.

Zullen ze de play-offs halen? - Team: Je moet voorspellen of het genoemde team de play-offs van het gegeven toernooi zal halen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

Top4, Top6, Top8, Top10: Je moet voorspellen of het geselecteerde team op de respectieve toppositie zal eindigen wanneer de competitie eindigt.

H2H – Correcte Series Score: Je moet het eindresultaat voorspellen van de serie wedstrijden tussen de 2 aangegeven teams. Voor het doel van de rapportage worden alleen officiële sites van elke competitie als geldig beschouwd.

H2H - Wanneer zal de reeks eindigen: Je moet voorspellen in hoeveel wedstrijden de reeks wedstrijden tussen de 2 aangegeven teams zal eindigen. Voor de rapportage zijn alleen de officiële sites van elke competitie geldig.

H2H - Winnaar: Je moet voorspellen welke van de twee aangegeven teams zich zal kwalificeren in de gegeven kwalificatiefase of play-off ronde.

De play-offs bereiken: Je moet voorspellen of het geselecteerde team de play-offs zal bereiken (Ja) of niet (Nee) tijdens het toernooi volgens de officiële ranglijst van de competitie.

Awards - Meest Waardevolle Speler: Je moet voorspellen wie de prijs voor Meest Waardevolle Speler van het betreffende seizoen wint (alleen regulier seizoen).

Awards - Aanvallende Rookie van het Jaar: Je moet voorspellen wie de Rookie Player of the Year Award van het betreffende seizoen wint (alleen het reguliere seizoen).

Awards - Verdedigende Rookie van het Jaar: Je moet voorspellen wie de prijs voor verdediger van het jaar gaat winnen in het betreffende seizoen (alleen het reguliere seizoen).

De Superbowl bereiken: Je moet voorspellen of het geselecteerde team de Superbowl zal bereiken (Ja) of niet (Nee) tijdens het toernooi volgens de officiële ranglijst van de competitie.

Team - Positie in de Draft: Je moet voorspellen wat de positie van het team zal zijn in de genoemde draft.

Super Bowl - Winnende Conferentie: Je moet voorspellen uit welke conference de winnaar van de superbowl komt.

Super Bowl - Winnende divisie: Je moet voorspellen uit welke divisie de winnaar van de superbowl komt.

Super Bowl - Team dat de toss wint: Je moet voorspellen welk team de toss zal winnen in de superbowl.

Super Bowl - MVP: Je moet voorspellen welke speler de MVP van de Superbowl wordt.

Tijdstip eerste score (minuten): Je moet voorspellen wanneer het eerste punt wordt gescoord (minuut).

Total First Downs (incl. Verlenging): Je moet voorspellen hoeveel First Downs er gescoord zullen worden (inclusief Verlenging).

Safety (inclusief Verlenging): Je moet voorspellen waar er Safety zal zijn in de wedstrijd (inclusief Verlenging).

Verdedigende of speciale TD gescoord (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of er verdedigende TD's of speciale TD's gescoord zullen worden (inclusief Verlenging).

Meeste eerste downs (incl. Verlenging): Je moet voorspellen welk team de meeste eerste downs zal scoren (inclusief Verlenging).

Big Win Little Win: Je moet voorspellen of het thuisteam of het uitteam wint met 14+ punten (big win) of met 1-13 punten (little win).

Honkbal

REGELS HONKBAL

MLB (of andere honkbalcompetities): de Moneyline (Winnaarsmarkt) wordt als beslist beschouwd als de officials van de competitie de wedstrijd als beëindigd beschouwen en als:

1. ten minste 5 innings zijn voltooid

OF

2. 4,5 innings zijn voltooid en het thuisteam (of het team dat als tweede aan slag is) voor staat. In alle andere gevallen worden weddenschappen op de Money line als ongeldig afgehandeld.

Om twijfel te voorkomen, weddenschappen op alle andere markten (bijv. Totalen, Spread etc) blijven staan, tenzij al besloten, als:

1. ten minste 9 innings zijn voltooid

OF

2. 8,5 innings zijn voltooid en het thuisteam (of de ploeg die als tweede aan slag is) staat voor.

In alle andere gevallen worden inzetten als ongeldig afgehandeld. Als een Mercy Rule wordt uitgeroepen, blijven alle weddenschappen staan op de score van dat moment.

MLB (of andere honkbalcompetities), alle Pitcher Lines (PL Markets voor Moneyline, Spread en Totals) zijn ongeldig in het geval van verandering van de vermelde startende werper. Inzetten geplaatst op Pitcher Lines markten zullen de indicatie (PL) bevatten op de betslip en de bet geschiedenis pagina's. In het geval dat de (PL) indicator niet zichtbaar is op de betslip, wordt de bet geplaatst op de Action Line en zal deze dienovereenkomstig worden afgehandeld. Actielijnen worden afgehandeld op basis van de uitkomst van het evenement, ongeacht eventuele wijzigingen van de werper. Alle nieuw aangeboden pitcher lines volgen de bovenstaande regels. Actielijnen volgen de algemene regels met de uitzonderingen betreffende **MLB (of andere honkbalcompetities)**, zoals hierboven beschreven.

In Honkbal en in het geval van een **7-inning wedstrijd**, blijven de weddenschappen op alle andere markten (bijv. Totals, Spread etc) staan, tenzij al besloten, als: :

1. ten minste 7 innings zijn voltooid

OF

2. 6,5 innings zijn voltooid en het thuisteam (of de ploeg die als tweede aan slag is) staat voor.

Uitzondering is de Moneyline (Match Winner) die als beslist wordt beschouwd als:

1. ten minste 5 innings zijn voltooid

OF

2. 4,5 innings zijn voltooid en het thuisteam (of de ploeg die als tweede aan slag is) staat voor.

In alle andere gevallen worden inzetten op Geldlijn als ongeldig afgehandeld.

Totale honken: zijn strikt wat komt van slagbeurten zoals honkslagen, tweehonkslagen, driehonkslagen of homeruns.

Totale honken - Een homerun is 4 totale honken, een driehonkslag is 3, een tweehonkslag is 2 en een honkslag is 1.

Walks, geraakt worden door een worp (HBP), een honk stelen, een honk bereiken via een fout of een fielder's choice tellen NIET mee voor het totaal aantal honken - alleen hits.

*Totaal aantal honken wordt berekend door alle hits die een speler maakt op te tellen volgens Single= 1 honk,

Double=2, Triple=3, Home Run=Alleen deze tellen mee.

Alle honkbalweddenschappen zijn gebaseerd op de reguliere speeltijd, tenzij anders vermeld in de marktbeschrijving.

Belangrijkste markten

Money Line (1/2): Voorspel het winnende team, ongeacht de startende werper.

Handicap: Je moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen door de aangegeven spread toe te voegen aan of af te trekken van het resultaat van de wedstrijd, inclusief eventuele extra innings.

Totaal: Bij deze weddenschap moet je het totale aantal punten van beide teams voorspellen, inclusief eventuele extra innings.

Totaal aantal punten voor het thuisteam: Bij deze weddenschap moet je het totale aantal runs van het thuisteam voorspellen, inclusief eventuele extra innings.

Totaal aantal punten van het uitteam: Bij deze weddenschap moet je het totale aantal runs van het uitteam voorspellen, inclusief eventuele extra innings.

Totaal aantal hits: Bij deze weddenschap moet je het totale aantal hits van beide teams voorspellen, inclusief eventuele extra innings.

Totaal aantal hits thuisteam: Bij deze weddenschap moet je het totale aantal hits van het thuisteam aangeven, inclusief eventuele extra innings.

Uitteam totaal aantal hits: Bij deze weddenschap moet je het totale aantal hits van het uitteam aangeven, inclusief eventuele extra innings.

Huidige inning of volgende inning winnen: Voorspel of het thuisteam of het uitteam de huidige of de volgende inning wint. Het eerste en tweede deel van de opgegeven inning moeten worden voltooid, behalve als het team dat als tweede slaat aan de leiding gaat als het spel wordt onderbroken of gestaakt.

Totaal aantal punten in X inning: Bij deze weddenschap moet je het totale aantal punten voorspellen dat beide teams hebben behaald in de Xe inning. Het eerste en tweede deel van de specifieke inning moeten zijn voltooid, tenzij de markt al is bepaald.

Score van de huidige inning of de volgende inning: Voorspel de score van de huidige of volgende inning. Het eerste en tweede deel van de specifieke inning moeten zijn voltooid, tenzij de inzet al is bepaald.

Marker van huidige inning / Hit in ½ inning of volgende inning: Het eerste en tweede deel van de specifieke inning moeten voltooid zijn, tenzij er een run is voltooid of een hit is, wanneer het spel is onderbroken of verlaten.

Team dat de meeste hits krijgt in de huidige inning of de volgende inning: Om de weddenschap geldig te laten zijn, moeten het eerste en tweede deel van de specifieke inning voltooid zijn, tenzij de weddenschap al is bepaald.

Totaal aantal hits in de huidige inning of volgende inning of totaal aantal runs in de huidige inning of volgende inning: Het eerste en tweede deel van de specifieke inning moeten voltooid zijn, tenzij de weddenschap al is afgesloten.

Leider na xx innings: Om de weddenschap te laten gelden, moeten het eerste en tweede deel van de specifieke inning voltooid zijn, tenzij de weddenschap al is afgesloten.

'Race naar xx' Markten/Teamtotalen/Totale Hits: De 8½ innings regel is van toepassing, tenzij weddenschappen al zijn afgewikkeld of het natuurlijke einde (bijv. zonder opschorting van de wedstrijd) van de wedstrijd bepalend is voor de weddenschappen.

Als een wedstrijd een gelijkspel bereikt en het natuurlijke einde van de wedstrijd (bijv. zonder opschorting van de wedstrijd) een winnaar vereist, dan zijn weddenschappen op de 'Race to xx' markten ongeldig. Bijvoorbeeld, als een **MLB (of andere honkbalcompetities)** wedstrijd wordt onderbroken of gestaakt, of onderbroken met een 3-3 doelpunt na 10 innings, dan zijn weddenschappen op de 4 race markten ongeldig. Inzetten op de 5, 6 of 7 race markten zullen ongeldig worden verklaard.

Volgende team dat scoort: In het geval dat de wedstrijd wordt gestaakt, tellen alle weddenschappen op runs die al zijn gescoord. Inzetten op de volgende wedstrijd op het moment van schorsing of opgave zijn ongeldig.

Winstmarge: Wedmarkt die het verschil voorspelt tussen een team en de tegenstander aan het einde van de wedstrijd, bijvoorbeeld het thuisteam met 1-3 punten. De 8½ innings regel is van toepassing. Inclusief extra innings voor **MLB (of andere honkbalcompetities)**. Voor **MLB (of andere honkbalcompetities)**, een wedstrijd die eindigt in een gelijkspel, zullen weddenschappen die geen gelijkspeloptie bieden ongeldig zijn; in het geval van niet-MLB evenementen waar de wedstrijd kan eindigen in een gelijkspel, dan zal die optie beschikbaar zijn.

BELANGRIJK: We raden je aan het volgende voorbeeld te bekijken in de Winning Margin markt in onze live spelmodus. Ons platform kan de markt als volgt weergeven: +3 (races), -3 (races) Waar het teken (+) thuisteam betekent en het teken (-) uitteam, >=+3 en <=- 3 waar de eerste betekent meer dan of gelijk aan 3 thuisteam races en de tweede onder of gelijk aan 3 uitteam races.

Wanneer wordt het eerste punt gescoord : Voorspel in welke inning het eerste punt gescoord zal worden.

Winnaar & Totaal : Deze weddenschap markt combineert twee belangrijke weddenschap markten waar je moet voorspellen wie de wedstrijd zal winnen en hoeveel totale runs (over/onder) er gescoord zullen worden in de wedstrijd.

Maximaal aantal opeenvolgende runs van één van beide teams: Je moet voorspellen wat het maximale aantal opeenvolgende runs is dat door een team wordt gescoord.

Exacte aantal runs in inning met hoogste score: Je moet het exacte aantal runs voorspellen in de inning met de hoogste score.

Bereik aantal punten : Je moet een bereik voorspellen waarbinnen het totaal aantal punten van het evenement zal liggen.

Resultaat van Xde worp: Je moet het resultaat van de genoemde worp voorspellen.

Hit op Xde worp: Je moet voorspellen of er een hit zal zijn op de genoemde worp of niet.

Homerun op Xde worp: Je moet voorspellen of er een homerun zal zijn op de genoemde worp of niet.

Bases O/U: je voorspelt of het totaal aantal verdiende bases tijdens de wedstrijd boven of onder een vastgestelde lijn ligt.

Home runs O/U: je voorspelt of het totaal aantal home runs van beide teams boven of onder een vastgestelde lijn ligt.

Home team home runs O/U: je voorspelt of het totaal aantal home runs van het thuisteam boven of onder een vastgestelde lijn ligt.

Away team home runs O/U: je voorspelt of het totaal aantal home runs van het uitteam boven of onder een vastgestelde lijn ligt.

Home team singles O/U: je voorspelt of het aantal singles van het thuisteam boven of onder de vastgestelde lijn ligt.

Away team singles O/U: je voorspelt of het aantal singles van het uitteam boven of onder de vastgestelde lijn ligt.

Home team doubles O/U: je voorspelt of het aantal doubles van het thuisteam boven of onder de vastgestelde lijn ligt.

Away team doubles O/U: je voorspelt of het aantal doubles van het uitteam boven of onder de vastgestelde lijn ligt.

Home team triples O/U: je voorspelt of het aantal triples van het thuisteam boven of onder de vastgestelde lijn ligt.

Away team triples O/U: je voorspelt of het aantal triples van het uitteam boven of onder de vastgestelde lijn ligt.

Home team bases O/U: je voorspelt of het totaal aantal bases van het thuisteam boven of onder de vastgestelde lijn ligt.

Away team bases O/U: je voorspelt of het totaal aantal bases van het uitteam boven of onder de vastgestelde lijn ligt.

Home team strikeouts by pitchers O/U: je voorspelt of het totaal aantal strikeouts door de pitchers van het thuisteam boven of onder de vastgestelde lijn ligt.

Away team strikeouts by pitchers O/U: je voorspelt of het totaal aantal strikeouts door de pitchers van het uitteam boven of onder de vastgestelde lijn ligt.

Home team stolen bases O/U: je voorspelt of het totaal aantal gestolen bases van het thuisteam boven of onder de vastgestelde lijn ligt.

Away team stolen bases O/U: je voorspelt of het totaal aantal gestolen bases van het uitteam boven of onder de vastgestelde lijn ligt.

Home team RBI O/U: je voorspelt of het totaal aantal runs batted in (RBI) van het thuisteam boven of onder de vastgestelde lijn ligt.

Away team RBI O/U: je voorspelt of het totaal aantal runs batted in (RBI) van het uitteam boven of onder de vastgestelde lijn ligt.

Home team batter walks O/U: je voorspelt of het totaal aantal walks van slagmensen van het thuisteam boven of onder de vastgestelde lijn ligt.

Away team batter walks O/U: je voorspelt of het totaal aantal walks van slagmensen van het uitteam boven of onder de vastgestelde lijn ligt.

Recordt het thuisteam de eerste hit van de wedstrijd?: je voorspelt of het thuisteam de eerste hit in de wedstrijd zal noteren.

Recordt het uitteam de eerste hit van de wedstrijd?: je voorspelt of het uitteam de eerste hit in de wedstrijd zal noteren.

Recordt het thuisteam de eerste run van de wedstrijd?: je voorspelt of het thuisteam de eerste run in de wedstrijd zal scoren.

Recordt het uitteam de eerste run van de wedstrijd?: je voorspelt of het uitteam de eerste run in de wedstrijd zal scoren.

Recordt het thuisteam de eerste RBI van de wedstrijd?: je voorspelt of het thuisteam de eerste run batted in (RBI) van de wedstrijd zal noteren.

Recordt het uitteam de eerste RBI van de wedstrijd?: je voorspelt of het uitteam de eerste run batted in (RBI) van de wedstrijd zal noteren.

Recordt het thuisteam de eerste home run van de wedstrijd?: je voorspelt of het thuisteam de eerste home run in de wedstrijd zal slaan.

Recordt het uitteam de eerste home run van de wedstrijd?: je voorspelt of het uitteam de eerste home run in de wedstrijd zal slaan.

Strikeouts by pitchers O/U: je voorspelt of het totaal aantal strikeouts door pitchers boven of onder de vastgestelde lijn ligt.

RBIs O/U: je voorspelt of het totaal aantal runs batted in (RBI) boven of onder de vastgestelde lijn ligt.

Batter walks O/U: je voorspelt of het totaal aantal walks van slagmensen boven of onder de vastgestelde lijn ligt.

Stolen bases O/U: je voorspelt of het totaal aantal gestolen bases boven of onder de vastgestelde lijn ligt.

Innings Markten

Xe inning - 1X2: Voorspel de uitkomst van de genoemde inning.

Xe inning - totaal: Bij deze weddenschap moet je het totale aantal punten van beide teams in de genoemde inning voorspellen.

Xe inning - team om te scoren: Je moet voorspellen welk team zal scoren in de genoemde inning.

Xe inning - handicap: Je moet de winnaar van de genoemde inning voorspellen door de aangegeven spread toe te voegen aan of af te trekken van het resultaat van de wedstrijd.

Xe inning - totaal aantal hits: Je moet het totale aantal hits van de genoemde inning voorspellen.

Xe inning - totaal aantal hits voor het team: Je moet het totaal aantal hits voorspellen voor het thuisteam of het uitteam van de genoemde inning.

Innings 1 tot 5 - 1X2: Voorspel de uitkomst van innings 1 tot 5.

Innings 1 tot 5 - totaal: Bij deze weddenschap moet je het totale aantal runs aangeven dat beide teams hebben behaald in innings 1 tot 5.

Innings 1 tot 5 - handicap: Je moet de winnaar van innings 1 tot 5 voorspellen door de aangegeven spread toe te voegen aan of af te trekken van het resultaat van de wedstrijd.

Innings 1 tot 5 - totaal aantal hits: Je moet het totale aantal hits van innings 1 tot en met 5 voorspellen.

Innings 1 tot 5 - totaal aantal hits voor het team: Je moet het totale aantal hits voorspellen voor het thuisteam of het uitteam van innings 1 tot en met 5.

Team dat meer innings wint: Je moet voorspellen welk team meer innings zal winnen in de wedstrijd.

Team met hoogste score inning: Je moet voorspellen welk team de hoogste score zal hebben in één inning (of dat er een gelijkspel zal zijn).

Zal er een extra inning zijn: Raad of het evenement (ja-nee) extra innings zal hebben.

Eerste x innings 1x2 & 1x2 : Je moet het resultaat van de eerste X innings voorspellen, evenals het resultaat aan het einde van de wedstrijd.

Beide teams meer dan X.5 : Je moet voorspellen of beide teams meer dan X.5 runs zullen scoren in de wedstrijd, of niet.

Race naar X punten : Je moet voorspellen welk team als eerste X runs haalt, inclusief verlenging.

Thuis team aan slag in 9e inning: Je moet voorspellen of het thuis team in de 9e inning aan slag komt.

Totaal puntloze innings: Je moet voorspellen hoeveel innings zullen eindigen zonder score (0-0).

Inning met hoogste score: Je moet voorspellen welke inning de hoogste score heeft.

Wanneer wordt de wedstrijd beslist? Je moet voorspellen in welke inning de wedstrijd beslist zal worden.

Volgende inning Hit (ja/nee): Je moet voorspellen of er een hit zal zijn in de volgende inning.

Xe inning Hit (ja/nee): Je moet voorspellen of er een hit zal zijn in de Xe inning.

Honkbalspeler Specials Markten

Alle speciale markten voor honkbalspelers: worden afgehandeld volgens de relevante officiële bron. Eventuele extra innings worden meegenomen in de afhandeling van alle beschikbare markten.

Alle markten onder de sectie Spelers Specials: volgen deze regel: als de genoemde speler niet in de basisopstelling van de wedstrijd staat, worden de weddenschappen ongeldig verklaard.

Speler H2H markten: als de genoemde speler helemaal niet meedoet aan de wedstrijd, worden de weddenschappen ongeldig verklaard. Bij een gelijkspel tussen de spelers zijn de weddenschappen ongeldig.

Speler Strikeouts: Het bestaat uit het voorspellen van het aantal strikeouts dat de specifieke speler zal registreren.

Speler strikeouts (Ten minste): Het bestaat uit het voorspellen van ten minste het aantal strikeouts dat de specifieke speler zal registreren.

Hits van de speler (Ten minste): Het bestaat uit het voorspellen van minstens het aantal hits dat de specifieke speler zal registreren.

Speler totaal aantal honken (minstens): Het bestaat uit het voorspellen van ten minste hoeveel honken de specifieke speler in totaal zal slaan.

Speler slaat+ runs+ rbi's: Het bestaat uit het voorspellen van het aantal hits, runs en rbi's dat een specifieke speler zal registreren.

Speler slaat+ runs+ rbi's (minstens): Het bestaat uit het voorspellen van het aantal hits, runs en rbi's dat de specifieke speler zal registreren.

Speler homeruns (minstens): Het bestaat uit het voorspellen van ten minste het aantal homeruns dat de specifieke speler zal registreren.

Head-to-head totaal aantal honken: Hierbij wordt voorspeld welke van de genoemde spelers de meeste totale honken in de wedstrijd zal registreren.

Head-to-head strikeouts: Hierbij moet je voorspellen welke van de genoemde spelers de meeste strikeouts zal hebben in de wedstrijd.

Aantal hits + totaal aantal honken: Het bestaat uit het voorspellen van het aantal gecombineerde hits en totaal aantal honken dat de specifieke speler zal registreren.

Speler totaal honken + punten + rbi's: Het bestaat uit het voorspellen van het aantal gecombineerde honken, punten en rbi's van een specifieke speler.

Slagman Hits: Deze bestaat uit het voorspellen van het aantal hits dat de specifieke slagman zal registreren.

Batter Totaal aantal honken: Het bestaat uit het voorspellen van het aantal totale honken dat de specifieke slagman zal slaan.

Pitcher Strikeouts: Het bestaat uit het voorspellen van het aantal strikeouts dat de specifieke werper zal registreren.

Resultaat van de N-de slagbeurt van Xde speler: Je moet het resultaat voorspellen van de N-de slagbeurt van Xde speler.

De x-de speler slaat N-de keer uit: Je moet voorspellen of de x-de speler zal uitslaan in zijn N-de keer dat hij aan slag is.

Meeste totale honken: Je moet voorspellen welk team de meeste honken in totaal zal slaan.

Meeste totale strikeouts: Je moet voorspellen welk team de meeste strikeouts zal hebben.

Spelersruns: Dit bestaat uit het voorspellen hoeveel runs de specifieke speler zal maken.

Pitcher Totaal Toegestane Hits: Totaal aantal hits toegestaan door een werper, geeft het aantal hits aan dat de werper toestaat aan de slagmensen van de tegenpartij tijdens zijn tijd op de plaat.

