

STANLEYBET BELGIUM NV/SA ALGEMENE REGELS

1. De volgende regels zijn van kracht vanaf **01.08.2015** en zijn van toepassing op alle door Stanleybet Malta Limited Belgium aanvaarde weddenschappen, ongeacht of de klant daarvan ingelicht is of niet. In het geval van een geschil, zal Stanleybet Belgium NV/SA (opererend als onderdeel van Stanleybet Malta Limited en hierna vermeld als "SB" of "SM" of "Stanley") zijn uiterste best doen om klachten van klanten direct met hen op te lossen. Als we in de onmogelijkheid zijn dit op deze manier op te lossen, dienen klanten contact op te nemen met de Belgische Kansspelcommissie op tel. 02/504 00 40 of via www.gamingcommission.be.

SB klanten dienen de volgende regels te lezen, te begrijpen en te aanvaarden. Het bezit van een ontvangstbewijs van weddenschap (betting receipt) uitgegeven door SB impliceert dat de klant de regels erkend en aanvaard heeft. Deze regels kunnen ten allen tijde geraadpleegd worden in het Verkooppunt & op het internet.

2. Het is verboden weddenschappen te aanvaarden van klanten onder de 18 jaar.

3. Geen enkele weddenschap wordt aanvaard zonder een geldig ontvangstbewijs, overeenkomstig de regels van SB. Winnende tickets worden alleen uitbetaald bij presentatie van het betreffende originele ontvangstbewijs.

SB behoudt zich het recht voor om het geheel of eender welk deel van een weddenschap te weigeren, op het ogenblik dat het wordt aangeboden. Weddenschappen die aangegaan worden via SB worden enkel aanvaard op voorwaarde dat zij de goedgekeurde, algemene SB weddenschap procedure gevolgd hebben. Er worden geen andere manieren toegestaan indien zij niet uitdrukkelijk goedgekeurd zijn door SB. Enkel weddenschappen die in de computerbestanden van het Verkooppunt verschijnen (gecontroleerd vanuit Malta) zijn geldig en zullen aanvaard worden. Enkel als de weddenschap aanvaard wordt, ontvangt de klant een ontvangstbewijs. De klant is verplicht na te gaan dat de weddenschap afgedrukt op het ontvangstbewijs overeenkomt met de aangevraagde weddenschap. Indien deze niet overeenkomt, kan de klant de annulering van deze weddenschap aanvragen binnen de 5 minuten nadat het werd afgedrukt. In het geval een evenement inbegrepen in de weddenschap begonnen is voor dat deze tijdsperiode is verstreken, kunnen de weddenschappen niet worden geannuleerd zonder de goedkeuring van SB.

Overeenkomstig de Belgische Wetten van toepassing op de bescherming van de privacy van de klant, is het strikt verboden voor de eigenaar van het Verkooppunt op enigerlei wijze het originele ontvangstbewijs van de weddenschap dat aan de klant wordt overhandigd, te kopiëren of te reproduceren. Klanten wordt aangeraden onmiddellijk het Hoofdkantoor van SB Belgium in te lichten in geval van een overtreding op deze regel.

4. De normale activiteiten van het Verkooppunt kunnen enkel plaatsvinden tijdens de vastgestelde werkuren overeengekomen met SB. SB behoudt zich het recht voor om alle inzetten die gedaan zijn buiten de werkuren van het Verkooppunt te annuleren, zelfs indien de inzet aanvaard werd door de computer en het relevante ontvangstbewijs afgedrukt werd.

5. De uitbetaling van winsten kan alleen geschieden bij de voorlegging van het originele ontvangstbewijs van de weddenschap met de 6-cijferige **WINCODE** die de computer van het Verkooppunt toelating geeft tot de uitbetaling. Wat de betalingsprocedures betreft, zullen eventuele meldingen van SB, van toepassing zijn.

6. SB behoudt zich het recht voor om eender welke weddenschap / selectie ongeldig te verklaren die geplaatst werden op het SB netwerk van het Verkooppunt na de aanvang van het evenement waarop de weddenschap / selectie betrekking heeft, met uitzondering van Live Betting (weddenschappen tijdens de wedstrijd).

7. De datum en het uur van aanvang van een evenement is de datum en het uur dat het evenement werkelijk van start gaat, en niet de vervaldatum en -uur ingevoerd in de SB computer. Daarom, als de vervaldatum en -uur ingevoerd in de SB computer (verkeerdelijk of om eender welke reden) na de werkelijke datum en uur van het evenement valt, en waarbij het evenement reeds bezig is of beëindigd, worden alle weddenschappen m.b.t. het evenement geannuleerd en zullen de inzetten worden terugbetaald, met uitzondering van Live Betting (weddenschappen tijdens het spel), en evenementen die we opnieuw hebben geopend tijdens een onderbreking, zoals een door slecht weer onderbroken tennis match.

8. Indien een weddenschap bestaat uit verschillende selecties en een of meer evenementen waarnaar verwezen wordt, is/zijn reeds bezig of beëindigd op het tijdstip dat de weddenschap ontvangen werd in het SB systeem, dan worden deze selecties berekend tegen een quotering van 1.00. De overblijvende selecties zijn geldig en zullen als dusdanig beschouwd worden op voorwaarde dat zij voldoen aan de minimumvereisten van selecties opdat de weddenschap geldig zou zijn.

Voorbeeld 1

Inzet €100 Aanvraag 5

Anderlecht
Club Brugge
PSV Eindhoven
Man Utd
Ajax

Als Man Utd en Ajax reeds gespeeld hebben op het ogenblik dat de weddenschap aanvaard werd door SB, wordt de weddenschap behandeld als een €100 aanvraag 3 met Man Utd en Ajax afgerekend tegen een quotering van 1.00.

Voorbeeld 2

Inzet €200 Aanvraag 3

Frankfurt
Pisa
Oviedo

Als Frankfurt reeds gespeeld heeft op het ogenblik dat de weddenschap aanvaard werd door SB, zou de weddenschap volledig ongeldig zijn als een aanvraag 2 niet toegestaan is op Pisa en Oviedo.

9. Iedere door SB bevestigde weddenschap wordt opgeslagen in het algemene archief en in een tweede archief om veiligheidsredenen, genaamd "veiligheidsarchief". De quoteringen die geldig zijn op het tijdstip dat de weddenschap werd geregistreerd, zijn de quoteringen op basis waarvan de winst berekend wordt. Bij het berekenen van de winsten, is enkel de inhoud van het ontvangstbewijs die zich in de archieven van het hoofdkantoor van SB van toepassing. In geval van ontvangstbewijzen met andere gegevens dan die opgeslagen in de archieven van het hoofdkantoor, behoudt SB zich het recht voor om enkel de gegevens geldig te verklaren die voorkomen in de veiligheidsarchieven.

10. Het minimale aantal selecties binnen een evenement dat geselecteerd kan worden, de maximum toegestane inzetten per combinatie en eender welk ander beperkend element worden door de computer aangegeven.

Het is de verantwoordelijkheid van het Verkooppunt om zich ervan te verzekeren dat deze vereisten worden nageleefd.

11. Indien het Verkooppunt aanvragen voor weddenschappen ontvangt buiten de vastgestelde limieten, is het nodig een procedure te activeren om speciale toestemming te vragen voor de aanvaarding van een dergelijke weddenschap, volgens de regels en procedures die SB op regelmatige basis zal vastleggen.

12. Mogelijk gerelateerde gebeurtenissen – Related Contingency (selecties met logische verbanden) zoals Italië dat met 2-0 wint en Italië dat HT en FT wint, worden enkel in singles aanvaard en, indien per vergissing aangenomen voor accumulatieve weddenschappen, wordt de inzet gelijkmatig verdeeld in singles voor elke mogelijke gebeurtenis. Een uitzondering op deze regels vormt de Eerste of Laatste speler die scoort / Juiste Score, dubbele weddenschappen (Supergoal) waar een speciale gecombineerde quotering is opgegeven.

13. De minimum inzet per betting slip bedraagt €1. Iedere weddenschap is onderhevig aan een maximumwinst vastgesteld door SB. De maximumwinst kan minder zijn dan de berekening door de computer en het is de verantwoordelijkheid van de klant om weddenschappen dienovereenkomstig in te zetten. Gelieve de volgende maximale uitbetalingen te noteren.

SUPERGOAL

€250,000

Alle weddenschappen mogen uitsluitend selecties van de Supergoal "familie" bevatten en dienen minstens een pure Supergoal selectie te bevatten (d.w.z. een selectie die de Eerste of Laatste speler die scoort en de Juiste Score voor die wedstrijd voorspelt) De Supergoal "familie" bestaat uit Supergoal, Eerste / Laatste speler die scoort, Striker & Double Striker.

Let op. De maximale uitbetaling van €250.000 is niet van toepassing is op systeemweddenschappen, tenzij de winnende lijn(en) binnen deze systeemweddenschap ten minste een "zuivere Supergoal" selectie bevat (dat wil zeggen een selectie die zowel de Eerste of Laatste Doelpuntenmaker en de juiste einduitslag voorspelt voor die wedstrijd).

ALGEMEEN VOETBAL

€125,000

1X2
Correcte Scores (Exacte Uitslag)
Double Chance (Dubbele Kans)
Half Time / Full Time
Live Betting 0:0

Ante Post met alleen selecties van België Pro League, Frankrijk Ligue 1, Engeland Premiership, Germany Bundesliga, Nederland Eredivisie, Italië Serie A, Portugal Primera Liga, Spanje La Liga, Champions League Outright, Europa League Outright, European Championship en World Cup.

VOETBAL met inbegrip van

€25,000

Ante Post (met selecties van elk evenement anders dan deze opgesomd in de lijst van ALGEMEEN VOETBAL Ante Post hierboven)

Handicap Weddenschap
Tijdstip eerste doelpunt
Under & Over (Minder & Meer) weddenschappen
Aantal doelpunten weddenschappen (bijvoorbeeld: Totaal aantal doelpunten & Multigoal Kans)
Eerste / Laatste speler die scoort
Striker & Double Striker
Eerste Helft enkel weddenschappen
Tweede Helft enkel weddenschappen
Scoort / Scoort Niet
Kwalificatie voor volgende ronde
Eerste team die scoort?
Eerste Helft Correct Score
Game Run (selecteer welk team als eerste scoort samen met het eindresultaat)
Welke Helft bevat de meeste goals?
Hoekschoep weddenschappen
Kaarten/Kaartpunten weddenschappen
Straight Forecast

Oneven / Even Aantal doelpunten
Goal/No Goal – (ofwel scoren beide teams, of, 1 team of geen van beide teams)
Elke andere voetbal optie (market) die niet in bovenstaande lijst voorkomt.

SPORTWEDDENSCHAPPEN enkel op €25,000

Tennis
Basketbal
Golf
Formula 1 (Uitgezonderd "Classify / Not Classify")
American Football
IJs hockey

FORMULA 1 CLASSIFY / NOT CLASSIFY €10,000

**WEDDENSCHAPPEN DIE SELECTIES BEVATTEN VOOR ELK
ANDER SPORTEVENEMENT OF NON-SPORT EVENEMENTEN** €15,000

Indien een ontvangstbewijs een selectie bevat die verwijst naar verschillende sporten en/of verschillende games binnen een sport, is de laagste maximum uitbetaling limiet van toepassing op de hele weddenschap.

Voorbeeld

Een weddenschap met 3 tenniswedstrijden en 1 Formula 1 Classify/Not Classify selecties zou dan onderhevig zijn aan een maximale uitbetaling van €10.000, de limiet voor Formula 1 Classify/Not Classify.

Alle maximale uitbetalingsbedragen die in deze regels worden vermeld, gelden voor elke individuele klant of groep van gezamenlijk optredende klanten die op dezelfde of een vergelijkbare combinatie van selectie(s) inzetten, zelfs indien dit gebeurde in een reeks van weddenschappen met verschillende quoteringen, gedurende verscheidene dagen in verschillende Verkooppunten. Indien we redenen zouden hebben om aan te nemen dat een aantal weddenschappen op deze manier geplaatst zijn, wordt de volledige uitbetaling van al deze weddenschappen samen beperkt tot één enkel maximaal uitbetalingsbedrag zoals hierboven wordt vermeld.

14. Bij drukfouten, fouten op ontvangstbewijzen of aanwijsbare fouten van de gegevensinvoer in de SB computer, behoudt SB zich het recht voor om dergelijke weddenschappen te annuleren, of om die weddenschappen af te handelen tegen de naar onze mening correcte verhouding, zelfs indien de vergissing pas ontdekt wordt na het evenement. De geannuleerde weddenschap kan dan terugbetaald worden op verzoek van de klant. Weddenschappen zijn geldig waarin kleine fouten voorkomen in de beschrijving van de weddenschap, de naam van het team, naam/familienaam van de speler, naam van het evenement enz. op voorwaarde dat, ondanks de fout, zonder twijfel kan worden vastgesteld naar welk team of welke speler de weddenschap verwijst.

15. SB behoudt zich het recht voor om ambigue weddenschappen ongeldig te beschouwen zelfs als deze aanvaard werden door de computer in het Verkooppunt, en zelfs als de klant het ontvangstbewijs van de weddenschap ontvangen heeft. De ongeldig verklaarde weddenschap kan dan worden terugbetaald op vraag van de klant.

16. In geval van vermoeden van onregelmatigheden van een evenement, behoudt SB zich het recht voor om te beslissen over de opschorting van betaling en eventuele annulering van dat evenement tot voltooiing van het onderzoek door het officiële bestuursorgaan van de betreffende sport.

17. Alle klachten, compleet met de nodige details ter verklaring van de klacht, dienen het SB hoofdkantoor te bereiken binnen 30 dagen na de afloop van het evenement waarop de klacht betrekking heeft.

18. Vergoedingen en weddenschap annulaties, niet inbegrepen geannuleerde wedstrijden of selecties, kunnen alleen worden gevraagd in de volgende gevallen:

- Er is een computer probleem in het Verkooppunt en de weddenschap werd niet geregistreerd.
- De printer drukt geen ontvangstbewijs af.
- Er is een fout bij de ingave van de selecties of van de inzet van de weddenschap.

Indien er meer dan vijf minuten zijn verstreken nadat de weddenschap werd geplaatst, dient de aanvraag tot annulering ontvangen te worden bij SB, via email of fax, voordat het eerste evenement van de weddenschap gestart is.

19. Situaties die niet onder deze regels vallen worden nu en dan door SB gepubliceerd en bekendgemaakt.

20. De volgende regels zijn opgesteld in verschillende talen als service aan onze klanten. Indien een discrepantie ontstaat tussen de verschillende taalversies, zal de Engelse versie altijd als geldig worden beschouwd.

21. Het kopiëren van SB software op de computer van het Verkooppunt is verboden en elk verrichting moet worden uitgevoerd door het Hoofdkantoor. In het geval van verkeerd gebruik van de computer kan SB niet worden verantwoordelijk gesteld.