Pitcher earned runs allowed O/U: je voorspelt of het totaal aantal verdiende runs dat een specifieke pitcher toestaat tijdens de wedstrijd boven of onder een vastgestelde lijn ligt.

Pitcher hits allowed O/U: je voorspelt of het aantal hits dat een specifieke pitcher toestaat boven of onder een vastgestelde lijn ligt.

Home runs O/U: je voorspelt of het totaal aantal home runs van een specifieke speler boven of onder een vastgestelde lijn ligt.

RBI O/U: je voorspelt of het totaal aantal runs batted in (RBI) van een specifieke speler boven of onder een vastgestelde lijn ligt.

Pitcher outs O/U: je voorspelt of een pitcher meer of minder dan een vastgestelde aantal uiten noteert voordat hij uit de wedstrijd wordt gehaald.

Walks/hit by pitch O/U: je voorspelt of het totaal aantal walks of geraakt worden door de bal (hit by pitch) van een specifieke speler boven of onder een vastgestelde lijn ligt.

Hits + runs + RBIs O/U: je voorspelt of het totaal aantal hits, runs en runs batted in (RBI) gecombineerd door een specifieke slagman tijdens de wedstrijd boven of onder een vastgestelde lijn ligt.

Hits/no hits O/U: je voorspelt of het totaal aantal hits of no-hits door een specifieke slagman tijdens de wedstrijd boven of onder een vastgestelde lijn ligt.

Z noteert de eerste strikeout: je voorspelt of pitcher Z de eerste strikeout van de wedstrijd noteert.

Z noteert de eerste earned run: je voorspelt of pitcher Z de eerste verdiende run van de wedstrijd noteert.

Singles O/U: je voorspelt of het totaal aantal singles van een speler boven of onder de vastgestelde lijn ligt.

Doubles O/U: je voorspelt of het totaal aantal doubles van een speler boven of onder de vastgestelde lijn ligt.

Triples O/U: je voorspelt of het totaal aantal triples van een speler boven of onder de vastgestelde lijn ligt.

Bases O/U: je voorspelt of het totaal aantal verdiende bases van een speler boven of onder de vastgestelde lijn ligt.

Extra Markten

Met welke snelheid wordt de volgende worp gegooid?

Je moet voorspellen met welke snelheid de werper de bal zal gooien in de specifieke worp. 5 zijn de mogelijke uitkomsten: Minder dan 80 mph, tussen 80-89 mph, tussen 90-95 mph, tussen 96-99 mph, meer dan 99 mph.

Pitch Resultaat

1. Hinderen van de vanger maakt alle worpresultaten ongeldig.
2. Een overtreding van de werpklok door de werper of de slagman maakt alle werpresultaten ongeldig.
3. Werpsnelheid en werptype resultaten zullen gebaseerd zijn op de officiële statistieken

van het bestuurslichaam van de competitie.

Wat zal het volgende type worp zijn? Je moet voorspellen welk type worp de werper zal gooien in de specifieke worp. 7 zijn de mogelijke uitkomsten: Fastball, cutter, sinker, curve, slider, changeup, overig.

Pitch Resultaat

1. Hinderen van de vanger maakt alle worpresultaten ongeldig.
2. Een overtreding van de werpklok door de werper of de slagman maakt alle werpresultaten ongeldig.
3. Werpsnelheid en werptype resultaten zullen gebaseerd zijn op de officiële statistieken van het bestuurslichaam van de competitie.
 - a) Sweepers en slurves worden afgehandeld als sliders.
 - b) Elke andere pitch die niet expliciet in de marktopties wordt genoemd, wordt geclassificeerd als "Overig".

Wat zal het resultaat van de slagbeurt zijn? Je moet de uitkomst van de genoemde slagman in de genoemde slagbeurt voorspellen. 9 zijn de mogelijke uitkomsten: homerun, strikeout looking, honkslag, driehonkslag, fly out, vrije loop, strikeout swinging, tweehonkslag, ground out.

At-Bat Resultaat

1. At-Bat moet plaatsvinden in de opgegeven inning tegen de opgegeven werper. Zo niet, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

2. Als de inning eindigt voor het einde van de slagbeurt (d.w.z. als de honkloper wordt gevangen bij stelen of wordt uitgeschakeld), zijn de weddenschappen ongeldig.
3. Inzetten zijn ongeldig bij een automatische opzettelijke vrije loop.
4. Hinderen van de vanger zal worden afgehandeld als een reach on error.

Wat zal de volgende worp zijn? Je moet de uitkomst van de specifieke worp voorspellen. 4 zijn de mogelijke uitkomsten: strike, bal, inplay hit, inplay out.

Pitch Resultaat

1. Hinderen van de vanger maakt alle worpresultaten ongeldig.
2. Een overtreding van de werpklok door de werper of de slagman maakt alle werpresultaten ongeldig.
3. Werpsnelheid en werptype resultaten zullen gebaseerd zijn op de officiële statistieken van het bestuurslichaam van de competitie.

Slagman X – slagbeurt Z – Bereikt honk: je voorspelt of slagman X tijdens een bepaalde slagbeurt (of aantal slagbeurten) met succes een honk weet te bereiken.

Wat wordt de uitkomst van de slagbeurt (4 opties)? Slagman X – slagbeurt Z:

Hit: de slagman raakt de bal en bereikt ten minste het eerste honk veilig, zonder dat er sprake is van een fout door de verdediging.

Walk: de werper gooit vier ballen buiten de slagzone waarop de slagman niet slaat; de slagman mag hierdoor zonder tegenstand naar het eerste honk.

Strike: een worp die als slag telt tegen de slagman.

Inplay out: de slagman slaat de bal het veld in, maar wordt uitgemaakt (bijvoorbeeld door uitgooien of tikken) voordat hij een honk bereikt.

Honkbal Outright Markten

Winnaar: Je moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen volgens de officiële ranglijst van de wedstrijd.

Divisie / Conferentie winnaar: Je moet de winnaar van de gegeven divisie of conferentie voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

Punten voor het reguliere seizoen - Team: Je moet voorspellen hoeveel punten (over/onder) het genoemde team zal verzamelen volgens de officiële rangschikking van de competitie.

H2H - Juiste Serie Score: Je moet het eindresultaat voorspellen van de serie wedstrijden tussen de 2 aangegeven teams. Voor het doel van de rapportage worden alleen officiële sites van elke competitie als geldig beschouwd.

H2H - Wanneer zal de reeks eindigen: Je moet voorspellen in hoeveel wedstrijden de reeks wedstrijden tussen de 2 aangegeven teams zal eindigen. Voor de rapportage zijn alleen de officiële sites van elke competitie geldig.

H2H - Winnaar: Je moet voorspellen welke van de twee aangegeven teams zich zal kwalificeren in de gegeven kwalificatiefase of play-off ronde.

Zullen ze de play-offs halen? - Team: Je moet voorspellen of het genoemde team de play-offs van het gegeven toernooi zal halen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

Top4, Top6, Top8, Top10: Je moet voorspellen of het geselecteerde team op de respectieve toppositie zal eindigen wanneer de competitie eindigt.

RUGBY / RUGBY LEAGUE

Tenzij anders aangegeven, worden alle weddenschappen op Rugby/Rugby League wedstrijden berekend voor 80 minuten spelen, inclusief blessuretijd toegevoegd door de scheidsrechter, als een wedstrijd wordt gestaakt voor het einde van de reglementaire tijd, zullen alle weddenschappen in die wedstrijd ongeldig worden verklaard, met uitzondering van de markten die al afgehandeld zijn.

Belangrijkste markten

1X2: Je moet de uitkomst van de reguliere speeltijd van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (thuis team wint), X (teams zullen gelijkspelen), 2 (uit team wint).

Dubbele kans: Je moet de uitkomst van de reguliere speeltijd van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de wedstrijd wint het thuis team of speelt gelijk), X2 (aan het einde van de wedstrijd wint het uit team of speelt gelijk), 12 (aan het einde van de wedstrijd wint het thuis team of wint het uit team).

Draw no bet: deze weddenschapsmarkt bestaat uit het volgende: om een weddenschap als winnaar te definiëren, moet er noodzakelijkerwijs een winnend team zijn, wat betekent dat als de wedstrijd eindigt in een gelijkspel, het geld van de weddenschap wordt terugbetaald. Als bijvoorbeeld een eindscore resulteert in een gelijkspel, wordt de weddenschap als ongeldig afgedaan.

Handicap: weddenschap waarbij de winnaar van de wedstrijd moet worden bepaald met een respectieve doelmarge. De juiste score wordt opgeteld bij of afgetrokken van de voorgestelde punten in de handicap, en na deze bewerking bepaald wie er wint: thuis team, gelijkspel of uit team.

Handicap (3-weg): Je moet het eindresultaat van de wedstrijd voorspellen, rekening houdend met de handicap tussen haakjes. Bijvoorbeeld, (0:1) geeft aan dat het Uit team één doelpunt voorsprong heeft, terwijl (1:0) aangeeft dat het Thuis team één doelpunt voorsprong heeft.

Totaal: Je moet voorspellen of het totaal aantal gescoorde punten tijdens de reguliere speeltijd van de wedstrijd boven of onder de aangegeven spread zal liggen.

Teamtotaal: Je moet voorspellen of het totaal aantal punten gescoord door het thuis- of uit team tijdens de reguliere speeltijd van de wedstrijd zal over of onder de aangegeven spread zijn.

Winstmarge: Je moet de winstmarge in de wedstrijd voorspellen voor de thuis- of het uit team, of dat de wedstrijd eindigt in een gelijkspel.

Rust/Eindstand: Je moet de uitslag van de 1e helft van de wedstrijd voorspellen samen 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).

Hoogst scorende helft: voorspelt welke van de twee wedstrijdhalften meer punten zal hebben.

Oneven/Even: Je moet voorspellen of het wedstrijdresultaat een even of oneven getal is, als het wedstrijdresultaat "0:0" is, worden de weddenschappen geteld als "even".

Puntbereik: Je moet het puntenbereik tijdens de wedstrijd voorspellen.

Om je te kwalificeren: Je moet voorspellen of het aangegeven team zich zal kwalificeren voor de volgende fase van het toernooi.

Welk team wint de finale? Je moet voorspellen welk team de finale van het geselecteerde toernooi zal winnen.

Welk team wint de 3e plaats in de finale: Je moet voorspellen welk team op de derde plaats eindigt in het geselecteerde toernooi.

Welk team wint de rest van de wedstrijd: Je wedt op wie de rest van de wedstrijd zal winnen. Vanaf het moment dat de weddenschap is afgesloten, telt de score als 0:0, ongeacht de werkelijke score van de wedstrijd.

Verlenging - 1x2: Je moet voorspellen welk team de verlenging periode in de wedstrijd gaat winnen.

Eerste puntenspel (Prelive): Je moet voorspellen hoe de eerste punten in de wedstrijd worden gescoord . 6 zijn de mogelijke uitkomsten:

deelnemer1 met try

deelnemer2 met try

deelnemer1 met penalty

deelnemer2 met penalty

deelnemer1 met drop goal

deelnemer2 met drop goal

Race naar x punten: Je moet voorspellen welk team als eerste op X punten komt tijdens de wedstrijd.

Volgende puntenspel (Live): Je moet voorspellen hoe de X punten in de wedstrijd gescoord zullen worden . 6 zijn de mogelijke uitkomsten:

deelnemer1 met try

deelnemer2 met try

deelnemer1 met penalty

deelnemer2 met penalty

deelnemer1 met drop goal

deelnemer2 met drop goal

Type eerste score: Je moet voorspellen hoe de eerste punten tijdens de wedstrijd gescoord zullen worden. 3 zijn de mogelijke uitkomsten:

met try met

penalty

met drop goal

Laatste score type van het spel: Je moet voorspellen hoe de laatste punten in de wedstrijd worden gescoord . 4 zijn de mogelijke uitkomsten:

met try met

penalty

met drop goal met

conversie

Laatste score: Je moet voorspellen hoe de laatste punten tijdens de wedstrijd worden gescoord. 10 zijn de mogelijke uitkomsten:

deelnemer1 met try

deelnemer1 met penalty

deelnemer1 met drop goal

deelnemer1 met conversie

deelnemer1 met gemiste conversie

deelnemer2 met poging

deelnemer2 met penalty

deelnemer2 met drop goal

deelnemer2 met conversie

deelnemer2 met conversie gemist

Team dat als eerste scoort: Je moet voorspellen welk team als eerste zal scoren tijdens de wedstrijd

Team dat als laatste scoort: Je moet voorspellen welk team het laatst zal scoren tijdens de wedstrijd

Halftime/Fulltime met gelijkspel: Je moet de uitkomst van de eerste helft en de tweede helft voorspellen.

Beide helften - Eerste score: Je moet voorspellen hoe de eerste punten tijdens de eerste en de tweede helft gescoord zullen worden. 6 zijn de mogelijke uitkomsten:

deelnemer1 met try

deelnemer1 met penalty

deelnemer1 met drop goal

deelnemer2 met try

deelnemer2 met penalty

deelnemer2 met drop goal

Beide helften - Eerste score: Je moet voorspellen hoe de eerste punten tijdens de eerste of de tweede helft gescoord zullen worden. 6 zijn de mogelijke uitkomsten:

deelnemer1 met try

deelnemer1 met penalty

deelnemer1 met drop goal

deelnemer2 met try

deelnemer2 met penalty

deelnemer2 met drop goal

Beide helften - Eerste score type: Je moet voorspellen hoe de eerste punten tijdens de eerste en de tweede helft gescoord zullen worden. 3 zijn de mogelijke uitkomsten:

met try met

penalty

met drop goal

Beide helften - Eerste score: Je moet voorspellen hoe de eerste punten tijdens de eerste of de tweede helft gescoord zullen worden. 3 zijn de mogelijke uitkomsten:

met try met

penalty

met drop goal

Beide helften - Handicap: weddenschap waarbij de winnaar van de eerste en tweede helft moet worden bepaald met een respectievelijke doelpuntenmarge. De juiste score wordt opgeteld bij of afgetrokken van de voorgestelde punten in de handicap, en na deze bewerking wordt bepaald wie er wint: thuisteam, gelijkspel of uitteam.

Beide helften - Handicap: weddenschap waarbij de winnaar van de eerste of de tweede helft bepaald moet worden met een respectievelijke doelpuntenmarge. De juiste score wordt opgeteld bij of afgetrokken van de voorgestelde punten in de handicap, en na deze bewerking wordt bepaald wie er wint: thuisteam, gelijkspel of uitteam.

Beide helften - Laatste score type van het spel: Je moet voorspellen hoe de laatste punten worden gescoord tijdens de eerste en de tweede helft. 4 zijn de mogelijke uitkomsten:

met try met

penalty

met drop goal met

conversie

Beide helften - Laatste score type van het spel: Je moet voorspellen hoe de laatste punten worden gescoord tijdens de eerste of de tweede helft. 4 zijn de mogelijke uitkomsten:

met try met

penalty

met drop goal met

conversie

Beide helften - Laatste score: Je moet voorspellen hoe de laatste punten tijdens de eerste en de tweede helft worden gescoord. 10 zijn de mogelijke uitkomsten:

deelnemer1 met try

deelnemer1 met penalty

deelnemer1 met drop goal

deelnemer1 met conversie

deelnemer1 met gemiste conversie

deelnemer2 met poging

deelnemer2 met penalty

deelnemer2 met drop goal

deelnemer2 met conversie

deelnemer2 met gemiste conversie

Beide helften - Laatste score: Je moet voorspellen hoe de laatste punten tijdens de eerste of de tweede helft worden gescoord. 10 zijn de mogelijke uitkomsten:

deelnemer1 met try

deelnemer1 met penalty

deelnemer1 met drop goal

deelnemer1 met conversie

deelnemer1 met gemiste conversie

deelnemer2 met poging

deelnemer2 met penalty

deelnemer2 met drop goal

deelnemer2 met conversie

deelnemer2 met gemiste conversie

Beide helften - Wedstrijdresultaat: Je moet de uitkomst van de eerste helft en de tweede helft voorspellen.

Beide helften - Uitslag van de wedstrijd: Je moet de uitkomst van de eerste helft of de tweede helft voorspellen.

Beide helften - race naar x punten: Je moet voorspellen welk team als eerste op X punten komt tijdens de eerste en de tweede helft van de wedstrijd.

Beide helften - race naar x punten: Je moet voorspellen welk team als eerste op X punten komt tijdens de eerste of de tweede helft van de wedstrijd.

Beide helften - Team dat als eerste scoort: Je moet voorspellen welk team als eerste zal scoren tijdens de eerste en de tweede helft.

Beide helften - Het team dat als eerste scoort: Je moet voorspellen welk team als eerste zal scoren tijdens de eerste of de tweede helft.

Beide helften - Team dat als eerste scoort: Je moet voorspellen welk team als laatste zal scoren tijdens de eerste en de tweede helft.

Beide helften - Team scoort het eerst: Je moet voorspellen welk team het laatst zal scoren tijdens de eerste of de tweede helft.

Totaal aantal tegendoelpunten - Thuis/Uitteam: Je moet voorspellen hoeveel drop goals er gescoord zullen worden door het Thuis/Uitteam tijdens de wedstrijd.

Beide helften - Totaal Thuis/Uitteam: Je moet voorspellen of het totaal aantal punten gescoord door het Thuis/Uitteam tijdens de eerste helft en de tweede helft boven of onder de aangegeven spread zal zijn.

Beide helften - Totaal: Je moet voorspellen of het totaal aantal punten gescoord tijdens de eerste of de tweede helft boven of onder de aangegeven spread zal zijn.

Beide helften - Totaal Thuis/Uitteam: Je moet voorspellen of het totaal aantal punten gescoord door het Thuis/Uitteam tijdens de eerste of de tweede helft boven of onder de aangegeven spread zal zijn.

Beide helften - Oneven/Even: Je moet voorspellen of het totaal aantal punten gescoord door beide teams tijdens de eerste en de tweede helft een even of oneven getal is, als het resultaat "0:0" is, worden weddenschappen geteld als "even".

Beide helften - Totaal: Je moet voorspellen of het totaal aantal punten gescoord tijdens de eerste en de tweede helft boven of onder de aangegeven spread zal zijn.

Beide helften - Oneven/Even: Je moet voorspellen of het totale aantal punten gescoord door beide teams tijdens de eerste helft of de tweede helft een even of oneven getal is, als het resultaat "0:0" is, weddenschappen geteld als "even".

Beide helften - Thuis/Uitteam - Totaal aantal tegendoelpunten: Je moet voorspellen hoeveel drop goals er gescoord zullen worden door het Thuis/Uitteam tijdens de eerste en tweede helft.

Beide helften - Thuis/Uitteam - Totaal aantal tegendoelpunten: Je moet voorspellen hoeveel drop goals er gescoord zullen worden door het Thuis/Uitteam tijdens de eerste of de tweede helft.

Beide helften - Thuis/Uitteam - Oneven/Even: Je moet voorspellen of het totale aantal punten gescoord door het thuis/uit team tijdens het resultaat van de eerste helft en het resultaat van de tweede helft een oneven of even getal is, als het resultaat "0:0" is, worden weddenschappen geteld als "even".

Beide helften - Thuis/Uitteam - oneven/even: Je moet voorspellen of het totale aantal punten gescoord door het thuis/uit team tijdens de eerste helft of de tweede helft een even of oneven getal is, als het resultaat "0:0" is, worden weddenschappen geteld als "even".

Beide helften - winnen: Je moet voorspellen of het thuisteam of het uitteam in beide helften zal winnen.

1e helft - Topscorer op elk moment: Je moet voorspellen welke speler tijdens de eerste helft zal scoren.

2e helft - Anytime tryscorer: Je moet voorspellen welke speler zal scoren tijdens de tweede helft

Beide helften - Anytime tryscorer: Je moet voorspellen welke speler in beide helften zal scoren

Om je te kwalificeren: Je moet voorspellen welk team zich zal kwalificeren voor de volgende ronde, toernooifase of een bepaalde fase van de competitie zal winnen.

Welk team wint de finale? Je moet voorspellen welk team de finalewedstrijd van de competitie zal winnen.

Welk team de finale op de 3e plaats wint: Je moet voorspellen welk van de twee teams op de derde plaats eindigt in het toernooi.

Welk team wint de rest van de wedstrijd: Je moet de winnaar van een wedstrijd voorspellen nadat een specifieke gebeurtenis heeft plaatsgevonden

Winstmarge: Je moet het exacte aantal punten voorspellen waarmee een team een wedstrijd tijdens de reguliere speeltijd zal winnen.

Puntenbereik: voorspel het aantal punten waarmee een team de wedstrijd zal winnen tijdens de reguliere speeltijd

Verlenging - 1x2: je moet de uitkomst van een wedstrijd na de reguliere speeltijd voorspellen, inclusief eventuele extra tijd (verlenging) die gespeeld kan worden als de stand gelijk is aan het einde van de reguliere speeltijd.

Handicap 2-way: je voorspelt welk team de wedstrijd wint na toepassing van de aangegeven handicap (plus of min) op het eindresultaat, met slechts twee mogelijke uitkomsten. Gelijkspel telt niet mee.

Thuis team – totale punten: je voorspelt of het totaal aantal punten dat het thuis team in de wedstrijd scoort boven of onder een vastgesteld aantal ligt.

Uit team – totale punten: je voorspelt of het totaal aantal punten dat het uit team in de wedstrijd scoort boven of onder een vastgesteld aantal ligt.

Thuis team – winstmarge: je voorspelt met hoeveel punten het thuis team meer zal hebben dan het uit team aan het einde van de wedstrijd.

Uit team – winstmarge: je voorspelt met hoeveel punten het uit team meer zal hebben dan het thuis team aan het einde van de wedstrijd.

Beide teams – totale punten: je voorspelt of het totaal aantal punten van zowel het thuis team als het uit team samen tijdens de wedstrijd boven of onder een vastgesteld aantal ligt.

Hoogst scorende helft: je voorspelt in welke helft van de wedstrijd de meeste punten worden gescoord.

Team scoort in beide helften: je voorspelt of een specifiek team in zowel de eerste als de tweede helft van de wedstrijd zal scoren.

Team wint een van beide helften: je voorspelt of een team óf de eerste helft óf de tweede helft van de wedstrijd wint.

1e helft Markten

1e helft - 1X2: Je moet de uitkomst van de eerste helft voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitslagen: 1 (thuis team wint), X (teams zullen gelijkspelen), 2 (uit team wint).

1e helft - Dubbele kans: Je moet de uitkomst van de eerste helft voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de wedstrijd wint het thuis team of speelt gelijk), X2 (aan het einde van de wedstrijd wint het uit team of speelt gelijk), 12 (aan het einde van de wedstrijd wint het thuis team of wint het uit team).

1e helft - Draw no bet: deze inzetmarkt bestaat uit het volgende: om een weddenschap als winnaar te definiëren, moet er noodzakelijkerwijs een winnend team zijn, wat betekent dat als de eerste helft eindigt in een gelijkspel, het geld van de weddenschap wordt terugbetaald. Als bijvoorbeeld de eerste helft in een gelijkspel eindigt, wordt de weddenschap als ongeldig afgedaan.

1e helft - Handicap: weddenschap waarbij de winnaar van de eerste helft bepaald moet worden met een respectievelijke doelpuntenmarge. De juiste score wordt opgeteld bij of afgetrokken van de voorgestelde punten in de handicap, en na deze bewerking wordt bepaald wie er wint: thuisteam, gelijkspel of uitteam.

1e helft - Handicap (3-Weg): Je moet het resultaat van de 1e helft voorspellen, rekening houdend met de handicap tussen haakjes. Bijvoorbeeld, (0:1) geeft aan dat het Uitteam één doelpunt voorsprong heeft, terwijl (1:0) aangeeft dat het Thuisteam één doelpunt voorsprong heeft.

1e helft - Totaal: Je moet voorspellen of het totaal aantal punten gescoord tijdens de eerste helft boven of onder de aangegeven spread zal zijn.

1e helft - Team Totaal: Je moet voorspellen of het totaal aantal punten gescoord door het thuis- of uitteam tijdens de eerste helft boven of onder de aangegeven spread zal zijn.

1e helft - Totaal aantal tries: Je moet voorspellen of het totaal aantal tries gescoord tijdens de eerste helft boven of onder de aangegeven spread zal zijn.

1e helft - Totaal aantal tries van het team: Je moet voorspellen of het totaal aantal tries gescoord door het thuisteam of het uitteam tijdens de eerste helft boven of onder de aangegeven spread zal zijn.

1e helft - Oneven/Even: Je moet voorspellen of het resultaat van de eerste helft een oneven of even getal is, als het resultaat "0:0" is, worden de weddenschappen geteld als "even".

1e helft - welk team wint de rest: Je wedt op wie de rest van de 1e helft zal winnen. Vanaf het moment dat de weddenschap is afgesloten, telt de score als 0:0, ongeacht de werkelijke score van de wedstrijd.

1e helft - winstmarge: Je moet de winstmarge in de 1e helft van de wedstrijd voorspellen voor de thuis- of het uitteam, of dat de wedstrijd eindigt in een gelijkspel.

1e helft - puntenbereik: Je moet het puntenbereik voorspellen tijdens de eerste helft van de wedstrijd.

1e helft - race naar x punten: Je moet voorspellen welk team als eerste op X punten komt tijdens de 1e helft van de wedstrijd.

1e helft - Try - 1X2: Je moet de uitkomst van de eerste helft voorspellen in behaalde tries. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (thuisteam wint), X (teams zullen gelijkspelen), 2 (uitteam wint).

1e helft - Try - dubbele kans: Je moet de uitkomst van de eerste helft voorspellen in behaalde tries. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de wedstrijd wint het thuisteam of speelt gelijk), X2 (aan het einde van de wedstrijd wint het uitteam of speelt gelijk), 12 (aan het einde van de wedstrijd wint het thuisteam of wint het uitteam).

1e helft - Try - Draw no bet: deze inzetmarkt bestaat uit het volgende, om een weddenschap als winnaar te definiëren, moet er per se een winnend team in gespeelde tries zijn, wat betekent dat als de eerste helft eindigt in een gelijkspel, het geld van de weddenschap wordt terugbetaald. Bijvoorbeeld, als de eerste helft in bereikte tries resulteert in een gelijkspel, wordt de weddenschap als ongeldig afgehandeld.

1e helft - Try - Handicap: weddenschap waarbij de winnaar van de eerste helft in behaalde tries moet worden bepaald met een respectievelijke doelpuntmarge. De juiste score wordt opgeteld bij of afgetrokken van de voorgestelde tries in de handicap en na deze bewerking wordt bepaald wie er wint: thuisteam, gelijkspel of uitteam.

1e helft - Try - Handicap (3-Way): weddenschap waarbij de winnaar van de eerste helft in behaalde tries moet worden bepaald met een respectievelijke doelpuntmarge. De juiste score wordt opgeteld bij of afgetrokken van de voorgestelde tries in de handicap en na deze bewerking wordt bepaald wie er wint: thuisteam, gelijkspel of uitteam.

1e helft - Posing - Oneven/Even: Je moet voorspellen of het resultaat van de eerste helft in behaalde tries een even of oneven getal is, als het wedstrijdresultaat "0:0" is, worden de weddenschappen geteld als "even".

1e helft - Eerste score: Je moet voorspellen hoe de eerste punten tijdens de eerste helft gescoord zullen worden. 6 zijn

de mogelijke uitkomsten:

deelnemer1 met try deelnemer1 met penalty deelnemer1 met drop goal deelnemer2 met try deelnemer2 met penalty
deelnemer2 met drop goal

1e helft - Eerste score type: Je moet voorspellen hoe de eerste punten tijdens de eerste helft gescoord zullen worden. 3 zijn de mogelijke uitkomsten:

met try met

penalty

met drop goal

1e helft - Laatste score type wedstrijd: Je moet voorspellen hoe de laatste punten worden gescoord tijdens de eerste helft. 4 zijn de mogelijke uitkomsten:

met try met

penalty

met drop goal met

conversie

1e helft - Laatste score: Je moet voorspellen hoe de laatste punten tijdens de eerste helft worden gescoord. 10 zijn de mogelijke uitkomsten:

deelnemer1 met try deelnemer1

met penalty deelnemer1 met drop

goal deelnemer1 met conversie

deelnemer1 met gemiste conversie deelnemer2

met poging

deelnemer2 met penalty deelnemer2

met drop goal deelnemer2 met conversie

deelnemer2 met gemiste conversie

1e helft - race naar x tries: Je moet voorspellen welk team als eerste bij X tries komt tijdens de 1e helft van de wedstrijd.

1e helft - Team dat als eerste scoort: Je moet voorspellen welk team als eerste zal scoren tijdens de eerste helft.

1e helft - Team dat de eerste try scoort: Je moet voorspellen welk team de eerste try gaat scoren tijdens de eerste helft.

1e helft - Team dat als laatste scoort: Je moet voorspellen welk team als laatste zal scoren tijdens de eerste helft.

1e helft - Team dat de laatste try scoort: Je moet voorspellen welk team de laatste try zal scoren tijdens de eerste helft.

1e helft - Thuis/Uitteam - oneven/gelijke pogingen: Je moet voorspellen of het resultaat van de 1e helft in tries behaald door het Thuis/Uitteam een oneven of even getal is, als het wedstrijdresultaat "0:0" is, worden de inzetten geteld als "even". **1e helft - Meeste tries:** Je moet voorspellen of het thuisteam of het uitteam de meeste tries zal scoren tijdens de eerste helft.

1e helft - Eerste tryscorer: Je moet voorspellen welke speler de eerste try zal scoren tijdens de eerste helft **1e**

helft - Thuis/Uitteam - Eerste tryscorer: Je moet voorspellen welke speler van het Thuis/Uitteam de eerste try zal scoren tijdens de eerste helft

1e helft - laatste tryscorer: Je moet voorspellen welke speler de laatste try zal scoren tijdens de eerste helft.

1e helft - Thuis/Uitteam - laatste tryscorer: Je moet voorspellen welke speler van het Thuis/Uitteam de laatste try zal scoren tijdens de eerste helft.

1e helft - thuis/uit team - totaal aantal tegendoelpunten: Je moet voorspellen hoeveel drop goals er gescoord zullen worden door het Thuis/Uitteam tijdens de eerste helft.

1e helft - winstmarge: Je moet de winstmarge aan het einde van de eerste helft voorspellen.

1e helft - puntenbereik: Je moet voorspellen hoeveel punten er in totaal gescoord zijn in de eerste helft van de wedstrijd.

Team scoort in beide helften: Je moet voorspellen of een bepaald team in beide helften van de wedstrijd zal scoren.

Team dat een van beide helften wint: Je moet voorspellen of een team de eerste helft of de tweede helft van de wedstrijd zal winnen. Het team kan een van de helften winnen en de weddenschap zal succesvol zijn. Het maakt niet uit wat er in de andere helft gebeurt, zolang het team maar minstens één helft wint.

Winstmarge (x): Je moet voorspellen dat de winstmarge van het winnende team precies x punten zal zijn.

1e helft – handicap: je voorspelt welk team de eerste helft wint na toepassing van de aangegeven handicap op het resultaat.

1e helft – thuisteam – winstmarge: je voorspelt met hoeveel punten het thuisteam meer zal hebben dan het uitteam aan het einde van de eerste helft van de wedstrijd.

1e helft – uitteam – winstmarge: je voorspelt met hoeveel punten het uitteam meer zal hebben dan het thuisteam aan het einde van de eerste helft van de wedstrijd.

1e helft – beide teams – totale punten: je voorspelt of het totaal aantal punten van zowel het thuisteam als het uitteam tijdens de eerste helft boven of onder een vastgesteld aantal ligt.

1e helft – meeste tries: je voorspelt welk team de meeste tries zal scoren tijdens de eerste helft van de wedstrijd.

1e helft – totaal aantal tries: je voorspelt of het totaal aantal tries in de eerste helft van de wedstrijd boven of onder een vastgesteld aantal ligt.

1e helft – uitteam – totaal aantal tries: je voorspelt of het totaal aantal tries van het uitteam in de eerste helft boven of onder een vastgesteld aantal ligt.

1e helft – thuisteam – totaal aantal tries: je voorspelt of het totaal aantal tries van het thuisteam in de eerste helft boven of onder een vastgesteld aantal ligt.

1e helft – oneven/even aantal tries: je voorspelt of het totaal aantal tries in de eerste helft oneven of even zal zijn.

1e helft – uitteam – oneven/even aantal tries: je voorspelt of het aantal tries van het uitteam in de eerste helft oneven of even zal zijn.

1e helft – thuisteam – oneven/even aantal tries: je voorspelt of het aantal tries van het thuisteam in de eerste helft oneven of even zal zijn.

2e helft Markten

2e helft - Eerste score: Je moet voorspellen hoe de eerste punten tijdens de tweede helft gescoord zullen worden. 6 zijn de mogelijke uitkomsten:

deelnemer1 met try

deelnemer1 met penalty deelnemer1

met drop goal deelnemer2 met try

deelnemer2 met penalty deelnemer2

met drop goal

2e helft - Eerste score type: Je moet voorspellen hoe de eerste punten tijdens de tweede helft gescoord zullen worden. 3 zijn de mogelijke uitkomsten:

met try

met penalty

met drop goal

2e helft - Handicap: weddenschap waarbij de winnaar van de tweede helft bepaald moet worden met een respectievelijke doelpuntenmarge. De juiste score wordt opgeteld bij of afgetrokken van de voorgestelde punten in de handicap, en na deze bewerking wordt bepaald wie er wint: thuisteam, gelijkspel of uitteam.

2e helft - Laatste score type van het spel: Je moet voorspellen hoe de laatste punten tijdens de tweede helft worden gescoord. 4 zijn de mogelijke uitkomsten:

met try

met penalty

met drop goal

met conversie

2e helft - Laatste score: Je moet voorspellen hoe de laatste punten tijdens de tweede helft worden gescoord. 10 zijn de mogelijke uitkomsten:

deelnemer1 met try

deelnemer1 met penalty

deelnemer1 met drop goal

deelnemer1 met conversie

deelnemer1 met gemiste conversie

deelnemer2 met poging

deelnemer2 met penalty

deelnemer2 met drop goal

deelnemer2 met conversie

deelnemer2 met gemiste conversie

2e helft - race naar x punten: Je moet voorspellen welk team als eerste op X punten komt tijdens de tweede helft van de wedstrijd.

2e helft - race naar x tries: Je moet voorspellen welk team als eerste bij X tries komt tijdens de tweede helft van de wedstrijd.

2e helft - Team dat als eerste scoort: Je moet voorspellen welk team als eerste zal scoren tijdens de tweede helft.

2e helft - Team dat de eerste try scoort: Je moet voorspellen welk team de eerste try zal scoren tijdens de tweede helft.

2e helft - Team dat als laatste scoort: Je moet voorspellen welk team als laatste zal scoren tijdens de tweede helft.

2e helft - Team dat de laatste try scoort: Je moet voorspellen welk team de laatste try zal scoren tijdens de tweede helft.

2e helft - Totaal aantal tries: Je moet voorspellen of het totaal aantal tries gescoord tijdens de tweede helft boven of onder de aangegeven spread zal zijn.

2e helft - Meeste tries: Je moet voorspellen of het thuisteam of het uitteam de meeste tries zal scoren tijdens de tweede helft.

2e helft - Eerste tryscorer: Je moet voorspellen welke speler de eerste try zal scoren tijdens de tweede helft.

2e helft - laatste tryscorer: Je moet voorspellen welke speler de laatste try zal scoren tijdens de tweede helft

2e helft - thuis/uit team - totaal aantal tegendoelpunten: Je moet voorspellen hoeveel drop goals er gescoord zullen worden door het Thuis/Uitteam tijdens de tweede helft.

2e helft - Totaal aantal tries - Thuis/Uitteam: Je moet voorspellen of het totaal aantal tries gescoord door het Thuis/Uitteam tijdens de tweede helft boven of onder de aangegeven spread zal zijn.

2e helft - Posing - Oneven/Even: Je moet voorspellen of het resultaat van de tweede helft in behaalde tries een even of oneven getal is, als het wedstrijdresultaat "0:0" is, worden de weddenschappen geteld als "even".

2e helft - Thuis/Uitteam - oneven/gelijke pogingen: Je moet voorspellen of het resultaat van de tweede helft in tries behaald door het Thuis/Uitteam een even of oneven getal is, als het wedstrijdresultaat "0:0" is, worden de inzetten geteld als "even".

2e helft - Thuis/Uitteam - Eerste tryscorer: Je moet voorspellen welke speler van het Thuis/Uitteam de eerste try zal scoren tijdens de tweede helft.

2e helft - Thuis/Uitteam - Laatste tryscorer: Je moet voorspellen welke speler van het Thuis/Uitteam de laatste try zal scoren tijdens de tweede helft.

2e Helft - Handicap: Je moet voorspellen welk team de 2e helft wint nadat de aangegeven handicap (plus of min punten) op de uitslag is toegepast.

2e Helft - 1X2: Je moet voorspellen welk team de 2e helft wint (1 = thuisspelend team, X = gelijkspel, 2 = uitspelend team).

2e Helft - Winstmarge Thuisploeg: Je moet voorspellen met hoeveel punten de thuisploeg meer zal hebben dan de uitploeg aan het einde van de 2e helft.

2e Helft - Winstmarge Uitploeg: Je moet voorspellen met hoeveel punten de uitploeg meer zal hebben dan de thuisploeg aan het einde van de 2e helft.

2e Helft - Totaal: Je moet voorspellen of het totaal aantal gescoorde punten in de 2e helft boven of onder een vooraf bepaald aantal zal liggen.

Combo Markten

1X2 & Totaal : Deze weddenschapmarkt combineert twee belangrijke weddenschapmarkten waar je moet voorspellen wie de wedstrijd zal winnen (of gelijkspelen) en hoeveel punten er in totaal gescoord zullen worden (over/onder) in de wedstrijd.

Scoor als eerste / Eindstand: Je moet zowel het team dat als eerste scoort als de winnaar van de wedstrijd voorspellen.

Score Eerste / Rust / Eindstand: Bij deze weddenschap moet je voorspellen:

Het team dat als eerste scoort.

Het resultaat bij rust (welk team leidt of is het gelijkspel).

Het eindresultaat bij volledige speeltijd (welk team wint).

Try Markten

Try - 1X2: Je moet de uitkomst van de reguliere speeltijd van de wedstrijd voorspellen in behaalde tries. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (thuis team wint), X (teams spelen gelijk), 2 (uit team wint).

Try - Dubbele kans: Je moet de uitkomst van de reguliere speeltijd van de wedstrijd voorspellen in behaalde tries. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de wedstrijd wint het thuis team of speelt gelijk), X2 (aan het einde van de wedstrijd wint het uit team of speelt gelijk), 12 (aan het einde van de wedstrijd wint het thuis team of wint het uit team).

Try - Draw no bet: deze inzetmarkt bestaat uit het volgende: om een weddenschap als winnaar te definiëren, moet er noodzakelijkerwijs een winnend team zijn in bereikte tries, wat betekent dat als de wedstrijd eindigt in een gelijkspel, het geld van de weddenschap wordt terugbetaald. Bijvoorbeeld, als een eindscore in bereikte tries resulteert in een gelijkspel, wordt de weddenschap als ongeldig afgehandeld.

Try - Handicap: weddenschap waarbij de winnaar van de wedstrijd in behaalde tries moet worden bepaald met een respectievelijke doelpuntmarge. De juiste score wordt opgeteld bij of afgetrokken van de voorgestelde tries in de handicap en na deze bewerking wordt bepaald wie er wint: thuisteam, gelijkspel of uitteam.

Try - Handicap (3-Way): weddenschap waarbij de winnaar van de wedstrijd in behaalde tries moet worden bepaald met een respectievelijke doelpuntmarge. De juiste score wordt opgeteld bij of afgetrokken van de voorgestelde tries in de handicap en na deze bewerking wordt bepaald wie er wint: het thuisteam, gelijkspel of het uitteam.

Try - Totaal aantal tries: Je moet voorspellen of het totaal aantal tries gescoord tijdens de wedstrijd boven of onder de aangegeven spread zal liggen.

Try - Totaal aantal tries van het team: Je moet voorspellen of het totaal aantal tries gescoord tijdens de wedstrijd van het thuisteam of het uitteam boven of onder de aangegeven spread zal liggen.

Poging - Oneven/Even: Je moet voorspellen of het wedstrijdresultaat in bereikte tries een oneven of even getal is, als het wedstrijdresultaat "0:0" is, worden weddenschappen geteld als "even".

Team dat de eerste try scoort: Je moet voorspellen welk team de eerste try zal scoren tijdens de wedstrijd

Team dat de laatste try scoort: Je moet voorspellen welk team de laatste try zal scoren tijdens de wedstrijd

Meeste tries (incl. Verlenging): Je moet voorspellen of het thuisteam of het uitteam de meeste tries zal scoren tijdens de wedstrijd.

Eerste tryscorer: Je moet voorspellen welke speler de eerste try van de wedstrijd zal scoren

Laatste tryscorer: Je moet voorspellen welke speler de laatste try van de wedstrijd zal scoren

Anytime tryscorer: Je moet voorspellen welke speler tijdens de wedstrijd zal scoren

Beide helften - Team dat de eerste try scoort: Je moet voorspellen welk team de eerste try zal scoren tijdens de eerste en de tweede helft.

Beide helften - Team dat de eerste try scoort: Je moet voorspellen welk team de eerste try zal scoren tijdens de eerste of de tweede helft.

Beide helften - Team dat de laatste try scoort: Je moet voorspellen welk team de laatste try zal scoren tijdens de eerste en de tweede helft.

Beide helften - Team dat de laatste try scoort: Je moet voorspellen welk team de laatste try zal scoren tijdens de eerste of de tweede helft.

Beide helften - Totaal aantal tries - Thuis/Uitteam: Je moet voorspellen of het totaal aantal tries gescoord door het thuis/uit team tijdens de eerste en tweede helft boven of onder de aangegeven spread zal zijn.

Beide helften - totaal aantal tries - Thuis/Uitteam: Je moet voorspellen of het totaal aantal tries gescoord door het thuis/uit team tijdens de eerste of de tweede helft boven of onder de aangegeven spread zal zijn.

Thuis/Uitteam - tries - Oneven/Even: Je moet voorspellen of het wedstrijdresultaat in tries behaald door het Thuis/Uitteam een even of oneven getal is, als het wedstrijdresultaat "0:0" is, worden de inzetten geteld als "even".

Beide helften - Meeste tries: Je moet voorspellen of het thuisteam of het uitteam de meeste tries zal scoren tijdens de eerste en de tweede helft.

Beide helften - Meeste tries: Je moet voorspellen of het thuisteam of uitteam de meeste tries zal scoren tijdens de eerste of de tweede helft.

Beide helften - race naar x tries: Je moet voorspellen welk team als eerste bij X tries komt tijdens eerste en tweede helft van de wedstrijd.

Beide helften - race naar x tries: Je moet voorspellen welk team als eerste bij X tries aankomt tijdens de eerste of de tweede helft van de wedstrijd.

Team Thuis/Afwezig - Eerste tryscorer: Je moet voorspellen welke speler van het Thuis/Uitteam de eerste try zal scoren tijdens de wedstrijd.

Beide helften - Eerste tryscorer: Je moet voorspellen welke speler de eerste try zal scoren tijdens de eerste en de tweede helft.

Thuis/Uitteam - laatste tryscorer: Je moet voorspellen welke speler van het Thuis/Uitteam de laatste try zal scoren tijdens de wedstrijd.

Beide helften - Laatste tryscorer: Je moet voorspellen welke speler de laatste try zal scoren tijdens de eerste en de tweede helft.

Score 1e poging / Wedstrijdresultaat: Je moet voorspellen:

Wie de eerste try van de wedstrijd scoort.

Het uiteindelijke wedstrijdresultaat (welk team wint).

Je moet zowel het team dat de eerste try scoort als de winnaar correct voorspellen.

Score 1e poging / uitslag 1e helft: Je moet voorspellen:

Wie scoort de eerste try.

Het resultaat bij rust (welk team wint bij rust).

Zowel de eerste try scorer als de half-time winnaar moeten correct voorspeld worden om de weddenschap te winnen.

Team dat de eerste try scoort: Je moet voorspellen welk team de eerste try van de wedstrijd gaat scoren, ongeacht wie de wedstrijd wint.

Team dat laatste try scoort (incl. Verlenging): Je moet voorspellen welk team de laatste try van de wedstrijd gaat scoren, inclusief eventuele verlenging periode.

Eerste poging omgezet: Je moet voorspellen of de eerste try van de wedstrijd wordt omgezet in een succesvol doelpunt door de kicker.

Meeste tries: Je moet voorspellen welk team de meeste tries zal maken tijdens de wedstrijd.

Uitploeg – Totaal aantal tries: Je moet voorspellen of het totale aantal tries van de uitploeg tijdens de wedstrijd hoger of lager zal zijn dan een vooraf bepaald aantal.

Thuisploeg – Totaal aantal tries: Je moet voorspellen of het totale aantal tries van de thuisploeg tijdens de wedstrijd hoger of lager zal zijn dan een vooraf bepaald aantal.

Oneven/Even aantal tries: Je moet voorspellen of het totaal aantal tries in de wedstrijd een oneven of even getal zal zijn.

Uitploeg – Oneven/Even aantal tries: Je moet voorspellen of het aantal tries van de uitploeg een oneven of even getal zal zijn.

Thuisploeg – Oneven/Even aantal tries: Je moet voorspellen of het aantal tries van de thuisploeg een oneven of even getal zal zijn.

Totaal aantal tries: Je moet voorspellen of het totaal aantal tries in de wedstrijd hoger of lager zal zijn dan een vooraf bepaald aantal.