Het kopiëren van SB software op de computer van het Verkooppunt is verboden zelfs voor intern gebruik van het Verkooppunt. Alle verrichtingen met betrekking tot de programmering van de computer software dienen uitgevoerd te worden door het hoofdkantoor van SB. Dit omvat de eerste installatie, het onderhoud, probleemoplossing, enz. Het Verkooppunt is enkel gemachtigd om de software te gebruiken en in geen geval om deze te kopiëren, te wijzigen of ermee te knoeien. Het computergebruik in het Verkooppunt is de verantwoordelijkheid van de eigenaar van het Verkooppunt. SB is niet verantwoordelijk voor het onjuiste gebruik van de computer door

derde partijen die daarvoor geen toestemming hebben van de eigenaar van het Verkooppunt. Alle gegevens die ontvangen worden van het Verkooppunt worden geacht geldig te zijn, dus het is de verantwoordelijkheid van de eigenaar van het Verkooppunt om te garanderen dat enkel daartoe gemachtigde personen de computer bedienen. De eigenaar dient het SB Hoofdkantoor zo snel mogelijk in te lichten over eender welk onrechtmatig gebruik of diefstal zodat SB de gegevensontvangst van het Verkooppunt kan stopzetten. Onder diefstal wordt ook verstaan de onrechtmatige kopie van de computersoftware.

BONUS BETALINGEN

SB heeft het recht om een schema te introduceren dat bonussen uitkeert aan winnende weddenschappen op elk moment en gedurende gelijk welke periode. Alle details van het bonus schema worden beschikbaar gesteld in alle SB Verkooppunten, minimum 48 uur voor de datum dat deze van kracht worden.

SB behoudt zich het recht elk Bonus schema te wijzigen of te stoppen op gelijk welk moment, waarbij het alle wijzigingen in alle SB Verkooppunten, minimum 48 uur voor dat deze van kracht worden, zal ter beschikking stellen.

Alle ontvangstbewijzen afgegeven vóór de effectieve datum van beëindiging van de toekenning van bonussen zullen de voorwaarden behouden die in voege waren op het moment dat de weddenschap werd geplaatst.

In geval dat een evenement wordt geannuleerd of een quotering van 1.00 toebedeeld krijgt, zal het evenement niet in aanmerking worden genomen voor de minimum bonus voorwaarden.

De potentiële winst van de bonus zal worden aangeduid op het ontvangstbewijs van de weddenschap zodat de klanten hiervan op de hoogte zijn.

SPECIALE REGELS - ALGEMENE SPECIFICATIES

Dead Heat Regels

In geval van een evenement dat op een gelijkstand eindigt met meer dan één winnaar terwijl enkel één winnaar beschouwd werd, zullen de DEAD HEAT- regels van toepassing zijn. Een dead heat is een resultaat waarbij twee of meer deelnemers een eindpositie delen. Een dead heat selectie wordt geacht half winnaar, half verliezer te zijn en wordt dus afgerekend tegen halve quoteringen aan de volledige inzet. In een driedelige dead heat wordt de selectie geacht een derde winnaar en twee derde verliezer te zijn en wordt deze afgerekend tegen een derde van de quoteringen aan de volledige inzet.

Gewijzigde resultaten

De resultaten zijn deze van het sportveld of het podium. Eropvolgende onderzoeken door de relevante instantie/instanties worden in beschouwing genomen voor de afhandeling, maar eender welk onderzoek dat wordt ingesteld de dag erna of later, wordt niet in beschouwing genomen (Zie Autosport voor uitzonderingen).

Voorbeeld

In de zesde etappe van de Tour De France 1999 wielrennen, eindigde Steels eerste met Cipollini op de tweede plaats. Er werd onmiddellijk een onderzoek ingesteld en Steels verloor de eerste plaats wegens duwen, en daarom kreeg Cipollini de eerste plaats, en was Cipollini de winnaar voor de afhandeling van de weddenschap. Moest het onderzoek de volgende dag zijn ingesteld, dan zou Steels als winnaar zijn beschouwd voor de afhandeling. Daarom moeten onderzoeken door de bevoegde instanties ingesteld worden op dezelfde dag van het evenement.

Plaatswijzigingen

In geval van een plaatswijziging die niet gepubliceerd of meegedeeld werd aan SB op het ogenblik dat de wedstrijd quoteringen werden uitgegeven, met weddenschappen die aanvaard werden volgens de uitgegeven quoteringen, blijven de weddenschappen geldig op voorwaarde dat de plaats van het gebeuren niet het speelveld van de tegenstander is. In dit geval worden de selecties voor deze wedstrijd ongeldig verklaard en zal de klant op aanvraag worden terugbetaald. In geval van een weddenschap op dat evenement en andere, wordt het deel van de weddenschap met de plaatswijziging afgerekend tegen een quotering van 1.00.

Specifieke Toernooi Regels

Indien een toernooi of een mini-toernooi plaatsvindt in een land, worden de wedstrijden geloot door de officiële organisatie van het toernooi; hierbij kan het gebeuren dat het land waar het toernooi plaatsvindt als bezoekende ploeg wordt geloot en waarbij de wedstrijden zullen weergegeven worden zoals beslist door de officiële organisatie van het toernooi. Dit kan gebeuren bij verschillende sporten.

Voorbeeld 1: Wereldkampioenschap Volleybal gaat door in Zagreb (Kroatië). Wedstrijd wordt geloot Duitsland v Kroatië en de wedstrijd wordt weergegeven als Duitsland v Kroatië **EN NIET** als Kroatië v Duitsland.

Voorbeeld 2: Tijdens de World Cup in Brazilië wordt de wedstrijd geloot Mexico v Brazilië, de wedstrijd wordt weergegeven als Mexico v Brazil **EN NIET** als Brazilië v Mexico.

Opgaves – Groep Weddenschappen

In het geval een speler zich terugtrekt vóór de start van het evenement, en waarbij deze nog steeds vermeld staat in de weddenschap als deelnemer, zullen alle weddenschappen ingezet op overblijvende spelers binnen die groep onderworpen zijn aan een inhouding van de winst van al dergelijke weddenschappen volgens de volgende schaalverdeling:

- 1.11 of minder 90%
- 1.12 tot 1.18 85%
- 1.19 tot 1.25 80%
- 1.26 tot 1.30 75%
- 1.31 tot 1.40 70%
- 1.41 tot 1.55 65%
- 1.56 tot 1.60 60%
- 1.61 tot 1.80 55%

1.81 tot 1.95 50%
1.96 tot 2.20 45%
2.21 tot 2.50 40%
2.51 tot 2.75 35%
2.76 tot 3.30 30%
3.31 tot 4.00 25%
4.01 tot 5.00 20%
5.01 tot 6.50 15%
6.51 tot 10.00 10%
10.01 tot 15.00 5%

Meer dan 15.00 geen inhouding

In het geval dat 2 of meer deelnemers zich terugtrekken, zal de totale inhouding niet hoger zijn dan 90%. De bovenstaande inhoudingen zijn ook van toepassing op weddenschappen op paardenwedrennen aangegaan na 10.00 's morgens de dag vóór de race tot de starttijd van de race, indien een notering wordt aangenomen en een of meerdere paarden vervolgens worden teruggetrokken.

Betwistingen

In geval van een betwisting in verband met de uitslag of het resultaat van een evenement, waar van toepassing, zullen de statistieken van onze 'Live Betting' service provider worden gebruikt om de weddenschappen af te handelen, tenzij er onweerlegbaar bewijs is dat de statistieken van de service provider onjuist zijn. Waar service provider statistieken niet worden aangeboden, zullen we video bewijs ter ondersteuning gebruiken om weddenschappen te bepalen. Als om welke reden video bewijs niet beschikbaar is, zullen we gebruik maken van onafhankelijk bewijs en ons baseren op de meerderheid van de onafhankelijke opinies. Wanneer dit niet duidelijk is, waar toepasbaar, zal de officiële website van de competitie voorrang krijgen.

Ante Post/Outright Weddenschappen

Quoteringen voor niet vermelde spelers/teams/selecties zullen altijd beschikbaar worden gesteld op aanvraag.

Tabel gebaseerde weddenschappen

Bij elke quotering waarbij tabellen gebruikt worden, zoals bijvoorbeeld Correcte Score en Scoort/Scoort Niet, zullen de quoteringen weergegeven in het 'online betting' – aanbod alle andere standaard weergegeven quoteringen vervangen. Met uitzondering van mogelijke fouten.

SPECIALE SPORTREGELS

Speciale regels zijn van toepassing op alle gegevens met betrekking tot sportevenementen met de typische structuur van een wedstrijd tussen twee teams (team 1 en team 2) waarvan het eindresultaat het resultaat is op het einde van de officiële speeltijd van het spel uitgedrukt in twee cijfers, waarbij het eerste cijfer de score van het eerste team weergeeft en het tweede de score van het tweede team. Het eerste team wordt links aangeduid en wordt altijd beschouwd als de thuisploeg. Team twee wordt rechts aangeduid en wordt altijd beschouwd als de bezoekende ploeg. Ook als een spel op een neutrale plaats gespeeld wordt, wordt het team links als de thuisploeg beschouwd en het team rechts als de bezoekende ploeg. Als gelijkspel een noteringsoptie is, staat de quotering in het centrum onder selectie X.

In het geval van een onjuist vermelde wedstrijd of vastgelegde wedstrijd in gelijk welke sport onbedoeld wordt aangeboden door SB en niet voorzien is om plaats te vinden, zullen alle aangegane weddenschappen ongeldig zijn en afgerekend worden tegen een quotering van 1.00.

Voorbeeld

Een tenniswedstrijd wordt onjuist aangeboden door SB als Hewitt v. Federer, terwijl het ingevoerd zou moeten zijn als Roddick v. Federer. Dergelijke wedstrijden worden ongeldig beschouwd, ook al wint of verliest de juist vermelde speler.

In geval van wedstrijden die geen voetbal zijn, bijvoorbeeld Basketbal of IJshockey dient de officiële speeltijd voltooid te worden met eventuele blessuretijd die de scheidsrechters nodig achten toe te voegen opdat het resultaat geldig is, alle resultaten behaalt op minder dan de volledige officiële speeltijd, zijn ongeldig en worden afgehandeld tegen een quotering van 1.00.

Voor alle sport evenementen, als een deelnemer zich terugtrekt of uitgesloten wordt vooraleer het evenement start – en de bovenstaande regel "Opgaves – Groep Weddenschappen" niet van toepassing wordt geacht – worden de weddenschappen op deze selectie *om het toernooi outright te winnen* als nietig beschouwd. Mogelijke fouten uitgesloten.

, met uitzondering van golf en wielrennen, geldt dat als een deelnemer zich terugtrekt of uitgesloten wordt vóór het toernooi begint, de weddenschappen op deze selectie om het toernooi 'Outright' te winnen als verliezend worden beschouwd (all in, run or not, play or not). Mogelijke fouten uitgezonderd.

Bij niet-sportieve evenementen, zoals Oscars, Miss World, Eurovisie Songfestival, worden de weddenschappen enkel aanvaard op een "singles-only" basis, en kunnen niet gecombineerd worden met gelijk welk andere evenement. Alleen als een speciale combinatie quotering wordt aangeboden.

Er kunnen verschillende sporten gecombineerd worden voor het behalen van een minimum aanvraag 3, indien vereist.

Voorbeeld

Een aanvraag 3 op twee IJshockey wedstrijden en 1 voetbal (min 3) - Jokerit, TPS & Osters - is aanvaardbaar.

American Football

Het resultaat wordt bepaald door de score op het einde van het spel **INCLUSIEF** verlengingen, behalve voor Half Time/Full Time weddenschappen waar enkel het resultaat op het einde van de officiële speeltijd telt. In geval van afgelaste of uitgestelde wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig tenzij de wedstrijd de volgende dag gespeeld wordt, behalve voor weddenschappen waarvan de uitslag reeds bepaald werd op het tijdstip van de afgelasting bijvoorbeeld: 'First Touchdown Scorer.'

Atletiek

All in compete or not. Atleten met Gouden, Zilveren en Bronzen medailles worden respectievelijk 1ste, 2de, en 3de beschouwd voor de weddenschappen. Bij gebrek aan een ceremonie voor de uitreiking van de medailles, worden weddenschappen afgerekend volgens het officiële I.A.A.F. resultaat (of gelijkaardig bestuursorgaan) onmiddellijk na de competitie.

Australische Rugby Regels

Alle Australian Rugby weddenschappen worden afgehandeld volgens 80 minuten spelen, tenzij anders vermeld. Als het spel resulteert in een gelijkspel, dan zal de inzet worden terugbetaald, tenzij er een quoterings wordt aangeboden voor een gelijkspel. Weddenschappen worden enkel afgehandeld op basis van het officiële AFL resultaat.

Als een wedstrijd wordt gestaakt vóór 80 minuten speeltijd, zijn alle weddenschappen op die wedstrijd ongeldig, behalve voor die opties die onvoorwaardelijk zijn bepaald.

Als een wedstrijd wordt uitgesteld en verschoven naar de volgende dag, zal uw weddenschap op de wedstrijd geldig blijven.

Als de wedstrijd niet meer gespeeld wordt op de aangekondigde locatie, zal uw weddenschap geldig blijven. Dit geldt zolang de locatie niet is veranderd in de locatie van de tegenstander.

Badminton

Een wedstrijd wordt geacht te zijn begonnen met de eerste service van de wedstrijd. Indien het vereiste aantal games om een wedstrijd te winnen niet voltooid zijn of een speler opgeeft vóór of tijdens een wedstrijd, dan zijn alle weddenschappen geplaatst op de wedstrijd nietig en worden ze afgerekend tegen een quoterings van 1.00.

Baseball

Het resultaat wordt bepaald door de score op het einde van het spel **INCLUSIEF** verlengingen. Indien twee teams geprogrammeerd worden om twee keer te spelen, 'back to back', op eender welke dag, hebben de uitgegeven quoterings enkel betrekking op het eerste spel en het resultaat van het eerste spel zal de score zijn die gebruikt wordt voor de afhandeling. De score van het tweede spel zal worden genegeerd.

Het resultaat van een spel is officieel na 5 innings van het spel tenzij de thuisploeg leidt na 4.5 innings. Als een spel 'uitgesteld' of opgeschort wordt, wordt de winnaar bepaald door de score na de laatste full inning (tenzij de thuisploeg een gelijkspel scoort, of de leiding neemt in de laatste helft van de inning, in dit geval wordt de winnaar bepaald door de score op het tijdstip dat het spel uitgesteld wordt). In het geval van een gelijkspel wordt de wedstrijd als ongeldig beschouwd voor afhandelingsdoeleinden. Bij uitgestelde, gestaakte of afgelaste wedstrijden, is een niet-gespeelde of uitgestelde wedstrijd ongeldig voor de afhandeling, tenzij er de volgende dag wordt gespeeld.

Basketbal

In geval van Basketbal, voor 1X2 quoterings, wordt het resultaat beslist door de score op het einde van de officiële speeltijd, ZONDER verlengingen, maar het besliste resultaat voor 'HANDICAP', 'Under/Over', 'Winning Margin', 'Money line' en 'Oneven/Even' is het eindresultaat op het einde van het spel MET verlengingen. Elke basketbalwedstrijd die werd gestopt vóór de voltooiing van het vermelde aantal minuten van de officiële volledige speelduur zal ongeldig zijn, behalve voor deze weddenschappen waarvan het resultaat reeds bepaald was op het moment van stopzetting.

1X2: Voorspel de afloop van de wedstrijd. Overwinning door de thuisploeg of de bezoekende ploeg. Indien de wedstrijd eindigt in een gelijkspel, is de winnende selectie X (bv. Heat v Bulls 99 – 99)

Italian style 1X2: Voorspel de winnaar van de wedstrijd (inclusief verlengingen) door gebruik te maken van volgende criteria:

1 – de thuisploeg wint met 6 punten of meer.

X – een gelijkspel of overwinning door een van beide teams met 5 punten of minder.

2 – de bezoekers winnen met 6 punten of meer.

Punten Wedstrijd Weddenschap: Voorspel wie van de geselecteerde spelers de meeste punten in de wedstrijd zal maken. Indien beide spelers hetzelfde aantal punten maken of 1 of beide spelers niet deelneemt aan de wedstrijd, dan zijn alle weddenschappen ongeldig en worden deze gevalideerd aan een quoterings van 1.00. Resultaten worden beslist d.m.v. de officiële website van deze competitie. Verlengingen tellen mee.

Assist Wedstrijd Weddenschap: Voorspel wie van de geselecteerde spelers de meeste 'assists' zal krijgen tijdens de wedstrijd. Indien beide spelers hetzelfde aantal assists krijgen of één of beide spelers neemt niet deel aan de wedstrijd, dan zijn alle weddenschappen ongeldig en worden deze gevalideerd aan een quoterings van 1.00. Resultaten worden beslist door de officiële website van deze competitie. Verlengingen tellen mee.

Rebound Wedstrijd Weddenschap: Voorspel wie van de geselecteerde spelers de meeste 'rebounds' in de wedstrijd zal scoren. Indien beide spelers hetzelfde aantal 'rebounds' krijgen of één of beide spelers neemt niet deel aan de wedstrijd, dan zijn alle weddenschappen ongeldig en worden deze gevalideerd aan een quoterings van 1.00. Resultaten worden beslist d.m.v. de officiële website van deze competitie. Verlengingen tellen mee.

Individuele Speler/Team Under/Over Punten: Voorspel of de geselecteerde speler/team onder (minder dan) of over (meer dan) een voorgesteld aantal punten zal scoren.

Indien de speler/het team niet deelneemt aan de wedstrijd, dan zijn alle weddenschappen ongeldig en worden deze gevalideerd aan een quoterings van 1.00. Resultaten worden beslist d.m.v. de officiële website van deze competitie. Verlengingen tellen mee.

Individuele Speler Under/Over Assists: Voorspel of de geselecteerde speler onder (minder dan) of over (meer dan) een voorgesteld aantal 'assists' zal scoren.

Indien de speler niet deelneemt aan de wedstrijd, dan zijn alle weddenschappen ongeldig en worden deze gevalideerd aan een quoterings van 1.00. Resultaten worden beslist d.m.v. de officiële website van deze competitie. Verlengingen tellen mee.

Individuele Speler Under/Over Rebounds: Voorspel of de geselecteerde speler onder (minder dan) of over (meer dan) een voorgesteld aantal 'rebounds' zal scoren. Indien de speler niet deelneemt aan de wedstrijd, dan zijn alle weddenschappen ongeldig en worden deze

gevalideerd aan een quotering van 1.00. Resultaten worden beslist d.m.v. de officiële website van deze competitie. Verlengingen tellen mee.

Half Time/Full Time: Voor Half Time/Full Time weddenschappen, voorspel de uitslag aan het einde van de eerste speelhelft en aan het einde van de volledige speeltijd (bv. half-time bezoekers, full-time thuisploeg). Deze weddenschap is inclusief extra tijd.

Winnende Marge: Voorspel de exacte marge van overwinning door het gespecificeerde team. Er zijn 7 selecties mogelijk: 1-5 punten, 6-10 punten, 11-15 punten, 16-20 punten, 21-25 punten, 26-30 punten, 31 of meer punten. Eindresultaat is inclusief extra tijd.

Hoogst scorende kwarttijd: De kwarttijd met de hoogst gecombineerde score van beide teams wordt beschouwd als winnend. Indien er een gelijkstand is voor de hoogst scorende kwarttijd, zullen de Dead Heat regels van toepassing zijn.

Basketbal (Weddenschappen spelers)

Speler Punten Opties

Punten Wedstrijd Weddenschap:

1X2: Voorspel wie van de geselecteerde spelers de meeste punten in de wedstrijd zal maken. Indien 1 of beide spelers niet deelnemen aan de wedstrijd, dan zijn alle weddenschappen ongeldig en worden deze gevalideerd aan een quotering van 1.00. Resultaten worden beslist d.m.v. de officiële website van deze competitie. Verlengingen tellen mee.

Eindresultaat met Handicap: Voorspel wie van de geselecteerde spelers meer punten (toegevoegd aan het vooropgestelde handicapcijfer) zal scoren in hun respectievelijke, reële wedstrijden. Als de som van de punten behaald door de eerste speler (toegevoegd aan het vooropgestelde handicap-cijfer) hoger is dan de som van de punten behaald door de tweede speler, is de winnende selectie 1H; als de som van de punten behaald door de eerste speler (toegevoegd aan het vooropgestelde handicap-cijfer) lager is dan de som van punten behaald door de tweede speler, is de winnende selectie 2H; anders is de weddenschap ongeldig. Als 1 of beide spelers niet deelnemen aan de wedstrijd, zijn de weddenschappen ongeldig en worden deze gevalideerd aan een quotering van 1.00.

Money Line: Voorspel wie van de geselecteerde spelers de meeste punten zal scoren tijdens de wedstrijd. Wanneer ze beiden hetzelfde aantal punten scoren of 1 of beide spelers neemt niet deel aan de wedstrijd, zijn alle weddenschappen ongeldig en worden deze afgehandeld aan een quotering van 1.00. Resultaten worden beslist d.m.v. de officiële website van deze competitie. Verlengingen tellen mee.

Under/Over: Voorspel of het totaal aantal punten gescoord door de geselecteerde spelers Under (minder dan) of Over (meer dan) het totaal aantal aangegeven punten zal zijn. Indien 1 of beide spelers niet deelnemen aan de wedstrijd, dan zijn alle weddenschappen ongeldig en worden deze afgehandeld aan een quotering van 1.00. Resultaten worden beslist d.m.v. de officiële website van deze competitie. Verlengingen tellen mee.

Speler Assists Opties

Assist Wedstrijd Weddenschap:

1X2: Voorspel wie van de geselecteerde spelers de meeste 'assists' zal krijgen in de wedstrijd. Indien 1 of beide spelers niet deelnemen aan de wedstrijd, dan zijn alle weddenschappen ongeldig en worden deze afgehandeld aan een quotering van 1.00. Resultaten worden beslist door de officiële website van deze competitie. Verlengingen tellen mee.

Eindresultaat met Handicap: Voorspel wie van de geselecteerde spelers meer 'assists' (toegevoegd aan een vooropgesteld handicap-cijfer) zal krijgen in hun respectievelijke, reële wedstrijden. Als de som van de "assists" behaald door de eerste speler (toegevoegd aan het vooropgestelde handicap-cijfer) hoger is dan de 'assists' behaald door de tweede speler, is de winnende selectie 1H; als de som van de behaalde 'assists' door de eerste speler (toegevoegd aan het vooropgestelde handicap-cijfer) lager is dan de som van 'assists' behaald door de tweede speler, is de winnende selectie 2H; anders is de weddenschap ongeldig. Als 1 of beide spelers niet deelnemen aan de wedstrijd, zijn de weddenschappen ongeldig en worden deze afgehandeld aan een quotering van 1.00.

Money Line: Voorspel wie van de geselecteerde spelers de meeste 'assists' zal krijgen tijdens de wedstrijd. Wanneer ze beiden hetzelfde aantal 'assists' krijgen of 1 of beide spelers nemen niet deel aan de wedstrijd, zijn alle weddenschappen ongeldig en worden deze afgehandeld aan een quotering van 1.00. Resultaten worden beslist door d.m.v. de officiële website van deze competitie. Verlengingen tellen mee.

Under/Over: Voorspel of het totaal aantal verkregen 'assists' door de geselecteerde spelers Under (minder dan) of Over (meer dan) het totaal aantal aangegeven 'assists' zal zijn. Indien 1 of beide spelers niet deelnemen aan de wedstrijd, dan zijn alle weddenschappen ongeldig en worden deze gevalideerd aan een quotering van 1.00. Resultaten worden beslist d.m.v. de officiële website van deze competitie. Verlengingen tellen mee.

Speler Rebound Opties

Rebound Wedstrijd Weddenschap:

1X2: Voorspel wie van de geselecteerde spelers de meeste 'rebounds' in de wedstrijd zal krijgen. Indien 1 of beide spelers niet deelnemen aan de wedstrijd, dan zijn alle weddenschappen ongeldig en worden deze afgehandeld aan een quotering van 1.00. Resultaten worden beslist d.m.v. de officiële website van deze competitie. Verlengingen tellen mee.

Eindresultaat met Handicap: Voorspel wie van de geselecteerde spelers meer 'rebounds' (toegevoegd aan het vooropgestelde handicap-cijfer) zal krijgen in hun respectievelijke, reële wedstrijden. Als de som van de "rebounds" behaald door de eerste speler (toegevoegd aan het vooropgestelde handicap-cijfer) hoger is dan de 'rebounds' behaald door de tweede speler, is de winnende selectie

1H; als de som van de behaalde 'rebounds' door de eerste speler (toegevoegd aan het vooropgestelde handicap-cijfer) lager is dan de som van 'rebounds' behaald door de tweede speler, is de winnende selectie 2H; anders is de weddenschap ongeldig. Als 1 of beide spelers niet deelnemen aan de wedstrijd, zijn de weddenschappen ongeldig en worden deze afgehandeld aan een quotering van 1.00.

Money Line: Voorspel wie van de geselecteerde spelers de meeste 'rebounds' zal krijgen tijdens de wedstrijd. Wanneer ze beiden hetzelfde aantal 'rebounds' krijgen of 1 of beide spelers nemen niet deel aan de wedstrijd, zijn alle weddenschappen ongeldig en worden deze afgehandeld aan een quotering van 1.00. Resultaten worden beslist door d.m.v. de officiële website van deze competitie. Verlengingen tellen mee.

Under/Over: Voorspel of het totaal aantal verkregen 'rebounds' door de geselecteerde spelers Under (minder dan) of Over (meer dan) zal zijn dan het totaal aantal aangegeven aantal 'rebounds'. Indien 1 of beide spelers niet deelnemen aan de wedstrijd, dan zijn alle weddenschappen ongeldig en worden deze gevalideerd aan een quotering van 1.00. Resultaten worden beslist d.m.v. de officiële website van deze competitie. Verlengingen tellen mee.

Strandvoetbal

Alle wedstrijd opties worden afgehandeld op basis van de reguliere speeltijd (zoals bepaald door het bestuursorgaan van de competitie), tenzij anders vermeld. De reguliere speeltijd moet beëindigd zijn opdat de weddenschappen geldig zijn, tenzij anders vermeld.

Indien een wedstrijd wordt gestaakt voor het einde van de reguliere speeltijd, zijn alle weddenschappen op deze wedstrijd ongeldig, met uitzondering van deze opties waarbij het resultaat reeds onvoorwaardelijk werd bepaald.

Indien een wedstrijd uitgesteld wordt en de volgende dag wordt gespeeld, blijft de weddenschap geldig.

Indien de wedstrijd niet langer wordt gespeeld op de voorziene locatie, blijft de weddenschap geldig. Dit is van toepassing tot zolang de locatie niet gewijzigd werd naar deze van de tegenstander.

Strandvolleybal

Waar van toepassing zal de presentatie op het podium de afhandeling van de weddenschappen bepalen. Latere diskwalificaties en/of beroepsprocedures hebben geen invloed op de weddenschappen.

In het geval dat één van de vermelde spelers wijzigt voordat de wedstrijd begint, zijn alle weddenschappen ongeldig. In het geval een wedstrijd begint, maar niet wordt beëindigd, zijn alle weddenschappen ongeldig, met uitzondering van deze opties waarbij het resultaat reeds onvoorwaardelijk werd bepaald.

In het geval dat een wedstrijd start maar niet beëindigd wordt, dan zijn alle weddenschappen ongeldig, tenzij het resultaat van een specifieke optie reeds werd bepaald, of indien er geen ontvankelijke manier is om de set en/of de wedstrijd op een normale manier te laten eindigen zonder onvoorwaardelijk de uitslag van een specifieke optie te bepalen.

Voorbeeld

Een set wordt gestaakt bij 18-17: weddenschappen op Over/Under 35.5 Set – Totaal Punten, worden afgehandeld als respectievelijk winnaars/verliezers, daar een natuurlijke beëindiging van de set ten minste 36 punten zou hebben opgeleverd.

Bowling

Outright weddenschappen

All in, compete or not.

Wedstrijd weddenschappen

In het geval een wedstrijd start maar niet wordt beëindigd, zal de speler die naar de volgende ronde gaat, als winnaar worden beschouwd. In het geval van een 'walkover' (dit is waarbij een van de spelers zich terugtrekt vóór de wedstrijd) zijn alle weddenschappen ongeldig.

Set weddenschappen

Het totale aantal sets nodig om een wedstrijd te winnen, moet beëindigd worden. Indien de wedstrijd toegekend wordt aan een speler voordat het volledige aantal sets werd beëindigd, zullen alle set weddenschappen ongeldig zijn.

Gestaakte of Uitgestelde wedstrijden

Voor wedstrijden die gestaakt worden of worden uitgesteld, en voorzien zijn plaats te vinden de volgende dag, blijft de weddenschap geldig. Indien de wedstrijd niet de volgende dag plaatsvindt, dan zal de weddenschap ongeldig zijn.

Vechtsporten (Boksen & andere vechtsporten)

Uitgestelde gevechten: Weddenschappen blijven 30 dagen geldig. Als een deelnemer vervangen wordt door een invaller, zijn alle weddenschappen met betrekking tot dat gevecht ongeldig.

Ronde na Ronde weddenschap: Indien een van de deelnemers de bel niet beantwoordt voor de volgende ronde, wordt zijn tegenstander geacht het gevecht te hebben gewonnen in de voorafgaande ronde. Indien, om het even welke reden, een puntenbeslissing wordt genomen alvorens alle rondes voltooid zijn, worden de weddenschappen afgerekend volgens de ronde waarin het gevecht werd stopgezet. 'To win on points' weddenschappen worden enkel als winnend beschouwd als alle rondes voltooid zijn. In het geval een quotering wordt toegekend voor een gelijkspel en in het geval dit zich voordoet, dan zullen de weddenschappen op een winnende bokser als verliezend worden beschouwd.

Cricket

Wedstrijd Weddenschappen: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het officiële resultaat. Indien een wedstrijd officieel wordt aangegeven "zonder resultaat", zullen alle weddenschappen op die wedstrijd ongeldig zijn. Indien een wedstrijd beïnvloed wordt door externe factoren (zoals slechte weersomstandigheden), worden de weddenschappen afgehandeld volgens de officiële competitierregels (dit omvat tevens wedstrijden waarop een wiskundige berekening van toepassing is zoals de methode Duckworth-Lewis (DL) of het Jayadevan-systeem (VJD)).