Rugby/Rugby League Outright Markten

Winnaar: Je moet de winnaar van het gegeven toernooi voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

Overwinningen in het reguliere seizoen - Team: Je moet voorspellen hoeveel overwinningen (over/onder) het genoemde team zal behalen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

Meeste nederlagen in het reguliere seizoen - Team: Je moet voorspellen hoeveel nederlagen (over/onder) het genoemde team zal oplopen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

H2H - Winnaar: Je moet voorspellen welke van de twee aangegeven teams zich zal kwalificeren in de gegeven kwalificatiefase of play-off ronde.

De grote finale halen: Je moet voorspellen of het geselecteerde team de grote finale haalt (Ja) of niet (Nee) tijdens het toernooi volgens de officiële ranglijst van de competitie.

De play-offs bereiken: Je moet voorspellen of het geselecteerde team de play-offs zal bereiken (Ja) of niet (Nee) tijdens het toernooi volgens de officiële ranglijst van de competitie.

Top4, Top6, Top8: Je moet voorspellen of het geselecteerde team op de respectieve toppositie zal eindigen wanneer de competitie eindigt.

MOTORSPORT

De uitslag 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 (inclusief maar niet beperkt tot de FIA) die het resultaat op het raceveld beïnvloeden of wijzigen, worden niet in overweging genomen.

Elke race begint met de opwarmronde. Als de coureur die de gebruiker heeft geselecteerd niet op de startopstelling staat voor de opwarmronde, of klaar is om de race te beginnen vanuit de pitstraat, is de weddenschap ongeldig en wordt de inzet terugbetaald. Als een race wordt opgeschort en er geen officieel resultaat is, zijn alle weddenschappen op die race ongeldig.

Motorsport Markten

Winnaar (Race): Je voorspelt dat de geselecteerde coureur de winnaar van de race wordt.

Winnende constructeur (race): Je moet voorspellen bij welk team de winnende coureur hoort.

Winstmarge (race): Je moet voorspellen welk team/rijder de race zal winnen met de toegepaste marge.

Groepswinnaar (race): Je voorspelt dat de geselecteerde coureur de winnaar wordt van de geselecteerde groep tijdens de race.

Top 3 (Race): Je moet voorspellen dat de geselecteerde coureur op het podium komt.

Top 6 (Race): Je moet voorspellen dat de geselecteerde coureur de race zal eindigen binnen de eerste zes posities. Om als winnaar te worden beschouwd, moet de coureur minstens 90% van de ronden van de winnaar afleggen, naar beneden afgerond op het dichtstbijzijnde hele aantal ronden.

Top 10 (Race): Je moet voorspellen dat de geselecteerde coureur de race zal eindigen binnen de eerste tien posities. Om als winnaar te worden beschouwd, moet de coureur minstens 90% van de ronden van de winnaar afleggen, naar beneden afgerond op het dichtstbijzijnde hele aantal ronden.

H2H (Race): Je moet voorspellen welke van de twee coureurs gespecificeerd in de weddenschap de beste positie in de race zal behalen. Als deze coureurs in dezelfde ronde uitvallen of gediskwalificeerd worden, wordt deze weddenschap als ongeldig beschouwd. Als een of meer van de in de weddenschap genoemde coureurs niet aan de race kunnen deelnemen, wordt deze als ongeldig beschouwd.

Beide auto's finishen in de punten: Je moet voorspellen of beide auto's van het geselecteerde team binnen de eerste tien posities eindigen.

Beide auto's geklasseerd: Je moet voorspellen of beide auto's van het geselecteerde team worden geklasseerd of niet volgens het officiële federatierapport (inclusief maar niet beperkt tot de FIA).

Elke coureur die de race, pole position en snelste ronde wint: Dit wordt ook wel Hat-trick genoemd en je moet voorspellen welke coureur de race, de pole position en de snelste ronde zal winnen.

Eerste pitstop: Je voorspelt welke coureur de eerste pitstop zal maken tijdens de race.

Positie op de startgrid van de winnaar: Je voorspelt de startpositie op de startgrid van de coureur die de race wint.

Winnende nationaliteit: Je voorspelt de nationaliteit van de winnaar van de race.

Coureur geklasseerd/niet geklasseerd: Je moet voorspellen of de coureur geklasseerd zal worden of niet volgens het officiële federatierapport (inclusief maar niet beperkt tot de FIA), gepubliceerd na de hoofdrace. Om als geklasseerd te worden beschouwd, moet de coureur minstens 90% van de ronden van de winnaar afleggen, naar beneden afgerond op het dichtstbijzijnde hele aantal ronden.

Aantal geklasseerde coureurs: Je moet voorspellen hoeveel auto's/rijders er worden geklasseerd het federatierapport (inclusief maar niet beperkt tot de FIA) dat na de hoofdrace wordt gepubliceerd.

Snelste ronde: Je moet voorspellen welke coureur de snelste ronde zal rijden tijdens de Grand Prix hoofdrace.

Eerste uitvaller (coureur): Je moet voorspellen welke coureur als eerste zal stoppen tijdens de Grand Prix hoofdrace. Een coureur die gediskwalificeerd wordt of een ongeluk krijgt, wordt beschouwd als uitgevallen. Als twee of meer coureurs zich in dezelfde ronde terugtrekken, worden ze als gelijk beschouwd, onafhankelijk van de volgorde waarin ze zich terugtrekken.

Eerste uitvaller (constructeur): Je moet voorspellen welk team als eerste uitvalt tijdens hoofdrace van de Grand Prix. Een coureur die gediskwalificeerd wordt of een ongeluk krijgt, wordt als uitgevallen beschouwd. Als twee of meer coureurs zich in dezelfde ronde terugtrekken, worden ze als gelijk beschouwd, onafhankelijk van de volgorde waarin ze zich terugtrekken.

Safety Car: Je moet voorspellen of de safety car tijdens de race de baan op komt.

Virtuele veiligheidsauto: Je moet voorspellen of de Virtual Safety Car tijdens de race de baan op komt.

Winnaar (Pole): Je voorspelt dat de geselecteerde coureur de beste positie zal behalen tijdens de kwalificatiesessie.

Podium (pole): Je voorspelt dat de geselecteerde coureur de kwalificatiesessie als eerste, tweede of derde zal afsluiten.

H2H (Pole): Je moet voorspellen welke van de twee coureurs in de weddenschap de beste positie zal behalen in de kwalificatiesessie.

Winstmarge (pole): Je moet voorspellen welk team/rijder de pole wint met de toegepaste marge.

Groepswinnaar (Pole): Je voorspelt dat de geselecteerde coureur de winnaar wordt van de geselecteerde groep tijdens de Pole sessie.

Winnaar (Practice): Je voorspelt dat de geselecteerde coureur de beste positie zal behalen tijdens de oefensessie.

Podium (Practice): Je voorspelt dat de geselecteerde coureur de oefensessie als eerste, tweede of derde zal afsluiten.

H2H (Practice): Je moet voorspellen welke van de twee coureurs in de weddenschap de beste positie zal behalen in de oefensessie.

Winstmarge (Practice): Je moet voorspellen welk team/rijder de Oefening zal winnen met de toegepaste marge.

Kampioenschapwinnaar (rijders en constructeurs): Dit type markt wordt afgehandeld op basis van het totaal aantal punten behaald door de coureurs, direct na de podiumuitreiking van de laatste Grand Prix van het seizoen.

Kampioenschap coureur/team kop aan kop (algemeen): Je voorspelt welke coureur/team zich het beste zal plaatsen in het huidige coureurskampioenschap. Als beide coureurs/teams dezelfde punten behalen in het seizoen, wordt de winnaar uitgeroepen op basis van dezelfde criteria die worden gebruikt door de officiële federatie (inclusief, maar niet beperkt tot, het kampioenschap).

beperkt tot de FIA, wat betekent dat alleen de beste klasseringen in de seizoenen in aanmerking worden genomen om de winnaar te bepalen.

MOTORBIKES

Het resultaat 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 (inclusief maar niet beperkt tot de FIM) die het resultaat op het raceveld beïnvloeden of wijzigen, worden niet in overweging genomen.

Wanneer een wedstrijd officieel wordt uitgesteld of opgeschort, blijven alle gerelateerde weddenschappen geldig als het evenement plaatsvindt voor middernacht van de dag volgend op de datum die oorspronkelijk was vastgesteld voor de wedstrijd. Als het evenement niet wordt hervat of als het niet binnen de genoemde tijd wordt voltooid, worden alle weddenschappen met betrekking tot dat evenement als ongeldig beschouwd.

Motorbikes Markten

Winnaar (Race): Je voorspelt dat de geselecteerde coureur de winnaar van de race wordt.

Podium (Race): Je voorspelt dat de geselecteerde coureur het podium zal bereiken (eerste, tweede of derde positie). **H2H**

(Wedstrijd): Je moet voorspellen welke van de twee coureurs in de weddenschap de beste positie in de race zal behalen. In het geval dat beide coureurs in dezelfde ronde uitvallen of gediskwalificeerd worden, wordt deze weddenschap als ongeldig beschouwd.

Winnaar (Pole): Je voorspelt dat de geselecteerde coureur de beste positie zal behalen tijdens de kwalificatiesessie.

Podium (pole): Je voorspelt dat de geselecteerde coureur de kwalificatiesessie als eerste, tweede of derde zal afsluiten.

H2H (Pole): Je moet voorspellen welke van de twee coureurs in de weddenschap de beste positie zal behalen in de kwalificatiesessie.

Beste van de groep (Race, Pole): Je moet voorspellen welke coureur de hoogste positie zal behalen in de geselecteerde groep. In het geval dat een van de coureurs van de groep niet deelneemt aan de geselecteerde wedstrijd, wordt de weddenschap als ongeldig beschouwd.

Wielrennen

De uitslag van een weddenschap op een wielervedstrijd is gebaseerd op de eerst gepubliceerde officiële resultaten. Als een wedstrijd wordt ingekort of anderszins wordt beïnvloed door weersomstandigheden, worden de weddenschappen afgewikkeld volgens de beslissingen van de wedstrijdofficials.

Als een race officieel wordt geannuleerd, worden alle gerelateerde weddenschappen als ongeldig beschouwd. Als een etappekoers wordt uitgesteld of opgeschort, blijven alle gerelateerde weddenschappen geldig totdat de race is voltooid of geannuleerd. De winnaar van de race is degene die de eerste plaats op het podium inneemt. Diskwalificaties na de race worden niet in aanmerking genomen bij het verrekenen van weddenschappen.

Wielrennen Markten

Winnaar: Je moet de winnaar van de race of wedstrijd voorspellen.

Groepswinnaar: Je moet voorspellen welke van de genoemde renners in de weddenschap de beste positie in de groep zal bereiken. Als een of meer renners van de groep zich terugtrekken voor het begin van de wedstrijd, worden alle weddenschappen geannuleerd.

Podium: Je moet voorspellen dat de geselecteerde renner het podium zal bereiken (eerste, tweede of derde plaats).

Top 6: Je moet voorspellen dat de geselecteerde renner de race zal voltooien binnen de eerste zes posities.

Top 10: Je moet voorspellen dat de geselecteerde renner de race zal voltooien binnen de eerste tien posities.

H2H: Je moet voorspellen welke van de twee renners in de weddenschap de beste positie in het eindklassement zal behalen. Wanneer in een etappe een van de twee renners wordt gediskwalificeerd tijdens een vergevorderd stadium van de wedstrijd dat zijn tegenstander nog niet eens heeft bereikt, wordt de gediskwalificeerde deelnemer als winnaar beschouwd.

Als één van de twee renners zich terugtrekt of gediskwalificeerd wordt tijdens één van de etappes, de renner die in de wedstrijd blijft als winnaar beschouwd.

Als beide deelnemers het volgende stadium niet bereiken, is de weddenschap ongeldig.
Alle uitslagen zijn gebaseerd op de eerst gepubliceerde officiële resultaten.

Etappewinnaar: De etappewinnaar is degene die de eerste plaats op het podium inneemt. Eventuele diskwalificaties worden niet meegerekend bij het verrekenen van weddenschappen.

Niet-deelnemers: Als een loper zich terugtrekt uit de competitie of gediskwalificeerd wordt als de race of etappe al begonnen is, worden weddenschappen op deze loper afgewikkeld als Verloren.

Matchmaking weddenschappen - per etappe en algemeen klassement: Minstens één van de renners of teams moet de etappe of wedstrijd uitrijden om de weddenschap geldig te maken. Als beiden de etappe of wedstrijd niet uitrijden, zijn alle weddenschappen ongeldig.

Alle uitslagen zijn gebaseerd op de eerst gepubliceerde officiële resultaten.

CURLING

Markten worden als beslist beschouwd als een wedstrijd officieel beëindigd of toegegeven is door het verslagen team. Extra ends worden meegeteld voor de afhandeling.

In het geval dat een wedstrijd wordt uitgesteld of gestaakt zonder binnen 48 uur te worden hervat, worden alle onbesliste markten als ongeldig beschouwd.

Curling Belangrijkste markten

Winnaar (extra ends inbegrepen): Je moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen, ongeacht de puntenmarge.

Totaal aantal punten (inclusief extra ends): Je moet voorspellen of het totaal aantal punten van beide teams samen boven of onder het geselecteerde aantal zal zijn.

Handicap (extra ends inbegrepen): Je moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen door de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd op te tellen of af te trekken.

Curling Outright Markten

Winnaar: Je moet de winnaar van het gegeven toernooi voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

WINTER SPORTEN

Verwijst naar wintersporten zoals langlaufen, alpineskiën, schansspringen, biatlon, bobslee, freestyle skiën, kunstschaatsen, snowboarden, skeleton, schaatsen, shorttrack schaatsen, rodelen, Nordic Combined enz. Podiumposities tellen als officiële resultaten, ongeacht eventuele latere diskwalificaties. Als er geen podiumceremonie is, wordt het resultaat bepaald aan de hand van het officiële resultaat dat aan het einde van de wedstrijd door de regulerende organisatie wordt aangegeven.

Uitgestelde of geannuleerde evenementen Indien om welke reden dan ook een evenement (anders dan de Olympische Spelen of Wereldkampioenschappen) wordt uitgesteld of geannuleerd, zijn alle weddenschappen op dat evenement ongeldig. Tenzij de wedstrijd plaatsvindt binnen 48 uur na de oorspronkelijk geplande aanvangstijd, of een officiële uitslag binnen 48 uur door een regelgevende organisatie wordt bekendgemaakt. Als om wat voor reden dan ook een Olympische of Wereldkampioenschapswedstrijd wordt uitgesteld of afgelast, zijn alle weddenschappen op dat evenement ongeldig. Tenzij het evenement plaatsvindt voor de sluitingsceremonie van de spelen.

Wintersport Markten

Winnaar: Je moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen.

Podium: Je voorspelt dat de geselecteerde deelnemer het podium zal bereiken (eerste, tweede of derde plaats).

H2H: Als een van de twee deelnemers niet start, zijn de weddenschappen ongeldig. Als geen van beide deelnemers de race uitrijdt, zijn de weddenschappen ongeldig. Als een van de deelnemers erin slaagt de race uit te rijden en de andere niet, is de eerstgenoemde de winnaar.

Als een van de deelnemers niet finisht en de ander zich niet kwalificeert na de voorronde, is de hoogst geplaatste deelnemer in de voorronde de winnaar.

Als geen van de deelnemers zich na de voorronde kwalificeert, is de best geplaatste in de voorronde de winnaar. Als een van de deelnemers na de voorronde niet finisht en de ander de voorronde niet , is de eerstgenoemde de winnaar.

Winnaar Groep: Je moet voorspellen wie van de deelnemers die zijn opgegeven voor dit type weddenschap het beste zal eindigen in het evenement. Als geen van de deelnemers de wedstrijd voltooit, is de winnaar degene die de beste timing heeft behaald tijdens de vorige fase. In het geval van competities bestaande uit twee runs, als beide deelnemers zich terugtrekken in de eerste run, wordt de weddenschap ongeldig verklaard.

BOXING/MMA

Het geluid van de bel is het signaal voor het begin van de eerste ronde voor weddenschappen. Als een vechter de bel voor de volgende ronde niet kan beantwoorden, dan wordt de andere vechter beschouwd als de winnaar van de vorige ronde.

In Boksen wordt een ronde als volledig gespeeld beschouwd als 1:30 minuten van de ronde gespeeld zijn.

In MMA wordt een ronde als volledig gespeeld beschouwd als er 2:30 minuten van de ronde zijn gespeeld.

Wanneer een gevecht wordt verklaard als "No contest" (Gevecht zonder beslissing) worden alle weddenschappen ongeldig verklaard, met uitzondering van de weddenschappen die al zijn afgesloten door de evolutie van het evenement.

Gelijkspel of technisch gelijkspel: Gelijkspel is een puntdeling. Technisch gelijkspel is als de scheidsrechter het gevecht stopt voordat de vijfde ronde begint, om een andere reden dan knock-out, technisch knock-out of diskwalificatie.

Knock-out: Een knock-out is wanneer een vechter niet meer opstaat na 10 tellen. Technisch knock-out is wanneer de 3 knockdown regel van toepassing is of wanneer de scheidsrechter dit beslist. Elke opgave in de hoek wordt beschouwd als een technische knock-out, tenzij het gevecht wordt beslist door de punten van de jury of als het wordt verklaard als "Geen wedstrijd".

Technische beslissing: Deze wordt bepaald aan de hand van de puntentelling van de scheidsrechter op elk ander moment dan het einde van het gevecht.

Significante Stakingen: Zijn alle afstandstoten of clinch/grondstoten die door officiële scorers worden beschouwd als "Power Strikes".

Een Significante slag telt als een slag en een significante slag en is in totaal 0,4 punten waard

Knockdown: Wordt toegekend aan een vechter die zijn/haar tegenstander neerhaalt als gevolg van verzwakking voor wat de officiële scorers beschouwen als een aanzienlijke hoeveelheid tijd.

In MMA en UFC verwijzen **gewone stakingen** naar elke legale slagtechniek, inclusief stoten, trappen, ellebogen en knieën, die een vechter gebruikt om zijn tegenstander aan te vallen.

Deze slagen worden meegeteld in de algemene statistieken van een vechter. Aan de andere kant zijn significante strikes een subset van reguliere strikes en worden gedefinieerd als strikes die een duidelijke impact hebben op de tegenstander, door met grote kracht te landen of door de tegenstander zichtbaar te beïnvloeden.

Significante **stoten** worden gebruikt om het effectieve stootwerk van een vechter tijdens een wedstrijd te meten, en ze zijn vaak een belangrijke factor bij het beoordelen van de uitkomst van een gevecht.

Samengevat, terwijl gewone slagen alle legale slagtechnieken omvatten, verwijzen significante slagen specifiek naar die slagen die een merkbare impact hebben op de tegenstander.

Boksen/MMA Markten

Winnaar (1,2): Het is de weddenschap van de ene vechter tegen de andere waarbij de winnaar gekozen moet worden.

Winnaar (1X2): Je moet de uitkomst van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (speler 1 wint), X (gelijkspel), 2 (speler 2 wint).

Totaal aantal rondes: Inzet waarbij het aantal rondes dat bereikt is in het gevecht moet worden opgegeven.

Winstmethode: je moet voorspellen wie er gaat winnen en op welke manier (KO, beslissing) of gelijkspel.

Zal het gevecht de afstand halen (ja/nee): Je moet voorspellen of het gevecht "de afstand haalt" (spelers spelen alle rondes tot het einde, zonder knock-out/decision).

Winnaar & exacte rondes: Je moet voorspellen wie de winnaar wordt en in hoeveel rondes (of beslissing) precies, of gelijkspel.

Winnaar & rondes: Je moet voorspellen wie de winnaar wordt en precies binnen welke ronde range (of beslissing), of gelijkspel.

Wedden op rondegroepen: Weddenschappen op rondes of groepen van rondes zijn voor een vechter om te winnen door KO (Knock-out), TKO (Technisch knock-out) of diskwalificatie tijdens die ronde of groep van rondes. In het geval van een Technische Beslissing voor het einde van het gevecht worden alle weddenschappen afgehandeld als een overwinning door Beslissing.

Gelijkspel is gelijkspel op de scorekaart. Technisch gelijkspel is als de scheidsrechter het gevecht stopt voor het begin van de 5e ronde, om welke reden dan ook anders dan Knock-out, Technisch knock-out of diskwalificatie. In het geval een gevecht wordt uitgeroepen tot No Contest zullen alle weddenschappen ongeldig worden verklaard en de inzet worden geretourneerd.

In het geval dat een vechter zich terugtrekt op zijn kruk tussen bijvoorbeeld 9 en 10 rondes, zal dit tellen als ronde 9 voor de afhandeling, dat wil zeggen de laatste volledig voltooide ronde.

Wedden op rondegroepen en winnaar (Vechter X): Je moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen en in welke ronde groep zal zijn. Voor weddenschap doeleinden wedden op rondes of groepen van rondes is voor een vechter om te winnen door KO (Knockout), TKO (Technical Knockout) of diskwalificatie tijdens die ronde of groep van rondes. In het geval van een Technische Beslissing voor het einde van het gevecht worden alle weddenschappen afgehandeld als een overwinning door Beslissing.

Gelijkspel is gelijkspel op de scorekaart. Technisch gelijkspel is als de scheidsrechter het gevecht stopt voor het begin van de 5e ronde, om welke reden dan ook anders dan Knock-out, Technisch knock-out of diskwalificatie. In het geval een gevecht wordt uitgeroepen tot No Contest zullen alle weddenschappen ongeldig worden verklaard en de inzet worden geretourneerd.

In het geval dat een vechter zich terugtrekt op zijn kruk tussen bijvoorbeeld 9 en 10 rondes, zal dit tellen als ronde 9 voor de afhandeling, dat wil zeggen de laatste volledig voltooide ronde.

Vechter X om een knockdown te scoren: Je moet voorspellen of Vechter X een knockdown scoort tijdens het gevecht. Voor de afhandeling wordt een knockdown gedefinieerd als een vechter die een verplichte 8 tellen krijgt (alles wat de scheidsrechter als een uitglijder beschouwt telt niet mee).

Beide vechters moeten een knockdown scoren: Je moet voorspellen of beide vechters een knockdown zullen scoren tijdens het gevecht. Voor de afhandeling wordt een knockdown gedefinieerd als een vechter die een verplichte 8 tellen krijgt (alles wat door de scheidsrechter als een uitglijder wordt beschouwd, telt niet mee).

Beide vechters moeten een knockdown scoren: Je moet voorspellen of minstens één van de 2 vechters een knockdown zal scoren tijdens het gevecht. Voor de afhandeling wordt een knockdown gedefinieerd als een vechter die een verplichte 8 tellen krijgt (alles wat de scheidsrechter als een uitglijder beschouwt, telt niet mee).

Ronde Knockdown Wedden (Vechter X): Je moet voorspellen of Vechter X in die ronde een knockdown scoort. Voor de afhandeling wordt een knockdown gedefinieerd als een vechter die een verplichte 8 tellen krijgt (alles wat door de scheidsrechter als een uitglijder wordt beschouwd telt niet mee).

Ronde Knockdown Wedden (Beide vechters): Je moet voorspellen of er een knockdown zal zijn tijdens die ronde. Voor de afhandeling wordt een knockdown gedefinieerd als een vechter die een verplichte 8 tellen krijgt (alles wat door de scheidsrechter als een uitglijder wordt beschouwd telt niet mee).