Indien een testmatch op een gelijkstand eindigt (bij het einde van de wedstrijd hebben beide teams precies hetzelfde aantal runs gescoord), zijn de dead heat-regels van toepassing en worden alle weddenschappen op gelijkspel als verliezend beschouwd. Voor eendagswedstrijden (nationaal en internationaal), zijn de dead heat-regels van toepassing indien er geen quoterings werd toegekend voor gelijkspel en de officiële competitierregels geen winnaar uitroepen.

Bij wedstrijden in afvaltoernooien, wordt het team dat doorgaat naar de volgende ronde als winnend beschouwd, zelfs indien de wedstrijd afgesloten wordt met een 'bowl-out'. Indien de wedstrijd gestaakt wordt omwille van tussenkomsten van buitenaf, zijn alle weddenschappen op de betrokken wedstrijd ongeldig.

Top Runscorer: Weddenschappen voor een specifieke wedstrijd zijn alleen van toepassing op de eerste innings. Indien een batsman opgeeft en zijn innings (slagbeurten) niet hervat, blijft zijn score behouden. Weddenschappen op eender welke andere speler die geen deel uitmaakt van de elf startende spelers worden als ongeldig beschouwd. Weddenschappen geplaatst op een speler die deel uitmaakt van de elf starters blijven behouden, ongeacht of zij aan 'bat' komen of niet. Indien twee speler gelijk eindigen als top batsman, zijn de dead heat-regels van toepassing.

Alle weddenschappen betreffende één innings zijn ongeldig indien minder dan 20 overs (10 overs bij 20/20-wedstrijden) worden afgewerkt omwille van externe factoren (zoals slecht weer). Deze regel is van toepassing tenzij een team volledig uitgeschakeld is, of de wedstrijd wint in minder dan de helft van de geplande overs.

Series Weddenschappen: Indien een series om eender welke reden wordt uitgesteld nog vóór het geplande aantal wedstrijden heeft plaatsgevonden, wordt het team dat op dat ogenblik leidt als winnaar beschouwd voor afhandeling van de weddenschappen. Deze regel geldt ook voor de afhandeling van weddenschappen op 'top series runscorer' en 'top series wicket taker'. Indien een series eindigt in een gelijke stand en geen quoterings is opgegeven voor gelijkspel zijn de dead heat-regels van toepassing. Weddenschappen op de juiste score van de series worden als ongeldig beschouwd indien het vooropgestelde aantal wedstrijden niet wordt afgewerkt. Weddenschappen op 'top batsman' of 'top bowler' opties worden afgehandeld op basis van 'all in play or not'.

Curling

Outright Weddenschappen: All-in, compete or not.

Wedstrijd Weddenschappen: Alle wedstrijden worden afgehandeld op de eindscore. Voor de weddenschappen tellen ook de extra 'ends' mee.

End Weddenschap: Indien voor 'end' weddenschappen, een 'Blank End' quoterings niet wordt aangeboden, zullen alle weddenschappen ongeldig zijn als er een Blank End is (0:0).

Wielrennen

Outright Betting: Non runner – geen weddenschap.

Wielrenners moeten de startlijn kruisen van het respectievelijke evenement / etappe om geacht te worden te hebben deelgenomen, anders zijn de weddenschappen ongeldig.

Alle Tour of Individuele Etappe weddenschappen worden afgerekend volgens het officiële resultaat op het tijdstip van de prijzen of podium presentatie (Zie Speciale Regels – Wijziging van de resultaten).

Wedstrijd weddenschappen (Head to Head): De resultaten worden afgehandeld op basis van de officiële klasseringen, in het geval een renner niet deelneemt, is de weddenschap ongeldig.

Darts

Wedstrijd Weddenschappen: De speler die doorgaat naar de volgende ronde wordt als winnaar beschouwd, behalve in geval van een 'walk-over'; in dat laatste geval zijn alle weddenschappen op de wedstrijd ongeldig.

Set/Correcte Score Weddenschappen: Indien het vereiste aantal sets of legs om te winnen niet gespeeld werden, zijn alle weddenschappen op 'set/correcte score' ongeldig.

Veldhockey

Alle wedstrijd opties worden afgehandeld op basis van de reguliere speeltijd (eigen aan het bestuursorgaan van de betreffende competitie). De reguliere speeltijd dient beëindigd te worden, tenzij anders aangegeven.

Indien een wedstrijd gestaakt wordt vóór het einde van de reguliere speeltijd, zijn alle weddenschappen op deze wedstrijd ongeldig, met uitzondering van deze opties waarvan het resultaat reeds onvoorwaardelijk werd bepaald.

Indien een wedstrijd uitgesteld is en de volgende dag wordt gespeeld, blijft uw weddenschap geldig.

Indien de wedstrijd niet langer gespeeld wordt op de voorziene locatie, blijft uw weddenschap geldig. Dit is van toepassing voor zover de locatie niet gewijzigd is naar de locatie van de tegenstander.

Zaalvoetbal (Futsal)

Verlengingen tellen niet mee.

Eindresultaat 1X2: Team één (1) wordt aangegeven aan de linkerkant en wordt altijd beschouwd als de thuisploeg. Team twee (2) wordt aangegeven aan de rechterkant en wordt altijd beschouwd als de bezoekende ploeg. Ook, als de wedstrijd gespeeld wordt op neutraal terrein, wordt het team aan de linkerkant beschouwd als de thuisploeg en deze aan de rechterkant de bezoekende ploeg. Gelijkspel wordt weergegeven in het midden onder selectie X

Gelijkspel Geen Weddenschap: Voorspel het winnende team. Indien de wedstrijd eindigt op een gelijkspel worden alle weddenschappen aan quoterings 1.00 afgehandeld. Reguliere speeltijd enkel, Verlengingen tellen niet mee.

Doelpunten thuisploeg: Voorspel het exacte aantal doelpunten dat de thuisploeg zal scoren. Reguliere speeltijd enkel, Verlengingen tellen niet mee.

Doelpunten bezoekende ploeg: Voorspel het exacte aantal doelpunten dat de bezoekende ploeg zal scoren. Reguliere speeltijd enkel, Verlengingen tellen niet mee.

Correcte Score: Alle weddenschappen worden afgehandeld aan de correcte score op het einde van de reguliere speeltijd.

Oneven/Even: Zullen de doelpunten van de wedstrijd oneven of even zijn? Een 0-0 resultaat wordt beschouwd als even.

Under/Over Goals: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het totaal aantal gescoorde doelpunten in de wedstrijd t.o.v. een vooraf vastgelegd aantal.

Eerste Helft Resultaat 1X2: Alle weddenschappen worden afgehandeld op basis van het resultaat aan het einde van de eerste helft. Volgende opties zijn mogelijk: thuisploeg (1), gelijkspel (X) en bezoekende ploeg (2), de thuisploeg is aangeduid aan de linkerzijde, de bezoekende ploeg is aangeduid aan de rechterzijde.

Eerste Helft Enkel Under/Over Goals: Weddenschappen worden afgehandeld op het totaal aantal doelpunten gescoord in de eerste helft t.o.v. een vooraf vastgelegd aantal.

Golf

Outright Betting: Non runner – geen weddenschap.

Het resultaat van een play off bepaalt de winnaar indien vereist. Een speler wordt geacht te hebben gespeeld van zodra hij/zij afgeslagen heeft van de tee. Indien een toernooi door slecht weer wordt geteisterd, resulterend in een vermindering van het aantal gespeelde holes, zijn alle toernooi weddenschappen aangegaan na de laatste voltooide ronde ongeldig.

Groep Weddenschappen / Top Speler etc: Non Runner - geen weddenschap.

In het geval van een terugtrekking is een inhouding zoals bepaald in het hoofdstuk 'Speciale Regels' van toepassing. Dead heat-regels zijn van toepassing behalve als de winnaar bepaald wordt door een play off.

Toernooi Wedstrijd Weddenschappen: De afhandeling gebeurt op de speler die de hoogste plaats behaalt op het einde van het toernooi. Als een speler de schifting mist, wordt de andere speler als winnaar beschouwd. Indien beide spelers de schifting missen, dan zal de laagste score na twee rondes de afhandeling bepalen. Indien een speler gediskwalificeerd wordt of zich terugtrekt na de start, hetzij voor de voltooiing van twee rondes, hetzij nadat beide spelers de schifting gehaald hebben, wordt de andere speler als winnaar beschouwd. Indien een speler gediskwalificeerd wordt tijdens de 3de of 4de ronde, als de andere speler in de wedstrijd weddenschap de schifting al gemist heeft, dan wordt de gediskwalificeerde speler als winnaar beschouwd. Indien geen van beide spelers twee rondes voltooien, dan wordt de speler met de laagste 1ste ronde score beschouwd als winnaar voor de afhandeling. Indien geen enkele speler een ronde voltooit, zullen de weddenschappen op die wedstrijd ongeldig zijn. Enkel voltooide rondes tellen.

Twee, Drie en Vier Bal Weddenschappen: Weddenschappen zijn van kracht van zodra de spelers de bal van de tee slaan voor de eerste hole. Als de ronde wordt afgelast, zijn weddenschappen op die ronde ongeldig.

Handbal

Het resultaat wordt bepaald door de score op het einde van de officiële speeltijd, ZONDER verlengingen, indien gespeeld. Elke handbalwedstrijd die wordt gestopt vóór de voltooiing van het vermelde aantal minuten van de officiële volledige speelduur, zal ongeldig zijn, behalve voor deze weddenschappen waarvan het resultaat reeds bepaald was op het moment van de stopzetting.

Handicap: Een team krijgt een handicap die zal worden toegepast op het totaal aantal gewonnen punten. De hele wedstrijd moet worden voltooid of alle weddenschappen zijn ongeldig.

IJshockey

Het resultaat wordt bepaald door de score op het einde van de officiële speeltijd, ZONDER verlengingen voor alle opties met uitzondering van 'money line' dat verlengingen en periodeweddenschappen omvat. De weddenschap op de 3de periode is exclusief verlengingen. Als een wedstrijd eindigt op 0-0, zullen alle weddenschappen 'Eerste / Laatste team dat scoort' als ongeldig worden beschouwd. Voor Oneven/Even weddenschappen wordt een 0-0 resultaat als Even beschouwd.

Motorrijden

Race Resultaat: All in compete or not. Terugtrekkingen vóór de race worden als verliezend beschouwd. De eerste opwarmingsronde is de start van de race. De podiumposities worden gebruikt om de 1ste, 2de & 3de plaats te bepalen voor de weddenschappen.

Pole Positie: All in compete or not. De winnaar is die rijder die de snelste tijd neerzet tijdens de officiële kwalificatieronde. Latere diskwalificatie of forfait van de pole positie tellen niet mee voor weddenschappen.

Snelste Ronde: De rijder die de snelste ronde rijdt tijdens de race is de winnaar. Latere diskwalificatie of forfait tellen niet mee voor de weddenschappen.

Wedstrijd Weddenschappen (Head to Head): Resultaten worden afgerekend volgens de officiële classificaties. In geval geen enkele rijder de volledige raceafstand voltooit, bepaalt het aantal voltooide rondes de afhandeling. Als beide rijders hetzelfde aantal rondes vervolledigen zonder de race te beëindigen, zijn alle wedstrijd weddenschappen ongeldig. In het geval dat tijdens een Wedstrijd Weddenschap 1 of meerdere rijders zich niet kunnen kwalificeren voor de race, zullen de betreffende weddenschappen ongeldig zijn. Latere diskwalificatie of forfait tellen niet mee voor de weddenschappen.

Groep Weddenschappen: Non Runner – geen weddenschap.

In geval van terugtrekkingen, kan een inhouding worden toegepast zoals beschreven in de afdeling 'Bijzondere regels'. Latere diskwalificatie of forfait tellen niet mee voor de weddenschappen.

Related Contingency: Dezelfde rijder kan niet gecombineerd worden in meer dan één weddenschap.

Voorbeeld

V. Rossi 'wint', 'plaatst zich', 'wint de wedstrijd' en 'behaalt de pole position'. In het geval dat een related contingency weddenschap per vergissing wordt aangenomen, zullen de inzetten gelijk verdeeld worden in singles voor elke mogelijke gebeurtenis. (zie Artikel 12). In het geval een Moto GP evenement uitgesteld wordt en niet beëindigd wordt of opnieuw wordt gereden binnen de 72 uur na de originele starttijd, zullen alle weddenschappen met betrekking tot dit evenement ongeldig zijn en worden alle inzetten terugbetaald op aanvraag van de klanten.

Autosport

Wedstrijdresultaat: All in compete or not. Terugtrekkingen voorafgaand aan de race worden als verliezend beschouwd. De eerste (opwarmings)ronde geeft de start van de race aan. De podiumposities worden gebruikt om de 1ste, 2de en 3de plaats aan te duiden voor de weddenschappen, ongeacht eender welk later onderzoek. Latere diskwalificatie of forfait tellen niet mee voor de weddenschappen.

Pole positie: All in compete or not. De winnaar is de rijder die de snelste ronde gereden heeft op de desbetreffende dag. Latere diskwalificatie of forfait van de pole positie tellen niet mee.

Snelste ronde: De rijder die de snelste ronde rijdt op de dag in kwestie. Latere diskwalificatie of forfait tellen niet mee.

Wedstrijd Weddenschappen: De resultaten worden afgerekend volgens officiële classificaties. Ingeval geen enkele rijder eindigt, bepaalt het aantal vervolledigde rondes de afrekening. Indien beide rijders hetzelfde aantal rondes vervolledigen zonder te eindigen, zullen de weddenschappen ongeldig zijn. In het geval dat één of meerdere rijders in een Wedstrijd Weddenschap zich niet kunnen kwalificeren voor de race, zullen de desbetreffende weddenschappen ongeldig zijn. Latere diskwalificatie of forfait tellen niet mee voor de weddenschappen.

Klassement/Geen Klassement (Classify/Not Classify): De opwarmingsronde telt niet mee voor 'Classify / Not Classify' weddenschappen. Alle auto's die de race niet behoorlijk starten na de opwarmingsronde worden geacht de race niet gestart te hebben en zullen worden afgerekend tegen een quoterings van 1.00. Het resultaat is het officieel gegeven resultaat door de FIA, behalve in de bovenstaande omstandigheden waarbij de SB regels van toepassing zullen zijn. Latere diskwalificatie of forfait tellen niet mee voor de weddenschappen.

Een maximum van 8 Classify/Not Classify selecties wordt toegelaten in eender welke weddenschap. De maximale uitbetaling van weddenschappen met Classify/Not Classify selecties bedraagt 10.000€.

Eerste Rijder die Opgeeft: De resultaten worden afgerekend volgens de officiële classificaties. Indien meer dan één rijder uitgeschakeld wordt bij hetzelfde incident zijn de dead heat-regels van toepassing. Latere diskwalificatie of forfait tellen niet mee voor de weddenschappen.

Groep Weddenschappen: Non Runner – geen weddenschap.

Indien één of meerdere piloten zich terugtrekken uit de wedstrijd, kan een inhouding worden toegepast zoals aangegeven in de rubriek "Bijzondere regels". Latere diskwalificatie of forfait tellen niet mee voor de weddenschappen.

Related Contingency: Dezelfde bestuurder kan niet gecombineerd worden in eender welke andere Formule 1 weddenschap.

Voorbeeld:

L. Hamilton 'wint', 'plaatst zich', 'wint zijn wedstrijd' en 'behaalt de snelste ronde'. In geval dat een related contingency weddenschap per vergissing wordt aangenomen, zullen de inzetten gelijk verdeeld worden in singles voor elke mogelijke gebeurtenis (zie Artikel 12). In geval een wedstrijd gestaakt of uitgesteld wordt en niet opnieuw wordt gereden of beëindigd binnen de 72 uur, zullen alle betrokken weddenschappen nietig zijn en worden alle inzetten terugbetaald op aanvraag van de klanten.

Zal er een Safety Car procedure zijn Gedurende de Race?

Een Safety Car procedure wordt gedefinieerd als wanneer een Safety Car vooraan de leidende wagen rijdt tijdens een specifieke race. Indien de wedstrijd start met een Safety Car procedure, zullen alle weddenschappen op de Safety Car Opties worden afgehandeld als 'JA'. Indien de wedstrijd eindigt met een Safety Car procedure, maar de Safety Car had niet de mogelijkheid om nog voor de leidende wagen te komen, worden ook hier de weddenschappen afgehandeld als 'JA'. Virtuele Safety Car procedures tellen niet mee.

Netbal

Match winnaar

Weddenschappen worden geaccepteerd op een 1-2 basis.

Verlengingen en uitgebreide verlengingen tellen mee.

Indien een wedstrijd uitgesteld is en de volgende dag plaatsvindt, zal de weddenschap geldig blijven.

Indien de wedstrijd niet meer plaatsvindt op de vooropgestelde locatie blijven de weddenschappen geldig. Dit is van toepassing tot zolang de locatie niet is verschoven naar het terrein van de tegenstander.

Handicap weddenschappen

Verlengingen en uitgebreide verlengingen tellen mee.

Indien een wedstrijd uitgesteld is en de volgende dag plaatsvindt, zal de weddenschap geldig blijven.

Indien de wedstrijd niet meer plaatsvindt op de vooropgestelde locatie blijven de weddenschappen geldig. Dit is van toepassing tot zolang de locatie niet is verschoven naar het terrein van de tegenstander.

Rugby

Het resultaat wordt bepaald door de score op het einde van de wedstrijd ZONDER verlengingen. In geval van afgelaste of uitgestelde wedstrijden zijn weddenschappen ongeldig tenzij ze de volgende dag gespeeld worden, behalve voor weddenschappen waarvan de uitslag reeds vaststond op het tijdstip van de afgelasting bijvoorbeeld 'First Tryscorer'.

Snooker

Outright Betting: All in compete or not.

Match/Frame Betting: Ingeval een wedstrijd start maar niet vervolledigd wordt, zijn alle weddenschappen op die wedstrijd/frame ongeldig. Indien een speler niet deelneemt aan de wedstrijd zijn alle weddenschappen ongeldig en worden ze afgehandeld met een quotering van 1.00

Speedway

Teamwedstrijden: Outright en Handicap weddenschappen worden afgehandeld volgens de officiële competitierregels. Voor Handicap- & Under/Over weddenschappen dienen minstens 12 rondes te zijn afgewerkt; indien een wedstrijd wordt gestaakt voor er 12 rondes zijn afgewerkt zijn alle Handicap- & Under/Over weddenschappen ongeldig.

Grand Prix/Individuele Rijder wedstrijden: Bij individuele rijder wedstrijden wordt de presentatie van de piloten op het podium op het einde van de wedstrijd in aanmerking gekomen voor de afhandeling van de weddenschappen.

Rijder Under/Over Punten: Alleen de punten die een rijder tijdens de eerste vijf ritten van een wedstrijd scoort, tellen mee voor de weddenschappen. Toegekende bonuspunten – bijvoorbeeld met de Jokers – tellen niet mee.

Tafeltennis

Waar van toepassing, wordt de podiumpresentatie in aanmerking gekomen voor de afhandeling van de weddenschappen. Latere diskwalificaties en / of beroep hebben geen invloed op de weddenschappen.

Wedstrijd weddenschappen worden geaccepteerd op een 1-2 basis. In het geval dat één van de voorziene spelers van een wedstrijd wijzigt, zijn alle weddenschappen ongeldig. In het geval dat een wedstrijd start, maar niet wordt beëindigd, zijn alle weddenschappen ongeldig, tenzij specifieke opties waarvan de uitslag reeds onvoorwaardelijk werd bepaald, of tenzij er geen denkbare manier is waarop het spel en/of de wedstrijd tot een natuurlijk einde uitgespeeld kon worden zonder onvoorwaardelijk de uitslag van een specifieke optie te bepalen.

Voorbeeld: een spel wordt gestaakt bij 9-7: weddenschappen op Over/Under 16.5 Game - Total Points worden afgehandeld als respectievelijk winnend/verliezend, aangezien elke natuurlijke beëindiging van het spel tenminste 18 punten zou hebben opgeleverd.

Tennis

Outright Betting: All in compete or not.

Match Betting: In geval dat een wedstrijd start maar niet voltooid wordt, zijn alle weddenschappen op deze wedstrijd/set ongeldig, behalve voor de weddenschappen waarvan het resultaat reeds werd bepaald op dat moment. Bij weddenschappen op de eerste set, blijven deze geldig als de eerste set vervolledigd wordt. Indien een tenniswedstrijd om gelijk welke reden wordt uitgesteld, bijvoorbeeld programmawijziging of slecht weer, wordt het officiële resultaat gebruikt en zullen weddenschappen geldig blijven tot het eindresultaat.

Under/Over Eerste Set: Het totaal aantal games gespeeld in de eerste set.

Voorbeeld

Indien Federer v Nadal gestaakt wordt bij een score van 5-5, dan zijn alle weddenschappen 'Over 9.5' winnend, en alle weddenschappen 'Under 9.5' verliezend; alle weddenschappen op beide 'Under en Over 10.5 games' zijn ongeldig.

Correcte score: Voorspel de laatste set score van de wedstrijd. Wanneer een wedstrijd voorzien voor 3 sets, per ongeluk voor 5 sets wordt aangeboden (of omgekeerd), zijn alle weddenschappen op de correcte score nietig.

Eerste Set Correcte Score: Voorspel de einduitslag van de eerste set.

Totaal Games, genoemde Set: Hoeveel games worden er gespeeld in de genoemde set.

Voorbeeld: Federer v Nadal wordt stopgezet bij 5-5 in de 1e set. Weddenschappen op 'Under 9.5 games 1e set' worden beschouwd als verliezend, weddenschappen op 'Over 9.5 games 1e set' worden beschouwd als winnend. Weddenschappen op 'Under of Over 10.5 games' zijn nietig.

Totaal Aantal Sets: Hoeveel sets worden gespeeld in de wedstrijd. In het geval dat een wedstrijd wordt gestaakt bij 1-1 (in een 3 sets wedstrijd) of 2-2 in een 5 sets wedstrijd, zullen de winnende weddenschappen respectievelijk 3 sets en 5 sets zijn; weddenschappen op gelijk welk ander aantal sets worden als verliezend beschouwd. Indien om gelijk welke reden een wedstrijd wordt verlaagd inzake het aantal voorziene aantal sets, zullen weddenschappen op het 'Totaal aantal sets' ongeldig zijn.

Voorbeeld

Een Davis Cup wedstrijd wordt verlaagd van 5 sets naar 3 vanwege een 'dead rubber' voorval.

Under / Over Wedstrijd: Het totaal aantal games gespeeld in de volledige wedstrijd. Indien voor gelijk welke reden een wedstrijd wordt teruggebracht van de geplande aantal sets, zullen weddenschappen voor Under/Over totaal aantal games ongeldig zijn. In het geval van een 'Super tie breaker' tijdens een wedstrijd, geldt de 'Super tie breaker' als één game (een super tie breaker beslist een dubbelspel wedstrijd als de set score 1-1 is in een 3 sets wedstrijd).

Voorbeeld

Als Federer v Nadal wordt gestaakt met een score van 6-4 4-6 4-6 3-2, dan zijn weddenschappen op 'Over 32.5 games' winnend en alle weddenschappen op 'Under 32.5 games' verliezend; alle weddenschappen op zowel Under en Over 36.5 games zullen verliezend zijn.

Handicap Speler: Speler(s) zullen een handicap toebedeeld krijgen die zal worden toegepast op het totale aantal gewonnen games.

Zal er een Tie Break zijn: Wordt er een Tie Break gespeeld in de wedstrijd?

SPECIALE TENNIS REGELS

H2H Overall: Voorspel welke van de aangeboden tennisspelers de hoogste positie in het toernooi zal bereiken. Als beide spelers in hetzelfde stadium van het toernooi verloren hebben, zal de speler die de meeste sets in het hele toernooi gewonnen heeft als winnaar worden beschouwd; als beide spelers evenveel sets gewonnen hebben, is de weddenschap ongeldig. Indien één of beide van de geselecteerde spelers niet deelnemen aan het toernooi is de weddenschap ongeldig. Een speler neemt deel aan een toernooi als hij ten minste één enkele game voltooit in de eerste ronde wedstrijd.

H2H Aces: Voorspel welke van de aangeboden tennisspelers de meeste aces zal scoren in het volledige toernooi, kwalificatierondes niet inbegrepen. Indien één of beide van de geselecteerde spelers niet deelnemen aan het toernooi is de weddenschap ongeldig. Een speler neemt deel aan een toernooi als hij ten minste één enkele game voltooit in de eerste ronde wedstrijd. Indien beide spelers hetzelfde aantal aces scoren, zal de weddenschap ongeldig zijn. De officiële website van het toernooi zal de enige gebruikte referentie zijn.

1X2 Traject van het toernooi: Voorspel welke van de aangeboden tennisspelers het verste traject van het betreffende toernooi zal bereiken. Mogelijke uitkomsten: 1 (de eerste speler bereikt een verder traject van het respectievelijke toernooi), X (beide spelers bereiken hetzelfde traject van hun respectievelijke toernooien), 2 (de tweede speler bereikt een verder traject van het respectievelijke toernooi). Als beide spelers hun respectievelijke toernooien winnen, wordt de weddenschap afgehandeld als X. Wanneer beide spelers de finale bereiken, maar slechts één van hen wint, dan wordt deze als winnaar beschouwd. Als 1 of beide van de geselecteerde spelers niet deelnemen aan het toernooi, is de weddenschap ongeldig. Een speler neemt deel aan een toernooi als hij ten minste één enkele game voltooit in de eerste ronde wedstrijd.

Volleybal

Het resultaat wordt bepaald door de score op het einde van de reguliere speeltijd. Elke volleybalwedstrijd die werd gestaakt vóór de voltooiing van de laatste set is ongeldig, behalve voor deze weddenschappen waarvan het resultaat reeds bepaald was op het moment van de stopzetting.

Set Weddenschappen: Indien een Set Weddenschap bij vergissing op een verkeerd aantal sets wordt aangeboden, zijn alle weddenschappen ongeldig. Golden Set telt niet mee.

Handicap: Een team krijgt een handicap die zal worden toegepast op het totaal aantal gewonnen sets. Golden Set telt niet mee.

Winnen 1e Set: Welk team zal leiden op het einde van de eerste set?

Resultaat na 2 Sets: Wat zal het resultaat zijn op het einde van de twee sets.

Totaal Punten Match/Set: Hoeveel punten zullen worden gescoord door beide teams tesamen in de wedstrijd/set. Golden Set telt niet mee.

Zal er een 5e Set Zijn?: De scores moeten gelijk staan aan het einde van vier voltooide sets om 'JA-weddenschappen' als winnend te beschouwen. Als deze optie per ongeluk werd aangeboden op een 'Best of 3 Sets', zijn alle weddenschappen ongeldig. In het geval dat de scheidsrechter gedwongen punten aftrekt, zullen de officiële resultaten worden gebruikt voor de afhandeling van de weddenschappen, met uitzondering van de weddenschappen waarvan het resultaat al werd bepaald op het moment dat de puntenaftrek werd afgedwongen.

Water Polo

Het resultaat wordt bepaald door de score aan het einde van de reguliere speelduur, ZONDER verlengingen indien gespeeld. Elke waterpolowedstrijd die werd gestopt vóór de voltooiing van het vermelde aantal minuten van de officiële volledige speelduur, zal ongeldig zijn, behalve voor de weddenschappen waarvan het resultaat reeds bepaald was op het moment van de stopzetting.

Gewichtheffen

Deelnemers moeten één 'lift' proberen opdat de weddenschappen geldig zijn. De podiumpresentatie zal de afhandeling van de weddenschappen bepalen. Latere diskwalificaties en/of beroep hebben geen invloed op de weddenschappen.

Wintersporten

Outright Betting: All in compete or not; de dead heat-regels kunnen van toepassing zijn.

De weddenschappen worden afgehandeld op basis van de officiële resultaten zoals bekendgemaakt door de officiële instanties van de respectievelijke sporttak (bv. International Biathlon Union). Bij een diskwalificatie zal de presentatie van de winnaars op het podium in aanmerking genomen worden voor de afhandeling van de weddenschap (Zie ook Bijzondere regels, Wijziging van de resultaten).

Wedstrijd Weddenschappen (Head to Head): De resultaten worden berekend op basis van het officiële klassement. In het geval één van de deelnemers van de 'Wedstrijd Weddenschap' niet aan de start komt, zijn de weddenschappen ongeldig.

Downhill en Super G: Alle skiërs moeten de start genomen hebben en minstens één deelnemer moet de wedstrijd uitdoen opdat de weddenschappen geldig zouden zijn. Indien geen enkele skiër de finish haalt, zijn alle weddenschappen ongeldig.

Slalom en Reuzeslalom: Alle skiërs moeten de start genomen hebben en minstens één deelnemer moet beide parcours afwerken opdat de weddenschappen geldig zouden zijn.

Nordic Combined: Zowel jumpers als skiërs moeten starten in het 1ste en het 2e gedeelte van de wedstrijd opdat de 'Head to Head' weddenschappen geldig zouden zijn. Indien geen enkele van de jumpers/skiërs op de deelnemerslijst het 2e gedeelte van de wedstrijd afwerkt, zijn alle Head to Head-weddenschappen ongeldig.

Ski Jumping: Alle deelnemers moeten ten minste de eerste ronde springen opdat de weddenschappen geldig zouden zijn.

Voor alle andere Wintersporten 'Head-to-Head' weddenschappen: Alle skiërs, teams, jumpers moeten de start nemen en minstens één tegenstander moet de finish halen opdat de weddenschappen geldig zouden zijn.

Bij uitstel van een wedstrijd (bvb. door slecht weer) blijven alle weddenschappen geldig tot de wedstrijd plaatsvindt.

Indien de wedstrijd verschoven wordt naar een andere locatie, zijn alle selecties voor de betrokken wedstrijd ongeldig en worden deze afgehandeld op basis van quotering 1.00.