Totaal aantal knockdowns (over/onder): Je moet voorspellen of het totaal aantal knockdowns gescoord tijdens het hele gevecht boven of onder de aangegeven lijn zal zijn. Voor de afhandeling wordt een knockdown gedefinieerd als een vechter die een verplichte 8 tellen krijgt (alles wat door de scheidsrechter als een uitglijder wordt beschouwd, telt niet mee).

Totaal aantal knockdowns van speler X: Je moet voorspellen of het totale aantal knockdowns gescoord door speler X tijdens het hele gevecht boven of onder de aangegeven lijn zal liggen. Voor de afhandeling wordt een knockdown gedefinieerd als een vechter die een verplichte 8 tellen krijgt (alles wat de scheidsrechter als een uitglijder beschouwt, niet mee).

Neergeslagen worden en winnen (Vechter X, Ja/Nee): Je moet voorspellen of vechter X tijdens het gevecht gaat en het gevecht wint of niet. Voor de afhandeling wordt een knockdown gedefinieerd als een vechter die een verplichte 8 tellen krijgt (alles wat de scheidsrechter als een uitglijder beschouwt, telt niet mee).

Strikes geland: Je moet voorspellen hoeveel strikes comp 1, comp 2 en één van beide (comp 1 en comp 2 beide om te scoren bv. 200 strikes, niet gecombineerd) vechters zullen krijgen in een wedstrijd (300 of meer).

Totaal aantal landingen van beide vechters: Je moet voorspellen hoeveel strikes comp 1 en comp 2 samen zullen krijgen in de wedstrijd (250 of meer).

Significante slagen van de vechter: Je moet voorspellen hoeveel significante slagen er zullen vallen bij comp 1, comp 2 en één van beide (comp 1 en comp 2 beide om te scoren, bv. 200 slagen, niet gecombineerd) vechters in de wedstrijd (30 of meer).

Takedowns: Je moet voorspellen hoeveel takedowns (comp 1, comp 2 en comp 1 en comp 2 beide om te scoren, bijvoorbeeld 8 takedowns, niet gecombineerd) vechters zullen krijgen in een wedstrijd (10 of meer).

Totaal aantal significante inslagen: Hoeveel significante strikes zullen comp 1 en comp 2 samen krijgen in de wedstrijd (30 of meer).

Totaal aantal significante slagen van vechter X: Je moet voorspellen hoeveel significante slagen vechter X zal krijgen in de wedstrijd (10 of meer).

Totaal aantal gelande slagen (Over/Onder): Je moet voorspellen hoeveel strikes er in totaal zullen worden geland in de wedstrijd van de 2 vechters samen, bijv. Over/Onder 220.5.

Vechter X Totaal aantal gelande slagen (Over/Onder): Je moet voorspellen hoeveel strikes er in totaal geland zullen worden in de wedstrijd van Fighter X.

Totaal Takedowns (Over/Onder): Je moet voorspellen hoeveel Takedowns er zullen plaatsvinden tijdens de wedstrijd van de 2 vechters samen bijv. Over/Onder 12.5

Fighter X Totaal Takedowns (Over/Onder): Je moet voorspellen hoeveel Takedowns Fighter X zal maken tijdens de wedstrijd.

Ronde 1 Totaal aantal landingen (Over/Onder): Je moet voorspellen hoeveel strikes comp 1 en comp 2 samen zullen krijgen in ronde 1, bijvoorbeeld Over/Onder 30.5.

Ronde 1 Strikes Geland (Over/Onder) van Vechter X: Je moet voorspellen hoeveel strikes er in totaal geland zullen worden in de wedstrijd van Vechter X in Ronde 1.

Ronde 1 Totaal aantal significante slagen (Over/Onder): Je moet voorspellen hoeveel significante strike's comp 1 en comp 2 samen zullen krijgen in ronde 1 bijvoorbeeld Over/Onder 10.5.

Ronde 1 Totale significante slagen van vechter X (Over/Onder): Je moet voorspellen hoeveel significante slagen er in totaal zullen vallen in de wedstrijd van Vechter X in Ronde 1.

Ronde 1 gelande slagen: Je moet voorspellen hoeveel strikes comp 1, comp 2 en één van beide (comp 1 en comp 2 beide om te scoren bv. 50 strikes, niet gecombineerd) vechter zal krijgen in Ronde 1 (30 of meer).

Ronde 1 Beide Vechters Totaal Gelegde Slagen: Je moet voorspellen hoeveel slagen comp 1 en comp 2 samen zullen krijgen in ronde 1 (20 of meer).

Ronde 1 Fighter Significant Strikes Landed: Je moet voorspellen hoeveel significante slagen comp 1 en comp 2 samen zullen krijgen in ronde 1 (10 of meer).

Ronde 1 Beide Vechters Totaal Significante Stakingen Geland: Je moet voorspellen hoeveel significante slagen comp 1 en comp 2 samen zullen krijgen in ronde 1 (30 of meer).

Meeste inslagen (1x2): Je moet voorspellen wie de meeste strikes maakt in de wedstrijd.

Meest significante slagen (1x2): Je moet voorspellen wie de meeste significante slagen zal maken in de wedstrijd.

Meeste slagen in ronde 1 (1x2): Je moet voorspellen wie de meeste slagen zal maken in Ronde 1.

Meest significante slagen in Ronde 1 (1x2): Je moet voorspellen wie de meeste significante strikes zal maken in Ronde 1.

Gegooide stoten: Je moet het aantal stoten voorspellen dat comp1 of comp2 zal gooien tijdens het gevecht (comp1/comp2 150,200,250 of meer etc)

Gecombineerde stoten van vechters: Je moet het aantal stoten voorspellen dat door beide vechters samen zal worden gegooit tijdens het gevecht (500,600 of meer enz.)

Stoten geland: Je moet voorspellen hoeveel stoten comp1 of comp2 zal krijgen tijdens het gevecht (comp1/comp2 50,75,100 of meer etc)

Gecombineerde stoten van vechters: Je moet het aantal stoten voorspellen dat door beide vechters samen zal worden geland tijdens het gevecht (200, 250 of meer etc.)

Meeste uitgedeelde stoten: Je moet voorspellen welke vechter de meeste klappen zal uitdelen tijdens het gevecht.

Meeste Punches Geland: Je moet voorspellen welke vechter de meeste stoten zal krijgen tijdens het gevecht.

VOLLEYBALL

Een volleybalwedstrijd heeft geen specifieke duur, de wedstrijd hangt af van het aantal gewonnen sets door elk team, zodra een team 3 sets wint met een maximum van 5 sets, is de wedstrijd voorbij.

Als een wedstrijd niet voltooid is, zullen de weddenschappen aan het einde van de wedstrijden ongeldig zijn en zal de inzet terugbetaald worden, maar als de inzetmarkten bepaald waren, zal dit niet gebeuren omdat ze gebaseerd zijn op de live tussenstand.

Belangrijkste markten

Sommige van de onderstaande markten kunnen onder **E-Volleybal vallen (dezelfde regels zijn van toepassing)*

Winnaar: Voorspel of de winnaar van de wedstrijd het thuisteam (1) of het uitteam (2) zal zijn.

Point Handicap: Je moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen (in gewonnen punten) door de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd (in punten) op te tellen of af te trekken.

Totaal Punten: Bestaat uit het voorspellen of het totaal aantal punten gescoord door beide teams meer of minder zal zijn dan het aantal gegeven in de gekozen voorspellingsmarkt.

Exacte sets: Bestaat uit het voorspellen of het totaal aantal gespeelde sets in de wedstrijd meer of minder zal zijn dan het aantal gegeven in de gekozen betting market.

Komt er een 4e set?: (Ja - Nee) de 4e set van de wedstrijd zal gespeeld moeten worden.

Komt er een 5e set?: (Ja - Nee) de 5e set van de wedstrijd zal gespeeld moeten worden om het winnende team te bepalen.

Juiste score: Je moet de juiste score van de wedstrijd voorspellen in termen van gewonnen sets door elk team.

Thuisteam wint een set: Je moet voorspellen of het thuisteam minstens één set zal winnen.

Het uitteam dat een set wint: Je moet voorspellen of het uitteam minstens één set zal winnen.

Thuisteam wint precies één set: Je moet voorspellen of het thuisteam precies één set zal winnen.

Uitteam dat precies één set wint: Je moet voorspellen of het uitteam precies één set zal winnen.

Thuisteam wint precies twee sets: Je moet voorspellen of het thuisteam precies twee sets zal winnen.

Uitteam die precies twee sets wint: Je moet voorspellen of het uitteam precies twee sets zal winnen.

Voorspel hoeveel sets extra punten opleveren (winnaar van de set heeft meer dan 25 punten).

Xe set - Ne punt: Je moet voorspellen welk team punt N van set X zal winnen.

Set Markten

1e/2e/3e/4e/5e set - Winnaar: Voorspel of de winnaar in de genoemde set het thuisteam zal zijn (1) of het uitteam (2)

1e/2e/3e/4e/5e set - Totaal aantal punten: Voorspel of het puntentotaal van beide teams in een bepaalde set boven of onder een bepaald getal in de markt zal liggen.

1e/2e/3e/4e/5e set - puntenhandicap: je moet de winnaar van de genoemde set voorspellen (in gewonnen punten) door de aangegeven spreiding toe te voegen aan of af te trekken van het resultaat van de wedstrijd (in punten).

1e/2e/3e/4e/5e set - oneven/even: Voorspel of het puntentotaal van beide teams in de wedstrijd of set oneven of even is.

1e/2e/3e/4e/5e set - race naar X punten : Je moet voorspellen welk team als eerste X punten zal halen voor de genoemde set.

Outright Markten

Winnaar: Je moet de winnaar van het gegeven toernooi voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

Top4, Top6, Top8, Top10: Je moet voorspellen of het geselecteerde team op de respectieve toppositie zal eindigen wanneer de competitie eindigt.

BEACH VOLLEY

Een Beach volley wedstrijd heeft geen specifieke duur, de wedstrijd is afhankelijk van het aantal gewonnen sets van elk team. Als een speler voor aanvang van de wedstrijd wordt vervangen door een andere speler, zijn alle weddenschappen ongeldig. Als een wedstrijd begint maar niet is voltooid, worden alle weddenschappen op basis van het eindresultaat als ongeldig beschouwd, met uitzondering van markten waar de uitslag al vaststaat.

Belangrijkste markten

Winnaar: Voorspel of de winnaar van de wedstrijd het thuisteam (1) of het uitteam (2) zal zijn.

Exacte sets: Bestaat uit het voorspellen of het totaal aantal gespeelde sets in de wedstrijd meer of minder zal zijn dan het aantal gegeven in de gekozen betting market.

Correcte score: Je moet de juiste score van de wedstrijd voorspellen in termen van gewonnen sets door elk team. **Punt**

Handicap: Je moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen (in gewonnen punten) door de aangegeven spreiding toe te voegen of af te trekken van het resultaat van de wedstrijd (in punten).

Totaal Punten: Bestaat uit het voorspellen of het totaal aantal punten gescoord door beide teams meer of minder zal zijn dan het aantal gegeven in de gekozen voorspellingsmarkt.

Hoeveel sets worden beslist door extra punten?: Voorspel hoeveel sets extra punten zullen opleveren.

Set Markten

1e/2e/3e/4e/5e set - Winnaar: Voorspel of de winnaar in de genoemde set het thuisteam zal zijn

(1) of het uitteam (2)

1e/2e/3e/4e/5e set - Totaal aantal punten: Voorspel of het puntentotaal van beide teams in een bepaalde set boven of onder een bepaald getal in de markt zal liggen.

1e/2e/3e/4e/5e set - puntenhandicap: je moet de winnaar van de genoemde set voorspellen (in gewonnen punten) door de aangegeven spreiding toe te voegen aan of af te trekken van het resultaat van de wedstrijd (in punten).

1e/2e/3e/4e/5e set - oneven/even: Voorspel of het puntentotaal van beide teams in de wedstrijd of set oneven of even is.

1e/2e/3e/4e/5e set - race naar X punten : Je moet voorspellen welk team als eerste X punten zal halen voor de genoemde set.

1e/2e/3e/4e/5e set - X punt: Je moet voorspellen welk team als eerste de X punten zal scoren voor de genoemde set.

Outright markten

Winnaar: Je moet de winnaar van het gegeven toernooi voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

DARTS

Een dartsspel wordt als begonnen beschouwd wanneer de eerste dart is gegooid in de eerste ronde van de eerste set. Als het aangegeven aantal sets niet is voltooid, zijn weddenschappen voor het exacte resultaat ongeldig. De hoogst mogelijke score met drie darts is 180, verkregen wanneer alle drie de darts in de triple 20 terechtkomen (de term is op veel markten te vinden).

Belangrijkste markten

1X2: Je moet de uitkomst van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitslagen: 1 (thuisteam wint), X (teams spelen gelijk), 2 (uitteam wint).

Set Handicap: Je moet het resultaat voorspellen in termen van gewonnen sets door elke speler, waarbij je aan het eindresultaat de spread toevoegt of aftrekt die in de weddenschap is gespecificeerd.

Totaal 180's: Je moet voorspellen of het totaal aantal 180's dat beide spelers in de wedstrijd hebben behaald boven of onder de aangegeven spread zal liggen.

Meeste 180's: Je moet voorspellen welke speler de meeste 180's zal halen in de wedstrijd (of dat er een gelijkspel zal zijn).

180s Handicap: Je moet het resultaat voorspellen in termen van 180s die elke speler bereikt door de spread die in de weddenschap is gespecificeerd bij het eindresultaat op te tellen of af te trekken.

Thuis team totaal 180s: Je moet voorspellen of het totaal aantal 180s dat speler 1 in de wedstrijd behaalt boven of onder de aangegeven spread zal liggen.

Uit team totaal 180s: Je moet voorspellen of het totaal aantal 180s dat speler 2 in de wedstrijd behaalt boven of onder de aangegeven spread zal liggen.

Set Handicap (3-way): Je moet het resultaat voorspellen in termen van gewonnen sets door elke speler, waarbij je aan het eindresultaat de spread toevoegt of aftrekt die in de weddenschap is gespecificeerd.

Juiste score (in sets): Je moet de juiste score in sets van de wedstrijd voorspellen.

Speler die een 180 scoort: Je moet voorspellen welke speler de geselecteerde 180 zal halen in de wedstrijd (of als er geen zal zijn).

Koning van de Oche (Wedstrijd Treble): Koning van de oche is een speler die de wedstrijd wint, meer 180's scoort dan zijn tegenstander en de hoogste checkout van de wedstrijd heeft.

Speler met hoogste checkout: Welke speler heeft de hoogste checkout in één leg.

Hoogste checkout in wedstrijd: Wat is de hoogste checkout van de wedstrijd door een speler.

Totaal x+ checkout: Voorspel of de totaalscore van de checkout een bepaald getal en hoger zal zijn. Bijv. over/onder 100+ checkout.

Match winnaar & hoogste checkout: Welke speler wint de wedstrijd en welke speler heeft de hoogste uitbetaling. Hoogste checkout kan gelijk zijn.

Wedstrijdwinnaar & meeste 180's: Welke speler wint de wedstrijd en welke speler scoort meer 180's, 180's kunnen gelijk zijn.

Hoogste checkout & meeste 180's: Welke speler heeft de hoogste checkout en welke speler scoort meer 180's. Zowel de hoogste checkout als de meeste 180's kunnen gelijk zijn.

Aan de leiding na de x leg: Welke speler gaat na de X leg aan de leiding. Drie mogelijke uitkomsten: speler1, gelijkspel, speler2.

xth leg checkout total: Wat zal de checkout van een specifieke leg zijn, gebruikelijke aanbieding op deze markt is O/U 40.5.

Score na x legs: Wat zal de score zijn na x legs in de wedstrijd.

170 checkout in wedstrijd: Elke speler met de hoogste checkout van de wedstrijd (170) {T20, T20, BULL}.

Snelle markten

Xe set - Ne Leg Winnaar: Je moet voorspellen welke speler leg N van set X gaat winnen.

xe set - juiste score (in legs): Voorspel de juiste score in legs van de genoemde set.

xth set - leg handicap: Je moet de winnaar van de genoemde set (in legs) voorspellen door de aangegeven spread toe te voegen aan of af te trekken van het resultaat van de wedstrijd (in legs).

xe set - totaal aantal legs: Voorspel of het totaal aantal gespeelde legs in de gegeven set boven of onder een bepaald getal in de markt zal liggen.

xe set - oneven/even legs: Voorspel of het totaal aantal gespeelde legs in de gegeven set oneven of even is.

xe set leg x - totaal aantal darts: Je moet voorspellen of het totaal aantal darts gegooid door een speler om een specifieke leg te winnen boven of onder de aangegeven spread zal liggen.

xe set leg x - hoogst scorende speler bij xe bezoeken: Je moet voorspellen welke speler meer punten zal scoren in een bepaald bezoek.

xe set leg x - puntenbereik bij xe bezoek: Je moet voorspellen wat het puntenbereik zal zijn van het specifieke bezoek van een speler.

xe set leg x – checkout score x:y+: Je moet voorspellen of de checkout score van een specifieke etappe boven of onder de 40,5 zal zijn.

xe set leg x - kleur checkout: je moet voorspellen of de checkout kleur van een specifieke poot rood of groen zal zijn.

xe set - meeste 180's: Je moet voorspellen welke speler de meeste 180's zal halen in de genoemde set (of dat er een gelijkspel zal zijn).

xe set - totaal 180s: Je moet voorspellen of het totaal aantal 180's dat beide spelers in de genoemde set hebben behaald boven of onder de aangegeven spread zal liggen.

xe set - Thuisteam totaal 180s: Je moet voorspellen of het totaal aantal 180s dat speler 1 in de genoemde set heeft behaald boven of onder de aangegeven spread zal liggen.

xe set - Uit team totaal 180s: Je moet voorspellen of het totaal aantal 180s dat speler 2 in de genoemde set heeft behaald boven of onder de aangegeven spreiding zal liggen.

xe set leg x - een speler die een 180 scoort: Je moet voorspellen of een speler een 180 scoort in de genoemde set en leg (of dat er geen is).

xe set leg x - Thuisteam moet een 180 scoren: Je moet voorspellen of speler 1 een 180 zal scoren in de genoemde set en leg (of dat er geen zal zijn).

xe set leg x - Uit team dat een 180 scoort: Je moet voorspellen of speler 2 een 180 zal scoren in de genoemde set en leg (of dat er geen zal zijn).

Rechtstreekse markten

Winnaar: Je moet de winnaar van het gegeven toernooi voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

Top 2: Je moet de finalisten van het gegeven toernooi voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

Wie zal het verst komen: Voorspel wie van de genoemde spelers de latere fase (of dezelfde) zal bereiken.

Eliminatiestadium: Voorspel in welke ronde de geselecteerde speler zal worden uitgeschakeld.

verlenging

Winnende nationaliteit: Je moet de nationaliteit van de winnaar voorspellen.

Winnende helft: Je moet voorspellen dat de toernooiwinnaar uit de bovenste helft of onderste helft komt.

Winnend Kwartaal: Je moet voorspellen dat de toernooiwinnaar uit het 1e/2e/3e/4e Kwartaal komt.

Eerste keer winnaar? Je moet voorspellen of er een eerste winnaar zal zijn of niet.

Winnaar Xe Kwartaal: Je moet de winnaar van het vermelde kwartaal (1e/2e/3e/4e) voorspellen.

FUTSAL

Een wedstrijd zaalvoetbal wordt als officieel beschouwd met 40 minuten speeltijd. Alle wedstrijden worden bepaald met de eindstand van de reguliere speeltijd, tenzij anders aangegeven. De reguliere speeltijd moet worden voltooid om weddenschappen te geldig te laten zijn, tenzij anders aangegeven.

De weddenschappen zijn geldig binnen de reguliere speeltijd; én tijd toegevoegd door de scheidsrechter als gevolg van tijdverlies door blessures en wissels. Verlenging, golden goal en beslissing van de wedstrijd door penalty's zijn niet geldig om weddenschappen op deze sport af te sluiten.

Futsal Markten

Winnaar - 1X2: zijn er drie mogelijkheden: Dat het thuisteam wint (1), dat de eindstand een gelijkspel is (x) of dat de bezoeker de winnaar is (2).

Dubbele kans (1X-12-X2): inzetmarkt waarbij de speler zijn winkansen 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 team dat als eerste wordt genoemd als thuisspeler beschouwd.**

Volgende doelpunt: Wedden om te voorspellen welk van de twee teams het volgende doelpunt zal scoren. Je kunt ook wedden op "no goal" (er wordt geen doelpunt gemaakt).

Beide teams scoren: Er zijn twee mogelijkheden (ja-nee) dat beide teams elk ten minste één doelpunt scoren.

Oneven/Even doelpunten voor thuisteam, uitteam en totaal aantal doelpunten: De weddenschap bestaat uit het voorspellen of het totaal aantal doelpunten van een wedstrijd of oneven zal zijn. Als de wedstrijd eindigt in een gelijkspel van 0-0, wordt dit afgehandeld als een even aantal doelpunten. Als de wedstrijd wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen op de wedstrijd ongeldig.

Totaal (Totaal Thuisteam - Totaal): Bestaat uit wedden op het aantal doelpunten in een wedstrijd gescoord door beide teams of door elk team afzonderlijk. Als je bijvoorbeeld besluit om op een "Over" te wedden, betekent dit dat je op meer dan een bepaald aantal doelpunten wedt. Als je daarentegen op een "Onder" wedt, dan wed je op minder dan een bepaald aantal doelpunten.

Wie zal de rest van de wedstrijd winnen? (Live weddenschappen zijn van toepassing): Dit is een live weddenschap markt, je wedt op wie de rest van de wedstrijd zal winnen. Vanaf het moment dat de weddenschap is afgesloten, telt de score als 0:0, ongeacht de werkelijke score van de wedstrijd.

Draw no bet: deze weddenschapmarkt bestaat uit het volgende: om een weddenschap als winnaar te definiëren, moet er noodzakelijkerwijs een winnend team zijn, wat betekent dat als de wedstrijd eindigt in een gelijkspel, het geld van de weddenschap wordt terugbetaald. Als bijvoorbeeld een eindscore resulteert in een gelijkspel, wordt de weddenschap als ongeldig afgedaan.

Handicap: weddenschap waarbij de winnaar van de wedstrijd moet worden bepaald met een respectieve doelpuntenmarge. De juiste score wordt opgeteld bij of afgetrokken van de voorgestelde doelpunten in de handicap, en na deze bewerking bepaald wie er wint: thuisteam, gelijkspel of uitteam.

Score of exact resultaat: Wedden op het exacte resultaat van een wedstrijd, dat wil zeggen, op de exacte score aan het einde van 40 minuten.

Winnende marge: Bij dit soort weddenschappen voorspel je welk team zal winnen en met hoeveel verschil het zal winnen.

Doelpuntenbereik thuisteam: Voorspel in een geselecteerd bereik hoeveel doelpunten het thuisteam in totaal zal maken.