Zeilsport

Deelnemers moeten de startlijn passeren opdat de weddenschappen geldig zijn, anders zullen de weddenschappen ongeldig zijn. De podiumpresentatie zal de afhandeling van de weddenschappen bepalen. Eventuele diskwalificaties of beroep zullen de weddenschappen niet beïnvloeden.

SPECIALE VOETBAL REGELS

Alle weddenschappen, behalve 'To Win Outright', 'Ante Post', 'Kwalificatie Volgende Ronde', 'Eerste/Tweede Helft Enkel', 'Under/ Over Eerste/Tweede Helft Doelpunten' en 'Eerste/Tweede Helft Correcte Score' weddenschappen, worden afgehandeld volgens het resultaat na 90 minuten speeltijd, inclusief blessuretijd maar exclusief verlengingen en strafschoppen.

In alle aangelegenheden hieronder vermeld is het de taak van de klant om de duurtijd van een evenement te kennen en betwistingen betreffende de geplande duurtijd van een wedstrijd worden niet in overweging genomen om weddenschappen te annuleren;

- In het geval van wedstrijden waarbij de speeltijd gepland is om minder lang te duren dan 90 minuten, worden alle weddenschappen afgehandeld betreffende de aangegeven speeltijd (bvb. Sommige wedstrijden Vrouwenvoetbal hebben een geplande speeltijd van 80 minuten en worden afgehandeld op het resultaat na 80 minuten)
- In het geval van wedstrijden waar de reguliere speeltijd langer duurt dan 90 minuten + toegekende blessuretijd (verlengingen en penalty reeksen worden niet beschouwd als onderdeel van de reguliere speeltijd) worden alle weddenschappen op het eindresultaat en de correcte score normaal afgehandeld, waarbij alle andere weddenschappen nietig zullen zijn met uitzondering van deze weddenschappen waarbij de uitkomst reeds kon worden vastgesteld in de eerste 90 minuten.

Bvb. Milaan – Monza 2-1 op het einde van de geplande 90 minuten speeltijd, dan 4-1 nadat de ploegen ter plaatse besloten hebben om een extra 45 minuten te spelen. Alle weddenschappen 'Over 2.5' zullen aanvaard worden als winnend, terwijl alle weddenschappen 'Over 3.5' als nietig zullen worden beschouwd.

- In het geval een voetbalwedstrijd gespeeld wordt in 3 afzonderlijke gelijke speelperiodes (bvb. een vriendschappelijke wedstrijd wordt gespeeld in drie periodes van 30 minuten) zijn alle eerste helft en tweede helft opties weddenschappen (en hun gerelateerde opties) ongeldig en worden deze afgehandeld aan een quotering van 1.00. Alle half time/full time opties weddenschappen zijn ongeldig en worden afgehandeld aan een quotering van 1.00.
- In het geval een voetbalwedstrijd gespeeld wordt in 4 afzonderlijke gelijke speelperiodes (bvb. een vriendschappelijke wedstrijd wordt gespeeld in vier periodes van 25 minuten) worden Eerste Helft weddenschappen afgehandeld op basis van de eerste twee speelperiodes en Tweede Helft weddenschappen op basis van de laatste twee speelperiodes met Half Time/Full Time weddenschappen afgehandeld op dezelfde basis.

Officiële Tijdsregistratie (Scheidsrechter): De wedstrijdscheidsrechter is verantwoordelijk voor de beslissing wanneer elke helft beëindigd wordt. SB kan niet verantwoordelijk worden gesteld voor de beslissing van de scheidsrechter die niet de volledige toegewezen speeltijd (blessuretijd of andere) uitspeelt. Betwistingen betreffende de voorziene wedstrijdduur worden niet in aanmerking genomen voor annuleringen van weddenschappen.

Voorbeeld

In een vriendschappelijke wedstrijd beslist de scheidsrechter om de wedstrijd af te fluiten na 87 minuten; voor de afhandeling van weddenschappen heeft de wedstrijd volgens de scheidsrechter zijn volledige speelduur bereikt, en zal deze aldus afgehandeld worden als een wedstrijd die zijn normale speelduur heeft bereikt.

Toernooi Regels

Wanneer toernooien of mini-toernooien in één land plaatsvinden, worden de wedstrijden geloot door het officiële Toernooi Orgaan (FIFA, UEFA, etc.) en zullen er gelegenheden zijn waarbij de gastheer van het toernooi wordt geloot als de bezoekende ploeg en de wedstrijden zullen worden weergegeven zoals geloot door het officiële orgaan van het toernooi.

Voorbeeld

Tijdens de World Cup in Brazilië wordt de wedstrijd geloot Mexico v Brazilië, waarbij de wedstrijd wordt weergegeven als Mexico v Brazilië **EN NIET** Brazilië v Mexico

Klanten dienen zich volledig bewust te zijn van:

Het minimum aantal selecties vereist om een weddenschap te valideren, is zoals aangegeven door SB's weddenschapsoftware.

Als een speler op het veld komt op gelijk welk ogenblik tijdens de 90 minuten zal hij aanzien worden als geldig voor alle weddenschappen van het type 'Laatste Doelpuntenmaker', 'Striker' en 'Double Striker', ongeacht hoelang hij op het veld staat.

In het geval van 'First Scorer' weddenschappen, waarbij de speler niet deelneemt aan de wedstrijd of op het veld komt nadat het eerste doelpunt werd gescoord, is de weddenschap nietig.

Under/Over 0.5 – 1.5 – 2.5 – 3.5 of 4.5 Doelpunten: Het totale aantal doelpunten dat tijdens de reglementaire speeltijd door beide teams samen wordt gescoord. Verlengingen worden niet meegerekend. Indien een wedstrijd wordt gestaakt voordat het opgegeven aantal inute van de officiële reglementaire speeltijd zijn verstreken, zijn de weddenschappen ongeldig, met uitzondering van deze waarvan het resultaat al bekend was op het ogenblik dat de wedstrijd werd stopgezet.

Voorbeeld: Indien Juventus v Milaan bijvoorbeeld wordt stopgezet bij een 2-1 stand, zijn alle weddenschappen 'Over 2,5 doelpunten' winnend en alle weddenschappen 'Under 2.5 doelpunten' verliezend, terwijl alle weddenschappen op beide 'Under en Over 3.5 doelpunten' nietig zijn.

Under / Over 0.5 – 1.5 – 2.5 – 3.5 of 4.5 Doelpunten Enkel Eerste Helft: Het totale aantal doelpunten dat vóór de rust door beide teams samen wordt gescoord. Indien een wedstrijd wordt gestaakt voordat het opgegeven aantal minuten van de officiële speeltijd van de eerste helft verstreken is, zijn de weddenschappen ongeldig, met uitzondering van deze waarvan het resultaat al bekend is op het ogenblik dat de wedstrijd wordt stopgezet.

Under / Over 0.5 – 1.5 – 2.5 – 3.5 & 4.5 Doelpunten Enkel Tweede Helft: Het totale aantal doelpunten dat na de rust door beide teams samen wordt gescoord. Indien een wedstrijd wordt afgebroken voordat het opgegeven aantal minuten van de officiële speeltijd verstreken is, zijn de weddenschappen ongeldig, met uitzondering van deze waarvan het resultaat al bekend is op het ogenblik dat de wedstrijd wordt stopgezet.

Under / Over Aantal Doelpunten Individuele Teams: Het totale aantal doelpunten gescoord door het vermelde team uitsluitend tijdens de reglementaire speelduur. Indien een wedstrijd wordt gestaakt voordat het opgegeven aantal minuten van de officiële speeltijd verstreken is, zijn de weddenschappen ongeldig, met uitzondering van deze waarvan het resultaat al bekend is op het ogenblik dat de wedstrijd wordt stopgezet. Verlengingen worden niet meegerekend.

Winnen zonder tegendoelpunt (Win to Nil): Het gekozen team moet de wedstrijd winnen zonder een tegendoelpunt toe te staan. Verlengingen worden niet meegerekend. Weddenschappen zijn ongeldig indien de wedstrijd voortijdig wordt stilgelegd.

Combo 1X2 & U/O 2.5: Voorspel het eindresultaat gecombineerd met Under (Minder dan) / Over (Meer dan) 2.5 doelpunten. Bvb. Een weddenschap op X & Under 2.5 zal winnend zijn indien de eindscore 0-0 of 1-1 is. Verlengingen tellen niet mee. Weddenschappen zijn nietig in het geval van stopzetting.

Combo 1X2 & U/O 1.5: Voorspel het eindresultaat gecombineerd met Under (Minder dan) / Over (Meer dan) 1.5 doelpunten.

Combo 1X2 & U/O 3.5: Voorspel het eindresultaat gecombineerd met Under (Minder dan) / Over (Meer dan) 3.5 doelpunten.

Combo 1X2 & U/O 4.5: Voorspel het eindresultaat gecombineerd met Under (Minder dan) / Over (Meer dan) 4.5 doelpunten.

Combo 1X2 HT & U/O 1.5 HT: Voorspel het resultaat na de eerste helft gecombineerd met Under (Minder dan) / Over (Meer dan) 1.5 doelpunten tijdens de eerste helft.

Combo 1X2 HT & G/NG HT: Voorspel het resultaat na de eerste helft gecombineerd met G/NG (Doelpunt/Geen doelpunt) tijdens de eerste helft.

Combo 1e Helft G/NG & 2e Helft G/NG: Voorspel G/NG (Doelpunt/Geen doelpunt) na de eerste helft gecombineerd met G/NG (Doelpunt/Geen doelpunt) van de eerste helft.

Combo Double Chance & U/O 2.5: Voorspel de Double Chance gecombineerd met Under (Minder dan) / Over (Meer dan) 2.5 doelpunten.

Combo Double Chance & G/NG: Voorspel de Double Chance gecombineerd met G/NG (Doelpunt/Geen doelpunt).

Combo Double G/NG & U/O 2.5: Voorspel G/NG (Doelpunt/Geen doelpunt) met Under (Minder dan) / Over (Meer dan) 2.5 doelpunten.

Multigoal Extra: Voorspel het total aantal doelpunten gescoord in de wedstrijd. De aangeboden selecties zijn: 0-1-2-3, 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5, 4-5-6, 0-1-2, 1-2, 3-4, 4-5, 5-6, 6+

HT or FT: Voorspel het resultaat van de 2 halften. De aangeboden selecties zijn:

- 1: Thuisploeg wint de Eerste Helft of Thuisploeg wint de wedstrijd
- X: Eerste Helft eindigt op een gelijkspel of de wedstrijd eindigt op een gelijkspel
- 2: Bezoekende ploeg wint de Eerste Helft of Bezoekende ploeg wint de wedstrijd

Handicap 1-0, 0-1, 2-0, 0-2, 3-0, 0-3, 4-0, 0-4: De klant kan 1, X of 2 selecteren op de betreffende wedstrijd waarop de overeenkomstige handicap wordt toegepast. Verlengingen worden niet meegerekend. Weddenschappen zijn nietig indien de wedstrijd voortijdig wordt stilgelegd.

Straight Forecast: Voorspel de winnaar en de tweede binnen een individuele groep, of competities, in de juiste volgorde.

VOETBAL EXTRAS

Alle resultaten voor de opties hieronder zullen worden bepaald aan de hand van de gegevens gepubliceerd op de Officiële Website van de respectievelijke competitie.

Voor alle weddenschappen op de volgende opties tellen **VERLENGINGEN NIET MEE**:

Total Match Corners: Alleen genomen hoekschoppen (en dus niet de toegekende hoekschoppen) tellen mee.

Wedstrijd Kaartpunten Totalen: Punten worden toegekend voor elke kaart die tijdens de opgegeven wedstrijd wordt getrokken op de volgende manier:

Gele kaart = 10 punten

Rode kaart = 25 punten

Het maximale aantal kaartpunten dat tijdens een wedstrijd aan één speler kan worden toegekend, is 35. Het totale aantal kaarten dat aan spelers van beide teams wordt gegeven, wordt opgeteld om het uiteindelijke kaartpunten totaal te berekenen.

Eerste Kaart: Welke speler zal de eerste kaart van de wedstrijd krijgen? Indien meer dan één speler een kaart krijgt toegewezen volgend op hetzelfde incident, zal de speler die als eerste een kaart krijgt toegewezen als winnaar worden beschouwd.

Wordt er een Rode Kaart getrokken: Zal een speler een Rode Kaart krijgen tijdens de reguliere speeltijd?

Wordt er een Penalty Toegekend: Zal er een penalty worden toegekend tijdens de reguliere speeltijd?

1X2 Hoekschoppen: Welk team zal meer hoekschoppen toebedeeld krijgen.

1X2 Wedstrijd Kaartpunten: Welk team zal het meeste kaartpunten krijgen.

1X2 Gele Kaarten: Welk team zal de meeste gele kaarten krijgen.

1X2 Rode Kaarten: Welk team zal de meeste rode kaarten krijgen.

1X2 Eerste Kaart: Welk team zal de eerste kaart toebedeeld krijgen in de wedstrijd.

Goalscorer JA/NEE: Zal een speler al of niet scoren

Voor alle weddenschappen op de volgende opties **TELLEN VERLENGINGEN MEE:**

1X2 Balbezit percentage: Welk team heeft het meeste balbezit

1X2 Schoten op Doel: Welk team schiet het meest op doel

1X2 Totaal shots: Welk team zal het hoogste aantal 'shots' hebben

1X2 Begane overtredingen: Welk team zal de meeste overtredingen begaan

1X2 Offsides: Welk team zal de meeste offsides toebedeeld krijgen

Win & Go&Score: Weddenschap op een 'Combo-bet' tussen twee opties van het voetbalaanbod, het "1X2 EINDRESULTAAT" en de "GO&SCORE" (bv. Rome-Milaan: 1+ beide teams gaan scoren JA, X+ beide teams gaan scoren JA, 2+ beide teams gaan scoren JA, 1+ beide teams gaan scoren NEE, X+ beide teams gaan scoren NEE, 2+ beide teams gaan scoren NEE)

Eerste Helft Dubbele Kans: Wed op Dubbele Kans voor enkel de Eerste Helft (bv. Juve-Inter 1-0 1e helft resultaat: 1X 1e Helft resultaat)

Tweede Helft Dubbele Kans: Wed op Dubbele Kans voor enkel de Tweede Helft (bv. Juve-Inter 1-0 2e helft enkel resultaat: 1X 2e Helft resultaat alleen)

Eerste Helft Doelpunt/Geen doelpunt: Wed of de thuisploeg of de bezoekende ploeg al of niet zal scoren tijdens de Eerste Helft alleen (bv. Juve-Roma 0-1; 1^o helft resultaat alleen: Juve SCOORT NIET en Roma SCOORT)

Tweede Helft Doelpunt/Geen Doelpunt: Wed of de thuisploeg of de bezoekende ploeg al of niet zal scoren tijdens de Tweede Helft alleen (bv. Juve-Roma 0-1 2^o helft resultaat alleen: Juve SCOORT NIET en Roma SCOORT)

Eerste Helft Doelpuntenjacht: Wed of beide ploegen al of niet zullen scoren tijdens de Eerste Helft alleen (bv. Juve-Roma 1-1 1^o helft resultaat alleen: BEIDE TEAMS SCOREN in de 1^o Helft)

Tweede Helft Doelpuntenjacht: Wed of beide ploegen al of niet zullen scoren tijdens de Tweede Helft alleen (bv. Juve-Roma 1-1 2^o helft resultaat alleen: BEIDE TEAMS SCOREN in de 2^o Helft)

Thuisploeg scoort in beide helften: Wed of de thuisploeg zal scoren in beide helften (bv. Wedstrijd Juve-Roma; er wordt een weddenschap afgesloten dat DE THUISPLOEG IN BEIDE HELFTEN ZAL SCOREN: HT/Eindresultaat 1-0/3-1, dus de weddenschap is winnend daar Juve tenminste 1 doelpunt gescoord heeft in de 1^o helft en tenminste 1 doelpunt in de 2^o helft)

Bezoekende ploeg scoort in beide helften: Wed of de bezoekende ploeg zal scoren in beide helften (bv. Wedstrijd Roma-Juve; er wordt een weddenschap afgesloten dat DE BEZOEKENDE PLOEG IN BEIDE HELFTEN ZAL SCOREN: HT/Eindresultaat 0-1/1-3, dus de weddenschap is winnend daar Juve tenminste 1 doelpunt gescoord heeft in de 1^o helft en tenminste 1 doelpunt in de 2^o helft)

Winnen in beide helften: Wed of de Thuisploeg zal winnen in beide helften (bv. wedstrijd Juve-Roma en weddenschap wordt geplaatst op THUISPLOEG DIE IN BEIDE HELFTEN WINT: HT/Eindresultaat 1-0/3-1, weddenschap is dus winnend daar Juve de eerste helft gewonnen heeft met 1-0 en de tweede helft ook gewonnen heeft met 2-1).