Doelbereik uitteam: Voorspel in een geselecteerd bereik hoeveel doelpunten in totaal gescoord zullen worden door het uitteam.

Eerste helft Markten

1e helft - 1x2: Je moet de uitkomst van de eerste helft voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitslagen: 1 (thuisteam wint), X (teams zullen gelijkspelen), 2 (uitteam wint).

1e helft - welk team wint de rest: Ongeacht de werkelijke score van de eerste helft, zal op het moment van het plaatsen van de weddenschap de score van het evenement worden beschouwd als 0-0.

1e helft - xe doelpunt: Je moet voorspellen welk team het volgende doelpunt gaat maken in de eerste helft. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (het thuisteam scoort), geen, 2 (het uitteam scoort).

1e helft - handicap: Je moet het eindresultaat van de eerste helft voorspellen, rekening houdend met de handicap tussen haakjes.

1e helft - totaal: Je moet voorspellen of het totaal aantal doelpunten gescoord tijdens de eerste helft boven of onder de aangegeven lijn zal zijn.

Andere Markten

Verlenging - 1x2: Je moet de uitkomst van de Verlenging voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (thuisteam wint), X (teams spelen gelijk), 2 (uitteam wint).

Verlenging - welk team wint de rest: Ongeacht de werkelijke score van de Verlenging, op het moment van het plaatsen van de weddenschap zal de score van het evenement worden beschouwd als 0-0.

Verlenging - xe doelpunt: Je moet voorspellen welk team het volgende doelpunt maakt in de verlenging. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (het thuisteam scoort), geen, 2 (het uitteam scoort).

Verlenging - totaal: Je moet voorspellen of het totaal aantal doelpunten gescoord tijdens de verlenging boven of onder de aangegeven lijn zal zijn.

Penalty shootout - winnaar: Je moet de winnaar van de penalty shootout voorspellen.

Penalty shootout - xe doelpunt: Je moet voorspellen welk team het xe doelpunt zal scoren in de penalty shootout.

SNOOKER

Als een wedstrijd begint, maar om wat voor reden dan ook niet is afgelopen, zijn alle weddenschappen op het eindresultaat van de wedstrijd ongeldig. Voor weddenschapdoeleinden worden alleen ballen geteld die "legaal" zijn binnengekomen, bijv. als er sprake is van een "foul ball", worden de binnengekomen ballen niet meegerekend. Weddenschappen worden dienovereenkomstig afgewikkeld.

Snooker Markten

In het geval van een rerack in een van de frames zijn de volgende regels van toepassing:

Kaderwinnaar: alle inzetten zijn geldig en worden afgehandeld volgens de officiële winnaar van het kader.

Besloten weddenschappen: alle weddenschappen waarvan de uitkomst is vastgesteld voor de rerack zijn geldig. Elke gebeurtenis na de rerack is irrelevant voor de weddenschappen.

Onbesliste weddenschappen: alle weddenschappen waarvan de uitkomst nog niet vaststaat voor de rerack, worden alleen afgesloten op basis van de gebeurtenissen die plaatsvonden na de rerack. Gebeurtenissen voorafgaand aan de rerack zijn niet relevant voor de weddenschap.

Alle weddenschappen die verwijzen naar de einduitslag van het frame (bijvoorbeeld: totaal weddenschappen, oneven/even weddenschappen) worden afgehandeld met de officiële uitslag van het frame.

Frame-inzet (exact resultaat): De inzet verwijst naar het exacte eindresultaat in het totaal van gespeelde frames.

Frame Winnaar: Deze bet heeft betrekking op de winnaar van een bepaald frame. Dit frame moet voltooid zijn om inzetten geldig te laten zijn.

Totaal: Voorspel het totaal aantal punten dat zal worden gewonnen in de wedstrijd.

De eerste die 3 frames bereikt: Voorspel wie als eerste 3 frames bereikt. Sommige spelers moeten 3 frames bereiken om te kunnen inzetten.

Rechtstreekse markten

Winnaar: Je moet de winnaar van het gegeven toernooi voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

GOLF

De dead heat regel is van toepassing op markten waar een gelijkspel selectie niet expliciet wordt aangeboden zoals 2ball en 3ball markten.

Een dead heat wordt gedefinieerd als een evenement waarbij er twee of meer gezamenlijke winnende contracten zijn. De dead heat-regels stellen dat de inzet moet worden gedeeld door het aantal deelnemers dat betrokken is bij de dead heat en vervolgens moet worden afgehandeld tegen de normale kansen. Met de dead heat regel worden de potentiële winsten herberekend op basis van het aantal deelnemers met dezelfde prestatie.

Een speler wordt geacht gespeeld te hebben zodra hij/zij heeft afgeslagen. Als een speler zich na de afslag terugtrekt, gaan de inzetten verloren op outright, groep, wedstrijd of 18 hole weddenschappen.

Als een toernooi om wat voor reden dan ook (bijv. slechte weersomstandigheden) minder holes telt dan gepland, worden outright weddenschappen die geplaatst zijn vóór de laatste voltooide ronde afgehandeld op de speler die de trofee krijgt uitgereikt als 36 holes van het toernooi voltooid zijn. Als er minder dan 36 holes zijn voltooid of als de outright weddenschappen zijn geplaatst na de laatste voltooide ronde, zullen de weddenschappen ongeldig zijn.

Outrights/Antepost weddenschappen op een speler die deelneemt aan een kwalificatietoernooi, maar zich vervolgens niet kwalificeert voor het hoofdtoernooi, worden geclassificeerd als verliezers.

Skins Toernooien zullen onderworpen zijn aan Dead-Heat regels in het geval dat spelers gelijke bedragen aan prijzengeld winnen aan het einde van de gespecificeerde competitie. Als er extra holes worden gespeeld om één winnaar aan te wijzen, dan zal dit worden gebruikt voor de afhandeling.

Golf Markten:

Toernooiwinnaar: Je moet de winnaar van het toernooi voorspellen.

Groepswinnaar: Je moet voorspellen welke van de genoemde spelers in de weddenschap de beste eindpositie in het toernooi zal behalen.

Podium: Je moet voorspellen of je geselecteerde speler in de top 3 van het toernooi zal eindigen, inclusief gelijkspel.

Top 6: Je moet voorspellen of je geselecteerde speler in de top 6 van het toernooi zal eindigen, inclusief gelijkspel.

Top 10: Je moet voorspellen of je geselecteerde speler in de top 10 van het toernooi zal eindigen, inclusief gelijkspel.

Top 20: Je moet voorspellen of je geselecteerde speler in de top 20 van het toernooi zal eindigen, inclusief gelijkspel.

Winnaar nationaliteit: Je moet voorspellen welke van de genoemde spelers, van de geselecteerde nationaliteit, in de weddenschap de beste eindpositie in het toernooi zal behalen.

Top Continental: Je moet voorspellen welke van de genoemde spelers, van het geselecteerde continent, in de weddenschap de beste eindpositie in het toernooi zal behalen.

Winstmarge: Gebaseerd op het aantal slagen tussen de winnende speler en de persoon/personen die als tweede eindigt/eindigen (inclusief een prijs voor het toernooi om naar een play-off te gaan). In het geval van slecht weer dat het toernooi beïnvloedt, blijft de regeling van kracht zolang er minimaal 36 holes van een toernooi worden gespeeld.

Is er een Playoff? Je moet voorspellen of er een playoff (extra hole) zal zijn of niet in de genoemde tour.

Zal er een Hole in one zijn? Heeft betrekking op een hole in one (een speler behaalt een hole met één slag) die wordt geregistreerd in de aangewezen rondes van een bepaald toernooi. In het geval van slecht weer dat het toernooi beïnvloedt, blijven de weddenschappen staan zolang er minimaal 36 holes van een toernooi worden gespeeld. In het geval dat er een hole in one wordt geregistreerd, maar 36 holes niet worden gespeeld, wordt de 'ja'-optie - 'een hole in one maken' - als winnaar beschouwd.

Linkshandige topspeler: Je moet voorspellen welke van de genoemde linkshandige spelers in de weddenschap de beste eindpositie in het toernooi zal bereiken.

Top voormalige winnaar: Je moet voorspellen welke van de genoemde spelers die in het verleden de genoemde titel hebben gewonnen, die in de weddenschap zijn opgenomen, de beste eindpositie in het toernooi zullen behalen.

Speler die de cut haalt: To Make/Miss Cut - Een toernooiafsnijding moet worden toegepast om inzetten te laten staan. In het geval van een toernooi met een meervoudig cut-systeem, wordt de regeling bepaald door het al dan niet spelen van een speler in de volgende ronde na de eerste officiële cut.

1e Ronde Leider: Je moet voorspellen welke van de genoemde spelers in de weddenschap de beste eindpositie zal behalen in de 1e ronde.

1e Ronde Top X (5,10,20): Je moet voorspellen of de genoemde spelers in de weddenschap de top X positie zullen bereiken in de 1e ronde.

Outright weddenschappen inclusief 'The Field': Non-Runner - geen weddenschap behalve 'The Field'. De prijs voor 'The Field' is inclusief alle spelers die niet in deze markt staan. Inzetten worden alleen als winst geaccepteerd. Bovenstaande regels voor Outright weddenschappen zijn van toepassing.

Weddenschappen zonder genomineerde speler(s): Dead-Heat regels zijn van toepassing op winweddenschappen, tenzij de uitgesloten speler(s) het toernooi niet wint. Dead-Heat regels zijn ook van toepassing op het place gedeelte van Each-Way weddenschappen.

Groepsweddenschappen: De winnaar is de speler die aan het einde van het toernooi het hoogst geplaatst is. Elke speler die de cut mist, wordt als verliezer beschouwd. Als alle spelers de cut missen, zal de laagste score na de cut bepalend zijn. Non-Runner - geen inzetaftrek in lijn met Regel 4(c) van Tattersalls zal van toepassing zijn. Dead-Heat regels zijn van toepassing behalve wanneer de winnaar wordt bepaald door een play-off.

Als een toernooi wordt beïnvloed door slecht weer, zullen weddenschappen worden afgewikkeld op voorwaarde dat er een toernooiwinnaar is en er minimaal 36 holes zijn voltooid. De winnaar is de speler die aan de leiding gaat aan het einde van de laatst voltooide ronde.

Eindpositie van een genoemde speler: Bij een gelijke eindpositie de gelijke positie. Bijvoorbeeld, een gelijkspel met 5 andere spelers voor de 8e plaats zal tellen als een 8e plaats.

54, 72 en 90 holes match betting: Als een toernooi wordt beïnvloed door slecht weer, zullen weddenschappen worden afgewikkeld op voorwaarde dat er een toernooiwinnaar is en er minimaal 36 holes zijn voltooid. De winnaar is de speler die aan de leiding gaat aan het einde van de laatst voltooide ronde.

Als één speler de cut mist, wordt de andere speler als winnaar beschouwd. Als beide spelers de cut missen, is de laagste score na de cut bepalend voor de uitslag.

Als een speler wordt gediskwalificeerd of zich terugtrekt na de start, hetzij vóór de voltooiing van twee rondes of nadat beide spelers de cut hebben gehaald, dan wordt de andere speler als winnaar beschouwd.

Als een speler wordt gediskwalificeerd tijdens de 3e of 4e ronde, wanneer de andere speler in de weddenschap de cut al heeft gemist, dan wordt de gediskwalificeerde speler als winnaar beschouwd.

Er wordt een prijs geboden voor het gelijkspel en in het geval van een gelijkspel gaan weddenschappen op een van beide spelers verloren.

Toernooi wedstrijden: Zoals hierboven, maar weddenschappen zijn ongeldig bij een gelijkspel.

Zes schutters: De Dead Heat regels zijn van toepassing. Regel 4 kan van toepassing zijn in het geval van een Non-Runner. Spelers die hun ronde beginnen maar niet voltooien, worden als verliezers beschouwd.

Vijf schutters: Zoals hierboven, maar met vijf golfers .

Weddenschappen over 18 holes: De winnaar is de speler met de laagste score over 18 holes. Spelers worden gekoppeld, ze kunnen wel of niet samen spelen.

18 hole - twee en drie ballen weddenschappen: Inzetten staan zodra de spelers zijn afgeslagen op de eerste hole. Als een ronde wordt afgebroken, zijn de weddenschappen op die ronde ongeldig.

Inzetten op 2 of 3-balls blijven staan, ongeacht of de werkelijke koppels/groepen verschillen. Voor toernooien die het Stableford puntensysteem gebruiken, wordt de speler met de meeste punten in de ronde als winnaar beschouwd. Non-Runners - 2 en 3-ball weddenschappen ongeldig. Bij 2-ball weddenschappen waar geen prijs wordt aangeboden voor de gelijkspel, zullen de weddenschappen ongeldig zijn in het geval van een gelijkspel. Als er een prijs wordt aangeboden voor een gelijkspel dan zal dit de afhandeling bepalen. Bij 3-ball weddenschappen zijn de Dead-Heat regels van toepassing.

Voor alle andere weddenschappen met groepen van meer dan 3 spelers samen over 18 holes (bijv. 7-ball, 9-ball, enz.) gelden de Dead-Heat regels. Non-Runner no-bet. Aftrek in lijn met Tattersalls Regel 4(c) is van toepassing.

Fourballs: Inzetten staan zodra beide paren hebben afgetrapt op de eerste hole.

Handicap weddenschappen: Trek handicap af van eindtotaal om winnaar te bepalen. Toernooi moet worden voltooid anders zijn weddenschappen ongeldig. Elke speler die de cut mist, wordt als verliezer beschouwd. Alle voorwaarden voor niet-deelnemers Regel 4 en SP-plaatsen zijn van toepassing. De dead heat-regels zijn van toepassing.

Mythische wedstrijden: De winnaar is de speler met de laagste score over 18 holes. Als de scores na 18 holes gelijk zijn, worden de weddenschappen geannuleerd.

Speler die de laagste ronde schiet

Dead-Heat regels zijn van toepassing.

Individuele rondescore van een speler

De lijn kan in het spel worden aangepast. Alle inzetten zijn ongeldig als de speler de ronde niet voltooit.

Volgende hole handicap - 3 ballen: Dead-Heat regels zijn van toepassing waar van toepassing. Alle weddenschappen vervallen als alle 3 spelers niet afslaan op de aangewezen hole. De afhandeling van de weddenschappen wordt bepaald wanneer de spelers de green verlaten.

Volgende hole winnaar - 2 ballen: Alle weddenschappen zijn ongeldig als beide spelers niet afslaan op de aangewezen hole.

De afhandeling van de inzetten wordt bepaald wanneer de spelers de green verlaten.

Totaal volgende hole: Weddenschappen worden afgesloten op de gecombineerde score van de genoemde spelers op de aangegeven hole. Alle inzetten zijn ongeldig als niet alle spelers de opgegeven hole voltooien. De afhandeling van de weddenschappen vindt plaats op het moment dat de spelers de green verlaten.

De score van de geselecteerde speler bij de volgende hole : Alle inzetten zijn ongeldig als de speler de genomineerde hole niet afmaakt. De uitbetaling van de weddenschappen wordt bepaald op het moment dat de speler de green verlaat.

Leider aan het einde van de ronde : Je moet voorspellen wie aan het einde van de ronde aan de leiding gaat. Dead-Heat regels zijn van toepassing.

Matchplay markten: Als een wedstrijd niet begint (bijv. een speler is geblesseerd of gediskwalificeerd voor het begin van de wedstrijd), dan zijn alle weddenschappen op die wedstrijd ongeldig.

Weddenschappen op markten die kunnen worden afgehandeld door gebruik te maken van de officiële toernooi- en wedstrijduitslagen (inclusief de juiste eindstand van de wedstrijd en weddenschappen op individuele wedstrijden) zullen worden afgehandeld door gebruik te maken van deze uitslagen. Dit geldt ook voor wedstrijden die vroegtijdig eindigen door een overeenkomst tussen de spelers of door blessures.

Alle andere markten waar een wedstrijd eindigt voordat 18 holes voltooid zijn (bijv. bij overeenkomst), zoals de wedstrijdscore, zullen worden afgehandeld alsof de overgebleven niet voltooide holes gelijk zijn. Bijvoorbeeld, een speler met 2 up op de 13e hole wanneer de wedstrijd eindigt, wordt geacht met 2 en 1 gewonnen te hebben (op de 17e hole). Onvoltooide inzetten voor één hole zijn ongeldig.

Greensomes: Inzetten afgehandeld op officieel tourresultaat.

Foursomes: Inzetten staan zodra beide paren van de eerste hole hebben afgetrapt.

Weddenschappen voor 36 holes: Er wordt afgehandeld op de speler die aan het eind van 36 holes het hoogst geplaatst is. Als het aantal gespeelde rondes wordt verminderd, bijvoorbeeld door slecht weer, worden de weddenschappen afgehandeld op voorwaarde dat een speler de trofee heeft gewonnen (weddenschappen blijven staan zolang er een winnaar is en er minimaal 18 holes zijn voltooid).

Als een speler wordt gediskwalificeerd of zich terugtrekt na de start voordat twee rondes zijn voltooid, wordt de andere speler als winnaar beschouwd.

Er wordt een prijs geboden voor het gelijkspel en in het geval van een gelijkspel gaan weddenschappen op een van beide spelers verloren.

Ryder Cup/Solheim Cup/Walker Cup/Warburg Cup/Presidents Cup en alle andere 'internationale wedstrijden' Alle markten, inclusief Outright, Draw no bet, Handicap, Topscorer, Correcte score markten, worden afgehandeld op het officiële resultaat tenzij anders vermeld. In de Presidents Cup, 'To Lift Trophy' (zonder de gelijkspeloptie), zijn de dead-heat regels van toepassing.

Singles wedstrijden: Als een individuele wedstrijd eindigt in een gelijkspel, dan zijn de weddenschappen ongeldig.

Markten voor juiste scores: Alle geplande wedstrijden moeten volledig worden voltooid om weddenschappen te laten gelden, ongeacht of wedstrijden worden overgedragen.

Leader (dag) markten: Afhandeling wordt gebaseerd op de score na het geplande aantal wedstrijden, ongeacht of wedstrijden worden overgedragen.

Leader (dagformaat) markten: Afhandeling wordt gebaseerd op de score na het geplande aantal wedstrijden in het gespecificeerde formaat, ongeacht of wedstrijden worden overgedragen.

Meeste puntenwedstrijden: Markten worden afgehandeld over het hele toernooi. Als een individuele wedstrijd eindigt in een gelijkspel, dan zijn de inzetten ongeldig. Inzetten blijven staan zodra de speler afgeslagen heeft.

Winnende Score - Afhandeling vindt plaats na afloop van 72 holes (of 90 voor toernooien waar van toepassing) anders zijn de inzetten ongeldig.

To Win/Not To Win A Major - De 4 majors zijn US Open, US Masters, USPGA en de British Open. Verbeterde winst - Verwijst naar outright weddenschappen op toernooien.

Wedstrijden gaan naar de 18e hole: Het geplande aantal wedstrijden moet beginnen voordat weddenschappen geldig zijn. Het aantal wedstrijden waarbij beide teams afslaan op de 18e hole wordt gebruikt de afhandeling.

Team scoort 1e volle punt: Voor afhandelingsdoeleinden is de winnaar het eerste team dat een geplande wedstrijd wint en als gevolg daarvan een vol punt krijgt. In het geval dat elke geplande wedstrijd eindigt in een gelijkspel, zijn de weddenschappen ongeldig.

CRICKET

Alle weddenschappen worden afgehandeld op basis van de officiële uitslag.

Cricketwedstrijden bestaan uit één of twee innings, 1e innings markten op een wedstrijd gespeeld met één enkele innings (bijv. T10, T20 evenementen) worden beschouwd als fulltime markten voor resulterende doeleinden. Bij een wedstrijd met twee innings (bijv. Test Series) zullen 1e innings en 2e innings markten overeenkomen met elke innings afzonderlijk voor resulterende doeleinden, cumulatieve markten voor fulltime zullen geen innings registreren in de beschrijving van de markten.

Als een wedstrijd wordt geannuleerd voordat er is gespeeld, dan worden alle markten als ongeldig beschouwd, tenzij de wedstrijd binnen 48 uur na de oorspronkelijke aanvangstijd wordt overgespeeld. In het geval dat een over niet voltooid is, worden alle onbesliste markten op deze specifieke over als ongeldig beschouwd, tenzij de innings zijn natuurlijke einde heeft bereikt, bijv. declaratie, team all out, etc.

Sommige toernooien kunnen tot 5 dagen duren (bijv. Test Series), Besloten markten zullen direct afgehandeld worden, alle markten die vereisen dat een evenement volledig is voltooid (bijv. Winnaar, Handicap) zullen resulteren nadat de evenementen officieel zijn aangekondigd als voltooid.

In sommige evenementen kan de Duckworth-Lewis methode worden toegepast door de officials om de winnaar te bepalen. De Duckworth-Lewis-Stern methode (DL) is een wiskundige formulering die ontworpen is om de doelscore te berekenen voor het team dat als tweede aan slag is in een wedstrijd die onderbroken is door het weer of andere omstandigheden.

Als markten open blijven met een onjuiste score die een significante invloed heeft op de prijzen, behouden wij ons het recht voor om weddenschappen te annuleren.

In het geval dat een wedstrijd wordt teruggebracht in overs voor één of beide teams (bijv. van 50 naar 35 overs vanwege slechte weersomstandigheden) behouden wij ons het recht voor om alle onbesliste weddenschappen die zijn geplaatst op het oorspronkelijke format te annuleren en odds en markten/lijnen dienovereenkomstig aan te passen om opnieuw te worden aangeboden op basis van het nieuwe format.

Super over resultaat is alleen opgenomen op markten met (incl super over) indicatie.

Als een wedstrijd wordt aangemaakt in het verkeerde formaat (bijv. T10 in plaats van T20), dan zijn de weddenschappen ongeldig en wordt er een nieuwe wedstrijd aangemaakt.

In limited overs wedstrijden moet tenminste 80% van de oorspronkelijk toegewezen overs in elke innings gebowld worden, tenzij de schikking al is vastgesteld, of de wedstrijd zijn natuurlijke einde heeft bereikt zonder dat één van beide innings is ingekort tot minder dan 80% van de oorspronkelijk toegewezen overs. In eerste klasse of Testwedstrijden telt de gehele wedstrijd, maar in het geval van een gelijkspel moeten tenminste 200 overs gebowld worden in de wedstrijd.

Cricket Markten

Winnaar (inclusief superover): Voorspel de winnaar van de wedstrijd (het resultaat is inclusief de super over).

Totaal (Over/Onder): Voorspel of het aantal runs meer of minder zal zijn dan een bepaald getal in het hele evenement.

Asian Handicap: Voorspel wie de wedstrijd zal winnen met handicap (geen gelijkspel).

1X2: Voorspel de winnaar van de wedstrijd (het resultaat is exclusief de superover). Beschikbare opties: Thuis, Gelijkspel, Uit.

Juiste score: Voorspel wat de score zal zijn aan het einde van het spel.

Dubbele kans: Je moet de uitkomst van de reguliere speeltijd van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de wedstrijd wint het thuisteam of speelt gelijk), X2 (aan het einde van de wedstrijd wint het uitteam of speelt gelijk), 12 (aan het einde van de wedstrijd wint het thuisteam of wint het uitteam).

Gelijkspel Geen Inzet: Welk team de wedstrijd wint, aangezien alle weddenschappen ongeldig zijn als de wedstrijd gelijk is. Een gelijkspel wordt afgehandeld als een dead heat.

De meeste vieren scoren: Welk team scoort de meeste vieren. Vier runs worden gescoord als de bal stuitert, of over de grond rolt, voordat hij de rand van het veld raakt of erover gaat. Als de bal de rand van het veld niet raakt, moet hij de grond daarachter raken.

De meeste zessen scoren: Welk team scoort meer zessen. Zessen is een term in cricket die betekent dat de bal over de boundary vliegt zonder de grond in het veld te raken, waardoor de batsman 6 runs scoort in plaats van 4.

Totaal (Over/Onder) - Wedstrijd Zessen: Is het totaal aantal gescoorde zessen in de wedstrijd onder/boven een specifieke lijn.

Totaal (Over/Onder) - Thuis/Uitteam: Voorspel of het aantal punten meer of minder is dan een bepaald getal in het hele evenement voor het Thuis/Uitteam. Het resultaat is inclusief de super over.

Oneven/Even: Voorspellen of het totaal aantal runs dat gedurende een bepaalde periode wordt behaald een oneven of even aantal is.

Oneven/Aven Thuis/Uitteam: Voorspel of het totaal aantal behaalde punten gedurende een bepaalde een oneven of even aantal zal zijn voor het Thuis/Uitteam.

Hoogste openingspartnerschap: Welk team scoort de meeste runs voordat ze hun eerste wicket verliezen.

1e Wicket Methode: Voorspel wat de 1e wicket methode zal zijn. De beschikbare opties zijn: Caught, Bowled, LBW, Run Out, Stumped of een andere methode (inclusief Sent Off/Retired Out).

Methode van ontslag 6-voudig: Wat wordt de methode van ontslag. De beschikbare opties zijn: Caught, Bowled, LBW, Run Out, Stumped of een andere. Als er geen wickets meer vallen, zijn alle weddenschappen ongeldig.

Ontslagmethode: Zal het Volgende ontslag een vangst zijn of niet. De beschikbare opties zijn: Gevangen, Niet Gevangen.

Runs bij val van wicket Thuis/Uitteam: Totaal aantal runs voor het thuis/uit team nadat het wicket van het andere team is gevallen.

Over bij val van wicket Thuis/Uitteam: Voorspel in welke over het volgende wicket van het Thuis/Uitteam zal vallen. Als er bijvoorbeeld een wicket valt na 6.2 overs, wordt er afgehandeld op de 7e over. In het geval dat een team het veld verlaat als gevolg van een onderbreking tijdens over 15, dan worden voorgaande overs minder dan dit afgehandeld.

Overs die hoger zijn dan deze onderbreking worden echter geannuleerd.

Totaal aantal runs oneven/even in over: Voorspel of het totaal aantal runs tijdens een bepaalde over een oneven of even getal zal zijn.

Totaal aantal runs oneven/even in over - Thuis/Uitteam: Voorspel of het totaal aantal runs tijdens een bepaalde over een oneven of even aantal zal zijn voor het Thuis/Uitteam.

Totaal aantal runs in over: Voorspel of het aantal runs meer of minder is dan een bepaald nummer op een bepaalde over. De over moet voltooid zijn om te kunnen inzetten, tenzij het resultaat al beslist is.

Totaal aantal punten in over - Thuis/Uitteam: Voorspel of het aantal runs meer of minder zal zijn dan een gegeven nummer op een bepaalde over voor het Thuis/Uitteam. De over moet voltooid zijn om te kunnen inzetten, tenzij het resultaat al beslist is.

Totaal aantal punten in over - Thuis/Uitteam 1e inning: Voorspel of het aantal punten meer of minder is dan een gegeven nummer op een bepaalde over voor het Thuis/Uitteam in de 1e inning. De over moet voltooid zijn om te kunnen inzetten, tenzij het resultaat al beslist is.

Totaal aantal punten in over - Thuis/Uitteam 2e inning: Voorspel of het aantal punten meer of minder is dan een gegeven nummer op een bepaalde over voor het Thuis/Uitteam in de 2e inning. De over moet voltooid zijn om te kunnen inzetten, tenzij het resultaat al beslist is.

Wicket in Over - Thuis/Uitteam: Voorspel of er een wicket zal zijn of niet in een bepaalde over voor het Thuis/Uitteam. Als een innings eindigt tijdens een over, dan wordt die over als voltooid beschouwd, tenzij de innings eindigt door slecht weer en in dat geval zijn alle onbesliste weddenschappen ongeldig.

Runs Off Xth Delivery - Thuis/Uitteam: Voorspel of het aantal runs voor het thuis/uit team in de Xe levering boven/onder een specifieke lijn zal zijn.

De toss winnen: Voorspel welk team de toss wint aan het begin van het spel.

Een vijftigtal gescoord in de wedstrijd: Voorspel of er minstens één batsman 50 runs of meer zal scoren. Als een wedstrijd is gereduceerd in overs en er een officieel wedstrijdresultaat beschikbaar is, blijven alle weddenschappen staan. In het geval van een onderbreking en als de wedstrijd niet binnen 48 uur wordt hervat, zijn alle onbesliste weddenschappen ongeldig.

Een Honderdtal gescoord in de wedstrijd: Voorspel of er minstens één batsman is die 100 runs of meer scoort. Als een wedstrijd is gereduceerd in overs en er een officieel wedstrijdresultaat beschikbaar is, blijven alle weddenschappen staan. In het geval van een onderbreking en als de wedstrijd niet binnen 48 uur wordt hervat, zijn alle onbesliste weddenschappen ongeldig.

Meeste Run Outs: Voorspel welk team de meeste Run Outs zal hebben. Een run out vindt meestal plaats als de batsmen proberen tussen de wickets door te rennen en het fielding team erin slaagt de bal bij één wicket te krijgen voordat de batsman zijn grond aan die kant bereikt heeft. Als een wedstrijd wordt gestaakt om wat voor reden dan ook, dan zullen alle onbesliste weddenschappen ongeldig zijn, tenzij er al een regeling is getroffen. Als een wedstrijd is gereduceerd in overs en er wordt een wedstrijdresultaat bereikt, dan is het team dat de meeste run-outs heeft bereikt tijdens het fielden, ongeacht het aantal gebowlde overs, de winnaar.

Wedstrijd Top Batsman: Voorspel de beste slagman. Degene die de meeste runs maakt is de winnaar. Degenen die aan de wedstrijd begonnen maar niet aan bat kwamen, worden als verliezers beschouwd. Weddenschappen geplaatst op een speler die niet aan de wedstrijd deelnam, zijn ongeldig. – Als twee of meer spelers hetzelfde aantal runs scoren, gelden de dead-heat regels.

Wedstrijd Top Bowler: Voorspel de Top Bowler. Degene met de meeste wickets is de winnaar. Als alle bowlers 0 wickets hebben, zijn alle weddenschappen ongeldig. Inzetten geplaatst op een speler die niet deelneemt aan de wedstrijd zijn ongeldig. Als twee of meer bowlers hetzelfde aantal wickets hebben genomen, de bowler die de minste runs heeft tegengehouden de winnaar. Als er twee of meer bowlers zijn met hetzelfde aantal genomen wickets en toegekende runs, gelden de dead heat regels.

Man van de wedstrijd: Voorspel welke speler de beste speler van de wedstrijd zal zijn. Weddenschappen worden afgehandeld op de officieel uitgeroepen speler van de wedstrijd.

Batsman scoort vijftig punten in de wedstrijd: Voorspel welke speler een vijftigste zal scoren in de wedstrijd.

Batsman Ontslagmethode: Voorspel hoe de genoemde slagman uit zal gaan. Als de opgegeven batsman niet uit is, zijn alle weddenschappen ongeldig. Als de opgegeven batsman met pensioen gaat en later niet terugkeert aan bat, alle weddenschappen ongeldig. Als die batsman later wel aan bat komt en uit is, blijven de weddenschappen staan. Caught and bowled telt mee als vangbal door een fielder.

Hoogste score 1e 6 overs: Voorspel welk team de meeste runs heeft tijdens het vergelijken van de eerste 6 overs voor beide teams. In het geval van hetzelfde aantal runs voor beide teams, zullen de weddenschappen ongeldig zijn.

Speler die de meeste zessen scoort: Voorspel welke speler de meeste zessen zal scoren in het spel. Als twee of meer spelers hetzelfde aantal zessen scoren, gelden de dead-heat regels.

Speler uit in 1e/2e innings: Voorspel of een individuele speler wordt uitgevangen tijdens de eerste of tweede innings. Beschikbare uitkomsten: Ja/Nee

Speler Totaal aantal punten Oneven/Even in 1e/2e innings: Voorspel of de score in runs van een individuele speler een even of oneven getal zal zijn tijdens de eerste of tweede innings.

Hoogste individuele score: Voorspel of de hoogste individuele score in runs behaald door een speler boven/onder een specifieke lijn zal zijn.

Totaal (Over/Onder) Wides: Voorspel of het aantal Wides gebowld in de wedstrijd over/onder een specifieke lijn zal zijn.

Totaal (Over/Onder) Ducks: Voorspel of het aantal Ducks in de wedstrijd over/onder een bepaalde lijn zal zijn.

Totaal (Over/Onder) Wickets: Voorspel of het aantal genomen Wickets in de wedstrijd boven/onder een bepaalde lijn zal zijn.

Totaal (Over/Onder) Extra's: Voorspel of het aantal Extra's in de wedstrijd over/onder een specifieke lijn zal zijn.

Val van het 1e wicket: Hoeveel runs zullen er gescoord worden bij de val van het 1e wicket.

Val van het 1e wicket - Thuis/Uitteam: Hoeveel runs het Thuis/Uitteam zal scoren bij de val van het 1e wicket.

Team van topbatsman: Voorspel in welk team de topbatsman van de wedstrijd zal zitten.

Team met topbowler: Voorspel in welk team de topbowler van het spel zal zijn.

Totaal (Over/Onder) Top Batsman: Voorspel of de score in runs voor Top Batsman over/onder een specifieke lijn zal zijn.

1e inning Xe over Dismissal - Thuis/Uitteam: Voorspel of er een ontslag zal plaatsvinden in de Xe over van de 1e inning voor het Thuis/Uitteam.

Hoogst Scorende Over - Totaal (Over/Onder): Voorspel of de score in de hoogste over/onder een specifieke lijn zal zijn.

Totaal (Over/Onder) uitlopen: Voorspel of het aantal uitlopen over/onder een bepaalde lijn zal zijn.

Wedstrijd Handicap: Welk team wint de wedstrijd met wickets en runs handicap.

De toss en de wedstrijd winnen: Welk team wint de toss en de wedstrijd.

Totaal (Over/Onder) 1e Over: Voorspel of de score in punten in de 1e Over over/onder een specifieke lijn zal zijn.

Gaat het spel naar Super Over? Voorspel of er een Super Over komt in het spel.

Mijlpalen wedstrijd: Voorspel hoeveel van de opgegeven mijlpalen (50/100) in totaal gescoord zullen worden in de wedstrijd. Dit wordt bepaald door hoeveel individuele runs van 50+ of 100+ er worden gescoord in de wedstrijd. Een score van meer dan 100 telt als zowel een 50 als een 100.

Gelijkspel: Voorspel of een wedstrijd zal eindigen in een gelijkspel. Er is sprake van een gelijkspel als aan het einde van het spel beide teams hun innings hebben voltooid en hun scores gelijk zijn.

Voltooide wedstrijd: Voorspel of de wedstrijd voltooid zal zijn. Een wedstrijd wordt als voltooid beschouwd als er een officieel resultaat is.

Resultaat eerste X overs: Voorspel het resultaat in runs voor de eerste X overs. Beschikbare uitkomsten: Thuis, gelijkspel, uit

Speler die X runs haalt Ja/Nee: Voorspel of een specifieke speler een bepaald aantal runs zal scoren in de wedstrijd.

Totaal aantal wedstrijd vierpunters oneven of even: Voorspel of het totale aantal boundaries (vierpunters) dat geslagen wordt tijdens de wedstrijd een oneven of even aantal zal zijn.

Totaal aantal zespunters oneven of even: Voorspel of het totale aantal boundaries (zespunters) dat geslagen wordt tijdens de wedstrijd een oneven of even aantal zal zijn.

Thuis/Uitteam Eerste X Overs Totaal aantal runs Over/Onder: Voorspel of het totaal aantal runs over/onder een specifieke lijn zal zijn in de eerste X overs voor het Thuis/Uitteam.

Thuis/Uitteam eerste X overs totaal aantal runs oneven of even: Voorspel of het totaal aantal runs oneven of even zal zijn in de eerste X Overs voor het Thuis/Uitteam.

Thuis/Uitteam Eerste Over Extra Ja/Nee: Voorspel of er extra runs (bijv. wides, no-balls, byes of leg-byes) gebowld zullen worden in de eerste over voor het Thuis/Uitteam.

Thuis/Uitteam 1st Over Boundary Four Scored Yes/No: Voorspel of er een boundary (vier) wordt gescoord in de eerste over door het Thuis/Uitteam.

Thuis/Uitteam 1st Over Boundary Six Scored Yes/No: Voorspel of er een boundary (zes) wordt gescoord in de eerste over door het Thuis/Uitteam.

Totaal aantal runs Thuis/Uitteam bij val van 1e wicket oneven of even: Voorspel of het totaal aantal runs gescoord door het thuis/uit team bij de val van hun eerste wicket een oneven of even getal zal zijn.

Thuis/Uitteam Eerste Levering Totaal Aantal Runs: Voorspel hoeveel runs er gescoord zullen worden tijdens de allereerste levering voor het Thuis/Uitteam.

Thuis/Uitteam Eerste Bal Totaal aantal Runs Over/Onder: Voorspel of het totaal aantal runs gescoord op de eerste bal door het Thuis/Uitteam boven of onder een specifieke lijn zal zijn.

Totaal aantal vieren Thuis/Uitteam oneven of even: Voorspel of het totaal aantal vieren geslagen door het Thuis/Uitteam een even of oneven getal zal zijn.

Thuis/Uitteam Exacte Runs op de X delivery van X over in de X innings: Een specifieke marktvoorspelling, zoals "Exacte runs op de 3e delivery van de 5e over in de 1e innings.

Xe innings - Race naar X runs: Voorspel welk team als eerste een specifiek aantal runs zal scoren in de opgegeven innings.

Xe innings - Speler Totaal aantal leveringen onder ogen gezien: Voorspel of het aantal totale leveringen onder of boven een bepaald aantal zal zijn. Het totaal aantal leveringen onder ogen gezien verwijst naar het aantal legale ballen dat een slagman onder ogen heeft gezien tijdens zijn tijd op de crease.

Xe innings - Speler Verloren punten: Voorspel of het aantal door een speler toegegeven runs boven of onder een bepaald aantal komt. Runs conceded verwijst naar het totale aantal runs dat een bowler heeft weggegeven tijdens het afleveren van zijn overs.

Xe innings Thuis/Uitteam Xe grensrechter uit slag, vier of zes: Voorspel of de Xe grensrechter geslagen door de slagman van het Thuis/Uitteam in de Xe innings een vier (4 runs) of zes (6 runs) zal zijn.

Totaal aantal mijlpalen voor slagmannen (50/100 runs): Voorspel het aantal vijftig (50 runs) en honderdtallen (100 runs) gescoord door slagmensen (batsmen) tijdens een wedstrijd.

Totaalbereik thuis/Uitteam in X over van de X innings: Voorspel het totale bereik in runs voor het Thuis/Uitteam in een specifieke innings en over. Een team kan bijvoorbeeld tussen 6-15 runs behalen in de 5e over van de eerste innings.

Thuis/Uitteam run range in de X innings: Voorspel het totale puntenbereik voor het Thuis/Uitteam in een specifieke innings.

Een team kan bijvoorbeeld tussen 229-310+ runs behalen in de eerste innings.

Xth Innings Individuele Speler Totaal Grenzen Over/Onder: Voorspel hoeveel vieren en/of zessen een bepaalde speler zal slaan tijdens zijn slagbeurt.

Xe innings individuele speler ballen onder ogen gezien Over/Onder: Voorspel hoeveel ballen een specifieke speler onder ogen krijgt tijdens zijn innings.

Xe innings totaal aantal punten van individuele speler (bereik): Voorspel hoeveel punten een specifieke speler zal scoren binnen een bepaald bereik, zoals 0-24, 25-30, enz.

Outright markten:

Winnaar: Je moet de winnaar van het gegeven toernooi voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

Winnaar van de Serie: Je moet voorspellen welk team de Serie gaat winnen (paar wedstrijden)

BEACH SOCCER

Belangrijkste markten

1X2: Je moet de uitkomst van de reguliere speeltijd van de wedstrijd voorspellen (3 periodes van 12 minuten). Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (thuis team wint), X (teams spelen gelijk), 2 (uit team wint).

Outrights

Winnaar: Je moet de winnaar van het gegeven toernooi voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

Groepswinnaar: Je wedt op het team dat eindigt met het hoogste aantal punten in zijn groep.

BADMINTON

Als een wedstrijd niet wordt uitgespeeld, worden alle onbesliste markten als ongeldig beschouwd. Als een speler/team zich terugtrekt, worden alle onbesliste markten als ongeldig beschouwd.

Belangrijkste markten

Winnaar (1,2): Wedmarkt die bestaat uit het voorspellen van de winnaar van de wedstrijd ongeacht de puntmarge.

Juiste score: Je moet de juiste score van de wedstrijd voorspellen in termen van gewonnen sets door elke speler. Als een speler zich tijdens de wedstrijd terugtrekt, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Point Handicap: Je moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen (in gewonnen punten) door de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd (in punten) op te tellen of af te trekken.

Totaal Punten: Bestaat uit het voorspellen of het totaal aantal punten gescoord door beide teams meer of minder zal zijn dan het aantal gegeven in de gekozen voorspellingsmarkt.

Xe game - Winnaar: Voorspel de winnaar in de genoemde game.

Xe game - Totaal aantal punten: Voorspel of het puntentotaal van beide teams in een bepaalde wedstrijd boven of onder een bepaald getal in de markt zal liggen.

Xe game - Point Handicap: Je moet de winnaar van de genoemde game voorspellen (in gewonnen punten) door de aangegeven spread toe te voegen aan of af te trekken van het resultaat van de wedstrijd (in punten).

Xe game - oneven/even: Voorspel of het puntentotaal van beide teams in de betreffende wedstrijd oneven of even is.

Xe game - race naar X punten : Je moet voorspellen welk team als eerste X punten zal halen voor de genoemde game.

Xe game - Ne punt: Je moet voorspellen welk team het Ne punt zal winnen voor de vermelde wedstrijd.

Outright Markten

Winnaar: Je moet de winnaar van het gegeven toernooi voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

BIATLON / ATLETIEK

Outright

Winnaar : Je voorspelt dat de geselecteerde speler de winnaar zal zijn van het toernooi/evenement.

H2H: Je moet voorspellen welke van de twee spelers in de weddenschap de beste positie zal behalen in het toernooi/evenement. In het geval dat beide spelers zich terugtrekken of gediskwalificeerd worden in dezelfde fase van de competitie, wordt deze weddenschap als ongeldig beschouwd.

PESAPALLO

Belangrijkste markten

1X2: Je moet de uitkomst van de reguliere speeltijd van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitslagen: 1 (thuis team wint), X (teams zullen gelijkspelen), 2 (uit team wint).

Outrights

Winnaar: Je moet de winnaar van het gegeven toernooi voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

SQUASH

Als een speler zich terugtrekt, de wedstrijd verliest of wordt gediskwalificeerd, worden alle onbesliste markten als ongeldig beschouwd. Als strafpunt(en) worden toegekend door de scheidsrechter, blijven alle weddenschappen op die wedstrijd staan.

Belangrijkste markten

Winnaar (1,2): Wedmarkt die bestaat uit het voorspellen van de winnaar van de wedstrijd ongeacht de puntmarge.

Juiste score: Je moet de juiste score van de wedstrijd voorspellen in termen van gewonnen sets door elke speler. Als een speler zich tijdens de wedstrijd terugtrekt, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Xe game - Winnaar: Voorspel de winnaar in de genoemde game.

Xe game - Totaal aantal punten: Voorspel of het puntentotaal van beide teams in een bepaalde game boven of onder een bepaald getal in de markt zal liggen.

Xe game - Point Handicap: Je moet de winnaar van de genoemde game voorspellen (in gewonnen punten) door de aangegeven spread toe te voegen aan of af te trekken van het resultaat van de wedstrijd (in punten).

Xe game - oneven/even: Voorspel of het puntentotaal van beide teams in de betreffende wedstrijd oneven of even is.

Xe game - race naar X punten : Je moet voorspellen welk team als eerste X punten zal halen voor de genoemde game.

Xe game - Ne punt: Je moet voorspellen welk team het Ne punt zal winnen voor de vermelde game.

Outrights

Winnaar: Je moet de winnaar van het gegeven toernooi voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

SKI JUMPING

Winnaar: Je moet de winnaar van het toernooi voorspellen.

Top 3: Je moet voorspellen of je geselecteerde speler in de top 3 van het toernooi zal eindigen, inclusief gelijkspel.

H2H: Je moet voorspellen welke van de twee spelers in de weddenschap de beste positie in het toernooi zal behalen. In het geval dat beide spelers zich terugtrekken of gediskwalificeerd worden in hetzelfde stadium wordt deze weddenschap als ongeldig beschouwd.

GAELISCH HURLING

Belangrijkste markten

1X2: Je moet de uitslag van de reguliere speeltijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitslagen: 1 (thuis team wint), X (teams spelen gelijk), 2 (uit team wint).

Outrights

Winnaar: Je moet de winnaar van het gegeven toernooi voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

AUSSIE REGELS

Alle markten zijn exclusief verlenging tenzij anders vermeld. Markten zijn gebaseerd op het resultaat aan het einde van een geplande speelperiode van 80 minuten, tenzij anders vermeld. Dit is inclusief blessuretijd of rusttijd, maar exclusief extra tijd.

Belangrijkste markten

1X2: Je moet de uitslag van de reguliere speeltijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitslagen: 1 (thuis team wint), X (teams spelen gelijk), 2 (uit team wint).

Draw no bet (DNB): deze weddenschapsmarkt bestaat uit het volgende: om een weddenschap als winnaar te definiëren, moet er noodzakelijkerwijs een winnend team zijn, wat betekent dat als de wedstrijd eindigt in een gelijkspel, het geld van de weddenschap wordt terugbetaald. Als bijvoorbeeld een eindscore resulteert in een gelijkspel, wordt de weddenschap als ongeldig afgedaan.

Handicap: Je moet de winnaar van de reguliere speeltijd voorspellen door de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd op te tellen of af te trekken.