Wed of de bezoekende ploeg zal winnen in beide helften (bv. wedstrijd Roma-Juve en weddenschap wordt geplaatst op BEZOEKENDE PLOEG DIE IN BEIDE HELFTEN WINT: HT/Eindresultaat 0-1/1-3, weddenschap is dus winnend daar Juve de eerste helft gewonnen heeft met 0-1 en de tweede helft ook gewonnen heeft met 1-2).

Degradatie Weddenschap: Weddenschappen op een ploeg die eindigt in een degradatiepositie van een Competitie, zoals vooraf bepaald door de criteria die zijn vastgelegd door de betreffende Competitie vóór de start van het seizoen, worden als winnend beschouwd.

Alle wedstrijden van de ploeg dienen in de betreffende competitie beëindigd te zijn.

Vershil in doelpunten door de winnende ploeg (Winning Goal Margin): Voorspel de winnende ploeg en met hoeveel doelpunten verschil ze zullen winnen. Reguliere speeltijd alleen. Verlengingen tellen niet mee.

Laatste ploeg die scoort: Welke ploeg zal het laatste doelpunt van de wedstrijd maken? Reguliere speeltijd alleen. Verlengingen tellen niet mee.

Team Goals: Hoeveel doelpunten zal een ploeg maken? Reguliere speeltijd alleen. Verlengingen tellen niet mee.

Gelijkspel geen winst (Draw No Bet): Indien een wedstrijd eindigt in een gelijkspel worden alle weddenschappen afgehandeld aan een quotering van 1.00. Reguliere speeltijd alleen. Verlengingen tellen niet mee.

Doelpunt gescoord, 15 minuten speelduur: De wedstrijd wordt opgesplitst in periodes van telkens 15 minuten (Aftrap tot 14:59, 15:00 tot 29:59, 30:00 tot rust, rust tot 59:59, 60:00 tot 74:59, 75:00 tot affluiten). Wedden of er in één van deze periodes al dan niet zal worden gescoord.

Kaart getrokken, 15 minuten speelduur: De wedstrijd wordt opgesplitst in periodes van telkens 15 minuten (Aftrap tot 14:59, 15:00 tot 29:59, 30:00 tot rust, rust tot 59:59, 60:00 tot 74:59, 75:00 tot affluiten). Wedden of er in één van deze periodes al dan niet een gele of rode kaart zal worden getrokken.

Aziatische handicap weddenschappen: De handicap is 0 in het geval van twee gelijk gerangschikte teams, en kan wijzigen tot eender welk aantal doelpunten wanneer het een ongelijke wedstrijd betreft. Indien de handicap 0 bedraagt, wint het team dat het meeste aantal doelpunten scoort. Bij een gelijkspel worden de ingezette bedragen terugbetaald.

Handicap van een volledig doelpunt (bv. 0, 1, 2, 3, enz.): Hebben beide teams na de verrekening van de handicap evenveel doelpunten, dan worden de ingezette bedragen terugbetaald.

Voorbeeld:

Arsenal v Everton, waarbij Arsenal favoriet is met een handicap van -1. Wie op Arsenal inzet, wint alleen als Arsenal met meer dan één doelpunt verschil wint. Wint Arsenal met precies 1 doelpunt verschil, dan is de weddenschap nietig. Wie op Everton inzet, wint zowel bij een gelijkspel als bij winst door Everton. Wint Arsenal met precies 1 doelpunt verschil, dan is de weddenschap nietig.

Handicap van een half doelpunt (bv. 0.5, 1.5, 2.5, enz.): Met dit systeem is een gelijkspel onmogelijk, zodat de weddenschap altijd winst of verlies oplevert.

Voorbeeld:

Wedstrijd Duitsland v Denemarken, waarbij Duitsland favoriet is met een handicap van -1.5. Wie op Duitsland inzet, wint alleen als Duitsland met meer dan één doelpunt verschil wint. Wie op Denemarken inzet, verliest alleen als Denemarken met meer dan één doelpunt verschil verliest.

Split-Handicap: Dit betekent dat de inzet gelijk wordt verdeeld over twee weddenschappen.

Voor de ene helft wordt rekening gehouden met een handicap van een volledig doelpunt, terwijl voor de andere helft een handicap van een half doelpunt geldt. Bij een handicap van -1.25 wordt de helft van de weddenschap geregeld op basis van een handicap van -1.0 en de andere helft op basis van een handicap van -1.5.

Voorbeeld: Inter Milaan v Juventus, waarbij Inter favoriet is met een split-handicap van -1.25. Wie op Inter wedt, zet de helft van het gespeelde bedrag in op Inter met handicap -1.0 doelpunt, en de helft op Inter met handicap -1.5 doelpunten. Wedstrijdresultaat: Inter verslaat Juventus met 2-1. De helft van de weddenschap met handicap -1.5 is in dat geval verloren, terwijl de andere helft met handicap -1.0 nietig is. Wie inzette op Juventus, wint de helft van de weddenschap (+1.5). De andere helft (+1.0) wordt nietig verklaard.

Supergoal: (Wed op de eerste of de laatste speler die een doelpunt scoort en de juiste eindscore).

De weddenschappen worden aanvaard tegen een speciaal gecombineerd tarief.

Enkel 90 minuten spel, (met inbegrip van de eventuele blessuretijd die de scheidsrechter nodig acht).

In de formule combo weddenschap Eerste speler die scoort + Correcte score waarbij een speler het veld opkomt nadat een doelpunt werd gemaakt of niet deelneemt aan de wedstrijd, worden die weddenschappen beschouwd als enkelvoudig op basis van de gekozen juiste score tegen de overeenstemmende quotering.

In het geval van de Eerste Speler die scoort (niet gecombineerd met Correcte Score) en waarbij de vermelde speler niet deelneemt aan de wedstrijd of het terrein betreedt als er reeds een doelpunt werd gemaakt (en dit is geen owngoal), wordt de inzet terugbetaald op verzoek van de klant.

In de formule combo weddenschap Laatste speler die scoort + Correcte score waarbij een speler niet deelneemt aan de wedstrijd, wordt de weddenschap omgezet in een enkelvoudige correcte score weddenschap.

In het geval van weddenschappen op de Laatste Speler die Scoort (niet gecombineerd met Correcte Score) en waarbij de vermelde speler niet deelneemt aan de wedstrijd, wordt de inzet terugbetaald op verzoek van de klant.

Indien het enige doelpunt/de enige doelpunten van de wedstrijd own goal(s) zijn, worden alle weddenschappen afgehandeld als enkelvoudig op basis van de juiste score tegen de overeenstemmende quotering.

Indien een match wordt gestaakt nadat één of meerdere doelpunten werden gescoord zullen alle weddenschappen 'First Goalscorer', 'Striker' en 'Double Striker' worden afgehandeld als enkelvoudig op de gekozen doelpuntmaker(s) tegen de overeenstemmende quotering. Alle andere weddenschappen op 'Striker' en 'Double Striker' worden als ongeldig beschouwd. Alle weddenschappen op 'Last Goalscorer' zijn ongeldig.

Own Goals worden niet meegeteld voor de weddenschappen 'First/Last goalscorer', 'Supergoal', 'Striker' en "Double Striker" en worden genegeerd.

Als een speler op het veld komt op gelijk welk ogenblik tijdens de 90 minuten zal hij aanzien worden als geldig voor alle weddenschappen van het type 'Laatste Doelpuntenmaker', 'Striker' en 'Double Striker', ongeacht hoelang hij op het veld staat. In het geval van 'First Scorer' weddenschappen, waarbij de speler niet deelneemt aan de wedstrijd of op het veld komt nadat het eerste doelpunt werd gescoord, is de weddenschap nietig.

Doelpuntenmaker Wedstrijd Weddenschap: Welke speler van de vermelde twee zal het meeste aantal doelpunten scoren in de vermelde wedstrijd. Quoterings voor een gelijkspel worden aangeboden. Beide spelers dienen bij de startende 11 spelers te behoren, anders is de weddenschap ongeldig. Doelpunten gemaakt tijdens verlengingen of tijdens een 'strafschoppenreeks' tellen niet mee.

SC METHODE EERSTE DOELPUNT

Selecteer welke 3 mogelijkheden er zullen plaatsvinden tijdens de reguliere speeltijd (90 min + blessuretijd) van een specifieke wedstrijd:

- 1) Selecteer de Eerste Doelpuntenmaker van een aangegeven lijst;
- 2) Selecteer wanneer het eerste doelpunt wordt gescoord – selecteer één van de volgende intervallen hieronder:
 - 0-30
 - 31-60
 - 61- einde wedstrijd (reguliere speeltijd)
- 3) Selecteer de methode van scoren:
 - 'Dode Bal' situaties: de goal kan worden gescoord via een directe vrije trap (indirecte vrije trappen worden uitgesloten) of via penalty of via directe hoekschop. Indien een doeltrap afwijkt voordat het de doellijn overschrijdt, zal de selectie winnend zijn indien het doelpunt wordt toegewezen aan de speler die de doeltrap heeft gemaakt.
 - Kopbal: het doelpunt dient gemaakt te zijn met een zuivere kopstoot.
 - Doeltrap: elke ander wijze van scoren die niet vermeld zijn hierboven.

Voorbeelden: "MESSI" + "0 – 30" + "KOPBAL" of "MESSI" + "31 – 60" + "DOELTRAP" of "ICARDI" + "0 – 30" + "DODE BAL".

Indien de geselecteerde speler niet deelneemt aan de wedstrijd, worden alle weddenschappen als ongeldig beschouwd. Indien de wedstrijd wordt geannuleerd of (na start) onderbroken en niet hernomen voordat enig resultaat van deze Optie kan worden bepaald, zullen alle betrokken weddenschappen als ongeldig worden beschouwd. In het geval van betwisting, zal voor de afhandeling enkel het officiële orgaan van deze competitie in beschouwing genomen worden.

Speciaal Doelpuntenmakers:

1X2: Bij het selecteren van opties 1 of 2, voorspelt u welke van de twee groepen van spelers (1,2 of 3 spelers per groep) gespecificeerd in de weddenschap, de meeste doelpunten zullen scoren in hun respectievelijke reële wedstrijden. Bij het selecteren van X (gelijkspel) voorspelt u dat beide groepen hetzelfde aantal doelpunten zullen scoren.

Als er ook maar 1 speler ontbreekt in het team of het veld betreedt na de aftrap, zijn de weddenschappen ongeldig en worden deze afgehandeld aan quotering 1.00.

Eindresultaat met handicap: U dient te voorspellen welke van de 2 spelersgroepen (1,2 of 3 spelers per groep) gespecificeerd in de weddenschap de meeste doelpunten zullen scoren (toegevoegd aan een door het systeem bepaalde waarde) in hun respectievelijke wedstrijden.

Als de som van de gescoorde doelpunten door de eerste groep spelers (toegevoegd aan de vermelde waarde) hoger is dan de som van doelpunten gemaakt door de tweede groep, is de winnende selectie 1H; als de som van de gescoorde doelpunten door de eerste groep spelers (toegevoegd aan de vermelde waarde) lager is dan de som van doelpunten gemaakt door de tweede groep, is de winnende selectie 2H; anders is de weddenschap ongeldig.

Als er ook maar 1 speler ontbreekt in het team of het veld betreedt na de aftrap, zijn de weddenschappen ongeldig en worden deze afgehandeld aan quotering 1.00.

Under / Over: Men dient te voorspellen of het aantal doelpunten gescoord door de geselecteerde groep van spelers Under (Minder) of Over (Meer) zal zijn dan een vermelde waarde.

Deze categorie van weddenschappen is enkel geldig als alle spelers vanaf het begin van de wedstrijd op het veld staan.

Als er ook maar 1 speler ontbreekt in het team of het veld betreedt na de aftrap, zijn de weddenschappen ongeldig en worden deze afgehandeld aan quotering 1.00.

Doelpuntenmaker Ja/Neen:

Er zijn twee mogelijke resultaten:

Ja: U dient te voorspellen dat de geselecteerde speler minstens 1 doelpunt zal maken gedurende de wedstrijd.

Neen: U dient te voorspellen dat de geselecteerde speler geen enkel doelpunt zal maken gedurende de wedstrijd.

Als de speler ontbreekt in het startende team of het veld betreedt na de aftrap, zijn de weddenschappen ongeldig en worden deze afgehandeld aan quotering 1.00.

Doelpuntenmaker en Ploeg A wint tegen Ploeg B

Deze optie combineert Doelpuntenmaker en Eindresultaat. Zowel de doelpuntenmaker als het eindresultaat dienen juist voorspeld te worden opdat de weddenschap winnend is. Indien de geselecteerde speler het terrein niet betreedt, dan worden alle betrokken weddenschappen als nietig beschouwd. Als de speler het terrein betreedt (zelfs al is het maar voor enkele seconden) blijven alle betrokken weddenschappen geldig. Als de speler het terrein betreedt als het resultaat reeds gewijzigd is van de initiële 0-0 blijven alle betrokken weddenschappen geldig.

Team Game Run

Voorspel hoe de wedstrijd zal evolueren. Deze weddenschap laat de volgende 6 selecties toe als volgt:

- 1 – Eerste team scoort eerst en het eindresultaat is 1
- 2 – Eerste team scoort eerst en het eindresultaat is een gelijkspel
- 3 – Eerste team scoort eerst en het eindresultaat is 2
- 4 – Tweede team scoort eerst en het eindresultaat is 2
- 5 – Tweede team scoort eerst en het eindresultaat is een gelijkspel
- 6 – Tweede team scoort eerst en het eindresultaat is 1

*Noot: Als een wedstrijd eindigt op 0-0 is de weddenschap ongeldig. Als het een "single bet" betreft, wordt de inzet terugbetaald.