Totaal (Over/Onder): Je moet voorspellen of het totaal aantal gescoorde doelpunten tijdens de reguliere speeltijd boven of onder de aangegeven lijn zal liggen.

Totaal Thuis team: Je moet voorspellen of het totaal aantal gescoorde doelpunten, van het thuis team, tijdens de reguliere speeltijd boven of onder de aangegeven spread zal liggen.

Totaal Uit team: Je moet voorspellen of het totaal aantal gescoorde doelpunten van het uit team tijdens de reguliere speeltijd boven of onder de aangegeven spread zal liggen.

Oneven/Even: Je moet voorspellen of het wedstrijdresultaat een even of oneven getal is, als het wedstrijdresultaat "0:0" is, worden de inzetten geteld als "even".

Oneven/Even Thuis team. Je moet voorspellen of het aantal doelpunten gescoord door het thuis team tijdens de reguliere speeltijd oneven of even zal zijn. Als het thuis team geen doelpunten maakt, is de winnende selectie even.

Oneven/Even Uit team: Je moet voorspellen of het aantal doelpunten gescoord door het uit team tijdens de reguliere speeltijd oneven of even zal zijn. Als het uit team geen doelpunten maakt, is de winnende selectie even.

1X2 & Totaal: Je moet de uitslag van de wedstrijd voorspellen samen met het aantal doelpunten gescoord tijdens de wedstrijd door rekening te houden met de aangegeven spread. Er zijn zes uitkomsten mogelijk: 1&Over "X", X&Over "X", 2&Over "X", 1&Onder "X", X&Onder "X", 2&Onder "X".

Kwart Markten

Kwart 1x2: Je moet de uitslag van het gegeven kwart voorspellen, selecties zijn 1-het thuis team, 2-het uit team en X- gelijkspel. Als het kwart niet compleet is, is deze markt ongeldig.

Kwart Draw no bet: Je moet de winnaar van het opgegeven Kwart voorspellen, als het Kwart eindigt in een gelijkspel worden alle weddenschappen voor deze markt ongeldig verklaard, als het Kwart niet wordt voltooid wordt deze markt ongeldig verklaard.

Kwart Handicap: Je moet de winnaar van het gegeven kwart voorspellen door de aangegeven spread bij het resultaat van het kwart op te tellen of af te trekken, als het kwart niet voltooid is, wordt deze markt ongeldig verklaard.

Kwart Totaal: Je moet voorspellen of het totaal aantal doelpunten gescoord tijdens het gegeven kwart boven of onder de aangegeven lijn zal zijn, als het kwart niet voltooid is, zal deze markt ongeldig zijn.

KwartTotaal Thuis team/Uit team: Je moet voorspellen of het totaal aantal doelpunten gescoord door het genoemde team (Thuis of Uit) tijdens het gegeven kwart boven of onder de aangegeven lijn zal zijn, als het kwart niet voltooid is zal deze markt ongeldig worden gemaakt.

Kwart Winstmarge: Wedmarkt die het verschil voorspelt tussen een team en de tegenstander aan het einde van het geselecteerde kwart.

Kwart oneven/even: Je moet voorspellen of het kwart resultaat een oneven of even getal is, als het wedstrijdresultaat "0:0" is, worden weddenschappen geteld als "even".

Outrights

Winnaar: Je moet de winnaar van het gegeven toernooi voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

Top4, Top8: Je moet voorspellen of het geselecteerde team op de respectieve toppositie zal eindigen wanneer de competitie eindigt.

De finale halen: Je moet voorspellen of het geselecteerde team de finale van de wedstrijd haalt.

Meeste overwinningen/uitslagen in het reguliere seizoen: Je moet voorspellen welk team de meeste overwinningen/uitslagen zal boeken tijdens het gegeven toernooi volgens de officiële ranglijst van de competitie.

TAFEL TENNIS

Belangrijkste markten

Sommige van de onderstaande markten kunnen voorkomen onder **E-Table Tennis (dezelfde regels zijn van toepassing)*

Echter, in het geval van opgave van een speler, worden alle markten die in het veld zijn bepaald, dienovereenkomstig afgehandeld en wordt de rest ongeldig en nietig verklaard. Om twijfel te voorkomen, als een tafeltennisspeler zich terugtrekt voordat het laatste punt is bereikt, is de markt voor de winnaar van de wedstrijd ongeldig, maar alle markten met betrekking tot specifieke games of punten die zijn bepaald, worden dienovereenkomstig afgehandeld.

Winnaar (1,2): Wedmarkt die bestaat uit het voorspellen van de winnaar van de wedstrijd ongeacht de puntmarge.

Handicap Games (spread): Je moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen door de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd op te tellen of af te trekken.

Totaal aantal wedstrijden (Over/Onder): Je moet voorspellen of het totaal aantal gespeelde wedstrijden in de wedstrijd over of onder de aangegeven spread zal liggen.

Juiste score: Je moet de juiste score van de wedstrijd voorspellen in termen van gewonnen games door elke speler. Als een speler zich tijdens de wedstrijd terugtrekt, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Point Handicap: Je moet de winnaar van de hele wedstrijd voorspellen (in gewonnen punten) door de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd (in punten) op te tellen of af te trekken.

Totaal Punten: Bestaat uit het voorspellen of het totaal aantal punten gescoord door beide teams meer of minder zal zijn dan het aantal gegeven in de gekozen voorspellingsmarkt.

Voorspel hoeveel wedstrijden extra punten opleveren (winnaar van de set heeft meer dan 11 punten).

Exacte games: je moet het exacte aantal games tijdens de wedstrijd voorspellen.

Game Markten

xe Game - Winnaar: Voorspel of de winnaar in de genoemde wedstrijd het thuisteam (1) of het uitteam (2) zal zijn.

xe Game - Totaal aantal punten: Voorspel of het puntentotaal van beide teams in een bepaalde wedstrijd boven of onder een bepaald getal in de markt zal liggen.

xe Game - Point Handicap: Je moet de winnaar van de genoemde game voorspellen (in gewonnen punten) door de aangegeven spread toe te voegen aan of af te trekken van het resultaat van de game (in punten).

xe Game - oneven/even: Voorspel of het puntentotaal van beide teams in de betreffende wedstrijd oneven of even is.

xe Game - race naar X punten : Je moet voorspellen welk team als eerste X punten zal halen voor de genoemde game.

Game handicap: Je moet de winnaar van de game voorspellen door de aangegeven spread bij het resultaat van de game op te tellen of af te trekken.

Basketbal 3x3

Belangrijkste markten

Money Line (Winnaar) (incl. Verlenging): Voorspel de winnaar van de wedstrijd ongeacht de puntenmarge. Deze markt is inclusief Verlenging.

Totaal (Over/Onder) (incl. Verlenging): Bestaat uit het voorspellen of het totaal aantal punten gescoord door beide teams meer of minder zal zijn dan de lijn gegeven in de gekozen wedmarkt. Bijvoorbeeld: Over 215,5 - Onder 215,5. Deze markt is inclusief Verlenging.

Handicap (spread) (incl. Verlenging): Je moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen door de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd op te tellen of af te trekken. Deze markt is inclusief verlenging.

Winnaar van de wedstrijd 1X2: Voorspel of de winnaar het thuisteam of het uitteam zal zijn met de optie om ook het gelijkspel te selecteren. Verlenging is niet inbegrepen.

Even/oneven (incl. Verlenging): Hier voorspel je of het resultaat van de wedstrijd een even of oneven getal zal zijn. Deze markt is inclusief Verlenging.

Totaal aantal punten per team (thuis - uit) (incl. Verlenging): Bestaat uit het voorspellen of het totaal aantal punten gescoord door het thuis- of uitteam meer of minder zal zijn dan de lijn gegeven in de gekozen gokmarkt. Bijvoorbeeld: Over 215,5 - Onder 215,5. Deze markt is inclusief Verlenging.

BANDY

Belangrijkste markten

1X2: Je moet de uitkomst van de reguliere speeltijd van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (thuisteam wint), X (teams zullen gelijkspelen), 2 (uitteam wint).

Totaal (Over/Onder): Je moet voorspellen of het totaal aantal doelpunten gescoord tijdens de reguliere speeltijd van de wedstrijd boven of onder de aangegeven lijn zal zijn.

Bandy Outrights

Winnaar: Je moet de winnaar van het gegeven toernooi voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

FLOORBALL

Belangrijkste markten

1X2: Je moet de uitkomst van de reguliere speeltijd van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitslagen: 1 (thuis team wint), X (teams zullen gelijkspelen), 2 (uit team wint).

Handicap: Je moet de winnaar van de reguliere speeltijd van de wedstrijd voorspellen door de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd op te tellen of af te trekken.

Totaal (Over/Onder): Je moet voorspellen of het totaal aantal doelpunten gescoord tijdens de reguliere speeltijd van de wedstrijd boven of onder de aangegeven lijn zal zijn.

Floorball Outrights

Winnaar: Je moet de winnaar van het gegeven toernooi voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

WATERPOLO

Belangrijkste markten

1X2: Je moet de uitkomst van de reguliere speeltijd van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitslagen: 1 (thuis team wint), X (teams spelen gelijk), 2 (uit team wint).

Totaal (Over/Onder): Je moet voorspellen of het totaal aantal doelpunten gescoord tijdens de reguliere speeltijd van de wedstrijd boven of onder de aangegeven lijn zal zijn.

Waterpolo Outrights

Winnaar: Je moet de winnaar van het gegeven toernooi voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

KABADDI

Belangrijkste markten

1X2: Je moet de uitkomst van de reguliere speeltijd van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitslagen: 1 (thuis team wint), X (teams spelen gelijk), 2 (uit team wint).

Totaal (Over/Onder): Je moet voorspellen of het totaal aantal gescoorde punten tijdens de reguliere speeltijd van de wedstrijd boven of onder de aangegeven lijn zal liggen.

Dubbele kans: Je moet de uitkomst van de reguliere speeltijd van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de wedstrijd wint het thuis team of speelt gelijk), X2 (aan het einde van de wedstrijd wint het uit team of speelt gelijk), 12 (aan het einde van de wedstrijd wint het thuis team of wint het uit team).

Draw no bet (DNB): deze weddenschapsmarkt bestaat uit het volgende: om een weddenschap als winnaar te definiëren, moet er noodzakelijkerwijs een winnend team zijn, wat betekent dat als de wedstrijd eindigt in een gelijkspel, het geld van de weddenschap wordt terugbetaald. Als bijvoorbeeld een eindscore resulteert in een gelijkspel, wordt de weddenschap als ongeldig afgehandeld.

Handicap: Je moet de winnaar van de reguliere speeltijd van de wedstrijd voorspellen door de aangegeven handicap bij het resultaat van de wedstrijd op te tellen of af te trekken.

Winstmarge: Wedmarkt die het verschil voorspelt tussen een team en de tegenstander aan het einde van de wedstrijd, bijvoorbeeld het thuis team met 1-5 punten.

Rust / Volle tijd: Je moet de uitslag van de 1e helft van de wedstrijd voorspellen samen 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).

Totaal Hometeam: Je moet voorspellen of het totaal aantal gescoorde punten, van het thuis team, tijdens de reguliere speeltijd van de wedstrijd boven of onder de aangegeven lijn zal zijn.

Totaal Uitteam: Je moet voorspellen of het totaal aantal gescoorde punten van het uit team tijdens de reguliere speeltijd van de wedstrijd boven of onder de aangegeven lijn zal liggen.

Hoogst scorende helft: Je moet voorspellen in welke helft de meeste punten worden gescoord.

Oneven/Even: Je moet voorspellen of het wedstrijdresultaat een even of oneven getal is. Als het wedstrijdresultaat "0:0" is, worden de inzetten geteld als "even".

Eerste helft Markten

1e helft - Draw no bet: Je moet de winnaar van de 1e helft voorspellen. Als de helft eindigt in een gelijkspel zullen alle weddenschappen ongeldig zijn, als de helft niet wordt voltooid, wordt deze markt ongeldig worden gemaakt.

1e helft - dubbele kans: Je moet de uitkomst van de 1e helft voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de 1e helft wint het thuisteam of speelt gelijk), X2 (aan het einde van de 1e helft wint het uitteam of speelt gelijk), 12 (aan het einde van de 1e helft wint het thuisteam of wint het uitteam).

1e helft - Handicap: Je moet de winnaar van de 1e helft voorspellen door de aangegeven spread bij het resultaat van de helft op te tellen of af te trekken, als de helft niet voltooid is, wordt deze markt ongeldig verklaard.

1e helft - Totaal (onder/boven): Je moet voorspellen of het totaal aantal punten gescoord tijdens de 1e helft boven of onder de gegeven lijn zal zijn, als de helft niet voltooid is, zal deze markt ongeldig zijn.

1e helft - Totaal thuis/weg (onder/boven): Je moet voorspellen of het totaal aantal punten gescoord door het genoemde team (Thuis of Uitteam) tijdens de 1e helft boven of onder de gegeven lijn zal zijn, als de helft niet is afgelopen zal deze markt ongeldig worden gemaakt.

1e helft oneven/even: Je moet voorspellen of het totaal aantal gescoorde punten in de 1e helft oneven of even zal zijn, als de helft niet compleet is zal deze markt ongeldig zijn.

BOWLS

Belangrijkste markten

Winnaar (1,2): Wedmarkt die bestaat uit het voorspellen van de winnaar van de wedstrijd ongeacht de puntenmarge.

Handicap Sets: Je moet het resultaat voorspellen in termen van gewonnen sets door elke speler, waarbij je aan het eindresultaat de spread toevoegt of aftrekt die in de weddenschap is gespecificeerd.

Juiste score: Je moet de juiste score van de wedstrijd voorspellen in termen van gewonnen sets door elke speler. Als een speler zich tijdens de wedstrijd terugtrekt, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Totaal aantal sets (over/onder): Je moet voorspellen of het totaal aantal gespeelde sets in de wedstrijd boven of onder de aangegeven spread zal liggen.

Xe set - 1X2: Je moet de uitkomst van de Xe set voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1 (speler 1 wint), X (spelers spelen gelijk), 2 (speler 2 wint).

Xe set - Draw no bet: Je moet de winnaar van de 1e helft voorspellen, als de helft eindigt als een gelijkspel zullen alle weddenschappen ongeldig zijn, als de helft niet is afgelopen zal deze markt ongeldig worden gemaakt.

Xe set - Handicap: Je moet de winnaar van de genoemde set voorspellen (in gewonnen punten) door de aangegeven spread toe te voegen aan of af te trekken van het resultaat van de set (in punten).

Xe set - Totaal: Voorspel of het puntentotaal van beide spelers in de genoemde set boven of onder de lijn zal liggen.

Xe set - Speler 1/2 totaal: Je moet voorspellen of het totaal aantal punten gescoord door de genoemde speler tijdens de gegeven set boven of onder de aangegeven lijn zal zijn, als de set niet compleet is zal deze markt ongeldig worden gemaakt.

Bowls Outrights

Winnaar: Je moet de winnaar van het gegeven toernooi voorspellen volgens de officiële ranglijst van de competitie.

PADEL TENNIS

Belangrijkste markten

Winnaar (1,2): Wedmarkt die bestaat uit het voorspellen van de winnaar van de wedstrijd ongeacht de puntmarge.

Handicap Games (spread): Je moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen door de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd op te tellen of af te trekken.

Handicap Sets: Je moet het resultaat voorspellen in termen van gewonnen sets door elke speler, waarbij je aan het eindresultaat de spread toevoegt of aftrekt die in de weddenschap is gespecificeerd.

Juiste score: Je moet de juiste score van de wedstrijd voorspellen in termen van gewonnen sets door elke speler. Als een speler zich tijdens de wedstrijd terugtrekt, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Totaal aantal wedstrijden (Over/Onder): Je moet voorspellen of het totaal aantal gespeelde wedstrijden in de wedstrijd over of onder de aangegeven spread zal liggen.

Oneven/Even games: Voorspel aan het einde van de wedstrijd of het totaal games even of oneven is.

Totaal aantal games (Over/Onder) Speler 1: Je moet voorspellen of het totaal aantal games voor Speler 1 over of onder de aangegeven spread zal liggen. Een tiebreak wordt beschouwd als een game. Het aantal gespeelde games wordt aangegeven in de afhandeling van de weddenschap door het tweede getal tussen haakjes. Als de wedstrijd niet is voltooid, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Totaal aantal games (Over/Onder) Speler 2: Je moet voorspellen of het totaal aantal games voor Speler 2 over of onder de aangegeven spread zal liggen. Een tiebreak wordt beschouwd als een game. Het aantal gespeelde games wordt aangegeven in de afhandeling van de weddenschap door het tweede getal tussen haakjes. Als de wedstrijd niet is voltooid, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Winnaar & Totaal: Je moet de winnaar van de wedstrijd voorspellen en of het aantal gespeelde wedstrijden boven of onder de aangegeven spread ligt.

Tiebreak (ja / nee): Je moet voorspellen of er een Tiebreak komt in de wedstrijd.

Deuce in het spel (Ja/Nee): "Deuce in de game" betekent dat de score van het spel 40-40 zal bereiken.

Winnaar van de 1e set: Je moet de winnaar van de eerste set voorspellen. De weddenschap wordt als "ongeldig" beschouwd als de eerste set niet wordt voltooid.

Winnaar 2e set: Je moet de winnaar van de tweede set voorspellen. De weddenschap wordt als "ongeldig" beschouwd als deze set niet wordt voltooid.

Set "X" Winnaar: Je moet de winnaar van Set "X" voorspellen. De weddenschap wordt als "ongeldig" beschouwd als deze set niet wordt voltooid.

Dubbel resultaat (eerste set/wedstrijd): Voorspel de winnaar van de eerste set en aan het einde van de wedstrijd in één enkele betting market.

Speler 1 wint precies 1 set: Voorspel of de thuisspeler tijdens de wedstrijd 1 set wint.

Speler 2 wint precies 1 set: Voorspel dat de thuisspeler 1 set wint tijdens de wedstrijd.

Exacte sets: Je moet het exacte aantal sets voorspellen tijdens de wedstrijd.

Totaal aantal sets: Je moet voorspellen of het totaal aantal gespeelde sets in de wedstrijd boven of onder de aangegeven spread zal liggen.

Elke set tot nul: Voorspel of ten minste één van de sets van de wedstrijd zal eindigen met 6-0 / 0-6 exacte score.

Set "X" Handicap wedstrijden: Je moet de winnaar van Set "X" voorspellen door de aangegeven spread bij het resultaat van de wedstrijd op te tellen of af te trekken. Als de wedstrijd niet is voltooid, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Set "X" Totaal aantal wedstrijden: Je moet voorspellen of het totaal aantal gespeelde games in de Set "X" tijdens de wedstrijd boven of onder de aangegeven spread zal liggen.

Set "X" Juiste Score: Je moet de exacte juiste score van Set "X" voorspellen. Als de genoemde set niet voltooid is, worden alle onbesliste weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Speler 1 wint een set: Je moet voorspellen of speler 1 minstens één set in de wedstrijd zal winnen of niet. Er zijn twee mogelijke uitkomsten: JA en NEE.

Speler 2 wint een set: Je moet voorspellen of speler 2 minstens één set in de wedstrijd zal winnen of niet. Er zijn twee mogelijke uitkomsten: JA en NEE.

Set "X" oneven/even: Je moet voorspellen of het totale aantal gespeelde wedstrijden in Set "X" tijdens de wedstrijd oneven of even zal zijn.

Set "X" komt er een tiebreak : Je moet voorspellen of er in Set "X" een tiebreak komt.

Set "N" - race naar x games: Je moet voorspellen welke speler als eerste "X" spellen bereikt in de specifieke set.

Wie zal game (X en Y) van set n_ winnen: Weddenschap markt die bestaat uit het voorspellen van de speler die spel x en Y zal winnen voor set n, Bijvoorbeeld: 1 (spel 6 en 7) 2e set (Waar de weddenschap is voor de thuisspeler) - X (spel 6 en 7) 2e set (Waar je wedt op het gelijkspel) - 2 (spel 6 en 7) 2e set (Waar je wedt op de uit-speler).

Wie zal punt X winnen in game Y in set n? (Inclusief live weddenschappen op games): Voorspel de speler die punt x van game y van set n zal winnen. Bijvoorbeeld, de speler Wawrinka zal een overwinning hebben in 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 weddenschappen): Voorspel de speler die game x van de opgegeven set in de betting market zal winnen. Bijvoorbeeld: 1 (game 10) 2e set - 2 (game 10) 2e set.

Exact aantal punten in game X (1e set): (Inclusief live weddenschappen): Voorspelt het exacte aantal punten in de gekozen game op de eerste set weddenschapsmarkt.

Deuce in het spel ja-nee (inclusief live weddenschappen): "Deuce in the game" betekent dat de score van het spel 40-40 zal bereiken.

Resultaat van spel X (set N) Speler 1 of 2 (0-15-30-40): Het bestaat uit het voorspellen van de winnaar van een game en hoeveel punten de tegenspeler zal maken (0-15-30-40), dat wil zeggen, als je speler 1 tot 30 kiest, betekent dit dat de game wordt gewonnen door speler 1, maar dat speler 2 30 punten scoort.

Set "N" spel x - oneven/even punten: Hierbij wordt voorspeld of het aantal punten in een spel van een set oneven of even is.

Set "N" game x - juiste score of break: Het gaat erom de winnaar van een game te voorspellen en hoeveel punten de tegenstander zal maken (0-15-30-40), of dat er een break of serve zal zijn in de genoemde game.

Stel "N" spel in Y - race naar x punten: Voorspel de speler die als eerste X punten haalt in het specifieke spel.

Zet "N" spel Y - eerste x punten winnaar: Voorspel de speler die de eerste X punten zal winnen in het specifieke spel.

SHORT FOOTBALL

Belangrijkste markten

1e helft - oneven/even: Je moet voorspellen of het totaal aantal doelpunten gescoord in de eerste helft van een voetbalwedstrijd een oneven of even aantal zal zijn.

1X2: Je moet de uitkomst van de reguliere speeltijd van de wedstrijd voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitslagen: 1 (thuis team wint), X (teams zullen gelijkspelen), 2 (uit team wint).

1e helft - dubbele kans: Je moet de uitkomst van de 1e helft voorspellen. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten: 1X (aan het einde van de 1e helft wint het thuis team of speelt gelijk), X2 (aan het einde van de 1e

helft wint het uitteam of speelt gelijk), 12 (aan het eind van de 1e helft wint het thuisteam of wint het uitteam).

Totaal (Over/Onder): Je moet voorspellen of het totaal aantal doelpunten gescoord tijdens de reguliere speeltijd van de wedstrijd boven of onder de aangegeven lijn zal zijn.

1e helft - Totaal: Je moet voorspellen of het totaal aantal doelpunten gescoord tijdens de eerste helft boven of onder de aangegeven spread zal zijn.

1e helft - 1x2: Je moet alleen de uitslag van de eerste helft van de wedstrijd voorspellen.

Oneven/even: Je wedt erop of het totale aantal gescoorde doelpunten in de wedstrijd een oneven of even aantal zal zijn.