Oneven/Even

Het aantal doelpunten bij 0-0 wordt aanzien als EVEN.

Competitie Under/Over: voorspel of het totale aantal gescoorde doelpunten in de geselecteerde ronde Under (minder) of Over (meer) zal zijn dan het vermelde aantal. Indien een wedstrijd van die ronde gestaakt wordt of uitgesteld wordt, zijn de weddenschappen ongeldig en worden deze afgehandeld aan een quotering van 1.00. Verlengingen tellen niet mee.

Competitie Under/Over Head to Head: voorspel welke van de competitie's geselecteerde rondes de meeste doelpunten zal tellen. Indien een wedstrijd van die ronde gestaakt wordt of uitgesteld, zijn de weddenschappen ongeldig en worden deze afgehandeld aan een quotering van 1.00. Verlengingen tellen niet mee.

Competitie Head to Head: voorspel welke van de geselecteerde ploegen hoger zullen gerangschikt staan in de Competitie tabel. Indien de Ploegen hetzelfde aantal punten heeft en een gelijkspel wordt niet aangeboden dan wordt de winnaar bepaald volgens de specifieke 'Dead Heat' regels van deze competitie. Indien één van de geselecteerde ploegen minder officiële wedstrijden heeft gespeeld dan de andere ploeg, zijn de weddenschappen nietig en worden deze afgehandeld aan quotering 1.00. Verlengingen tellen niet mee.

Gestaakt, Beëindigd of Opgeschort: Als een wedstrijd wordt gestopt (na start) voor om het even welke reden en hernomen wordt binnen de volgende dag, blijven de weddenschappen geldig.

Als een wedstrijd wordt gestopt (na start) voor om het even welke reden en niet wordt hernomen de volgende dag, zijn de weddenschappen ongeldig, behalve voor deze weddenschappen waarvan de uitslag reeds kan worden vastgelegd.

Deze regel geldt alleen voor non - 'Live Betting' weddenschappen.

Indien de gerelateerde selecties betreffende de genoemde wedstrijd slechts een deel uitmaken van de weddenschap, dan zal dat deel van de weddenschap afgehandeld worden aan een quotering van 1.00 en wordt de weddenschap gevalideerd ook indien de weddenschap nu niet meer voldoet aan het minimum vereiste aantal selecties.

SB deadlines zijn enkel indicatieve tijden en indien gewijzigd in het systeem voor een andere reden dan een OFFICIELE OPSCHORTING, zullen de weddenschappen geldig blijven tenzij de weddenschap geplaatst werd NA de start van de wedstrijd in welk geval de selectie zal afgehandeld worden tegen een quotering van 1.00.

Wedstrijden waarbij de officiële reguliere speeltijd niet werd vervolledigd, maar die officieel geacht worden door de bevoegde autoriteiten, zijn ongeldig met uitzondering van weddenschappen waarvan het resultaat reeds werd bepaald.

Uitgesteld of Verschoven

Indien een weddenschapsevenement niet plaatsvindt zoals gepland (wedstrijd is helemaal nog niet begonnen) en niet binnen de drie dagen hervat wordt vanaf de voorziene kick-off datum, worden alle weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Voorbeeld 1: Wedstrijd Inter v Juventus is origineel ingepland voor Maandag 10 Mei om 15:00, maar wordt nadien uitgesteld naar Donderdag 13 Mei om 21:00: alle weddenschappen geplaatst op de originele evenement code blijven geldig.

Voorbeeld 2: Wedstrijd Inter v Juventus is origineel ingepland voor Maandag 10 Mei om 15:00, maar wordt nadien uitgesteld naar Vrijdag 14 Mei om 12:00: alle weddenschappen voordien geplaatst op de originele evenement code zijn ongeldig.

EXTRA VOETBALTOERNOOI REGELS

Winnaar Toernooi: Kies de winnaar van het toernooi.

Bereikt de Finale: Kies het team dat naar de Finale gaat.

Plaats 1-2-3: Kies het team dat als 1^e, 2^e of 3^e zal eindigen in het toernooi.

Plaats 1-2-3-4: Kies het team dat als 1^e, 2^e, 3^e of 4^e zal eindigen in het toernooi.

Tweede van het Toernooi (Tournament Runner Up): Kies het team die de finale behaalt en verliest.

Nomineer de Finalisten: Kies de twee teams die de finale zullen bereiken.

Toernooi Topscorer: Kies de speler die het meeste aantal doelpunten in het toernooi zal scoren, inclusief verlengingen, maar exclusief penaltyreeksen. De 'dead-heat' regels zullen van toepassing zijn als twee of meer spelers een gelijk aantal doelpunten scoren.

Eliminatiefase: In welke fase van het toernooi zal team X uitgeschakeld worden? Deze zijn de groepsfase, achtste finales, kwartfinales, halve finales, runner-up en winnaar.

Groepswinnaar: Kies de winnaar van de Groep.

Kwalificatie uit Groep: Kies een team die zich kwalificeert uit de groep, waarbij kwalificatie een progressie inhoudt naar de volgende fase van het toernooi.

Eindigt als Laatste van de Groep: Kies het team die als laatste zal eindigen in de Groep.

Totaal aantal Team Doelpunten: Zal Team X Under (Minder) of Over (Meer) X doelpunten scoren in het Toernooi? Inclusief verlengingen, maar exclusief penaltyreeksen.

Team Punten Groepsfase: Hoeveel punten zal team X behalen aan het einde van de Groepsfase van het toernooi? De aangeboden punten zullen alle resultaten omvatten en kunnen wijzigen gedurende het toernooi.

Enkel de Groep Wedstrijdpunten tellen: Voorbeeld: Een Groep omvat vier teams die tegen elkaar éénmaal spelen en creëert zo puntenopties van 9,7,6,5,4,3,2,1 en 0.

Speler van het Toernooi: Winnaar zoals bepaald door het officieel orgaan van het Toernooi.

Winnend Continent: Kies uit welk continent de winnaar zal komen.

Winnende Confederatie: Kies uit welke Confederatie de winnaar zal komen. Mogelijke Confederaties zijn UEFA, CONMEBOL, CAF, CONCACAF en AFC. Een confederatie van een team is diegene met dewelke het zich heeft kunnen kwalificeren voor het toernooi.

Winnende Groep: Kies de Groep uit dewelke de winnaar zal komen. Groepen worden aangeduid met een letter. Voorbeeld: Groep B.

Toernooi Straight Forecast: Kies de winnaar en de runner-up van het toernooi in de juiste volgorde.

Groep Straight Forecast: Kies de winnaar en de runner-up van Groep X in de juiste volgorde.

Groep Straight Tricast: Kies de winnaar, de runner-up en de derde plaats van Groep X in de juiste volgorde.

Team die aftrap mag nemen: Kies het Team die de aftrap neemt.

Deze optie zal 15 minuten voor de officiële kick-off tijd ingetrokken worden: Voorbeeld: kick-off tijd is 15:00; dan zal deze weddenschapsoptie beschikbaar blijven tot 14:45. Alle weddenschappen die onopzettelijk aanvaard werden op minder dan 15 minuten van de kick-off tijd zullen nietig zijn en afgehandeld worden aan een quotering van 1.00.

Virtuele Groepen: Benoem de winnaar van teams van verschillende Groepen geplaatst in een Virtuele Groep. De criteria om te winnen zijn gebaseerd eerst op het aantal punten en vervolgens op het verschil in doelpunten. Indien deze voor beide identiek zijn, zullen de 'dead heat' regels van toepassing zijn. **Enkel de punten van de Groepwedstrijden tellen mee.**

Voorbeeld: Brazilië, Argentinië, Duitsland, Spanje worden samen in een Virtuele Groep geplaatst. Brazilië behaalt 7 punten met een doelpuntensaldo van +4, Argentinië behaalt 7 punten met een doelpuntensaldo van +5, Duitsland behaalt 7 punten met een doelpuntensaldo van +6, Spanje behaalt 6 punten met een doelpuntensaldo van +7. Alhoewel Brazilië, Argentinië en Duitsland allen 7 punten behaald hebben tijdens hun wedstrijden, wordt Duitsland als winnaar aanzien met het beste doelpuntensaldo van +6. Spanje mag dan wel een beter doelpuntensaldo behaalt hebben, maar de eerste beslissende factor is punten.

Virtuele Wedstrijden: Virtuele wedstrijden kunnen aangeboden worden doorheen het Toernooi. Ze zullen aangeboden worden onder een specifieke virtuele wedstrijdnaam en zullen specificieren naar welke wedstrijd ze refereren aan de hand van de datum. Virtuele wedstrijden worden aangeboden op een 1X2 basis en de resultaten zullen gebaseerd zijn op het aantal doelpunten gescoord in de gespecificeerde wedstrijden van beide teams. Elke andere geassocieerde Weddenschapsoptie aangeboden op een virtuele wedstrijd, zal ook gebaseerd zijn op het aantal gescoorde doelpunten in de gespecificeerde wedstrijden.

Voorbeeld: Brazilië 1506 v Italië 1706; in dit voorbeeld is de virtuele wedstrijd tussen Brazilië en Italië. Brazilië speelde op 15 Juni (tegen Spanje) en Italië speelde op 17 Juni (tegen Duitsland). Het aantal doelpunten gescoord door Brazilië en Italië in hun respectievelijke wedstrijden zullen het resultaat bepalen. Indien Brazilië één doelpunt gescoord heeft tegen Spanje en Italië één doelpunt tegen Duitsland, zou het resultaat een gelijkspel zijn en Under 2.5 Doelpunten.

Totaal Doelpunten Toernooi: Zullen er Under (Minder) of Over (Meer) X doelpunten gescoord worden tijdens het Toernooi? Inclusief verlengingen maar exclusief penaltyreeksen.

Totaal Owngoals Toernooi: Zullen er Under (Minder) of Over (Meer) X owngoals gemaakt worden tijdens het Toernooi? Inclusief verlengingen.

Totaal Hoekschoppen Toernooi: Zullen er Under (Minder) of Over (Meer) X hoekschoppen gemaakt worden tijdens het Toernooi? Inclusief verlengingen.

Totaal Omgezette Penalties Toernooi: Zullen er Under (Minder) of Over (Meer) X omgezette penalties zijn tijdens het Toernooi? Inclusief verlengingen maar exclusief penaltyreeksen.

Totaal Gemiste Penalties Toernooi: Zullen er Under (Minder) of Over (Meer) X gemiste penalties zijn tijdens het Toernooi? Inclusief verlengingen maar exclusief penaltyreeksen.

Totaal Doelpunten Invallers Toernooi: Zullen er Under (Minder) of Over (Meer) X doelpunten gemaakt worden door invallers tijdens het Toernooi? Inclusief verlengingen maar exclusief penaltyreeksen.

Totaal Gele Kaarten Toernooi: Zullen er Under (Minder) of Over (Meer) X gele kaarten getrokken worden tijdens het Toernooi? Inclusief verlengingen EN inclusief penaltyreeksen.

Totaal Rode Kaarten Toernooi: Zullen er Under (Minder) of Over (Meer) X rode kaarten getrokken worden tijdens het Toernooi? Inclusief verlengingen EN inclusief penaltyreeksen.

Team met meeste Kaartpunten Toernooi: Kies welk team het meeste aantal kaartpunten zal hebben tijdens het Toernooi. Inclusief verlengingen EN inclusief penaltyreeksen. De 'dead heat' regels zijn van toepassing indien twee of meer teams hetzelfde aantal kaartpunten krijgen. De dead heat regels zullen als volgt toegepast worden: twee teams met hetzelfde aantal kaartpunten resulteert in 1/2 van de originele uitbetaling, drie teams met hetzelfde aantal kaartpunten resulteert in 1/3 van de originele uitbetaling, vier teams met hetzelfde aantal kaartpunten resulteert in 1/4 van de originele uitbetaling; dezelfde criteria zullen worden toegepast voor 'dead-heats' van 5 of meer (1/5, 1/6, etc...)

Combo Topscorer Toernooi & Eindwinnaar Toernooi: Kies de topscorer van het toernooi samen met de eindwinnaar van het toernooi.

Genoemd Team Topscorer: Kies de speler dat het meeste aantal doelpunten gescoord heeft voor team X in het toernooi, inclusief verlengingen maar exclusief penaltyreeksen. De 'dead heat' regels zullen van toepassing zijn indien er twee of meer spelers een gelijk aantal doelpunten scoren.

Top League scorer: Kies de League dat het meeste aantal doelpunten scoort tijdens het toernooi, inclusief verlengingen maar exclusief penaltyreeksen. **Spelers worden verondersteld te spelen voor het Team en de League waarbij ze geregistreerd staan aan de start van het Toernooi; spelers die van League wisselen tijdens het toernooi worden niet in aanmerking genomen voor de gewijzigde League.** De 'dead heat' regels zijn van toepassing indien twee of meer leagues hetzelfde aantal doelpunten scoren. De dead heat regels zullen als volgt toegepast worden: twee leagues met hetzelfde aantal doelpunten resulteert in 1/2 van de originele uitbetaling, drie leagues met hetzelfde aantal doelpunten resulteert in 1/3 van de originele uitbetaling, vier leagues met hetzelfde aantal doelpunten resulteert in 1/4 van de originele uitbetaling; dezelfde criteria zullen worden toegepast voor 'dead-heats' van 5 of meer (1/5, 1/6, etc...).
Voorbeeld: Alle spelers die spelen in Serie A aan de start van het Toernooi zullen in aanmerking worden genomen voor deze league; indien één van de spelers zou veranderen naar Ligue 1 tijdens het toernooi, wordt hij voor de weddenschappen nog steeds aanzien als een speler van Serie A.

Aantal Doelpunten door Topscorer: Zal de topscorer Under(Minder) of Over (Meer) dan X doelpunten maken tijdens het toernooi, inclusief verlengingen maar exclusief penaltyreeksen.

Totaal Doelpunten Groepswedstrijden Toernooi: Zullen er Under (Minder) of Over (Meer) X doelpunten gemaakt worden tijdens de groepswedstrijden van het toernooi. Enkel de goals van de Groepswedstrijden tellen.

Eerste Keer Winnaar: Zal de winnaar van het toernooi een team zijn dat het nog nooit eerder heeft gewonnen? **Team dat de trofee voor de eerste maal krijgt is JA, Team dat voordien de trofee reeds heeft behaald is NEE.**

Volledige Finale uit zelfde gespecificeerde Confederatie: Zal de Finale betwist worden door teams van dezelfde confederatie X, ja of nee? Mogelijke Confederaties zijn UEFA, CONMEBOL, CAF, CONCACAF en AFC. De Confederatie van een team is diegene voor dewelke ze zich heeft gekwalificeerd voor het toernooi.
Voorbeeld: Zal er een volledige UEFA Finale zijn.

Volledige Finale zelfde gespecificeerd Land: Zal de finale betwist worden door twee teams van land X, ja of neen.
Voorbeeld: Zal er een volledig Italiaanse Finale zijn

Hoogst Scorende Groep: Kies welke Groep de meeste doelpunten zal hebben tijdens de Groepsfase. Groepswedstrijden doelpunten alleen. De 'dead heat' regels zijn van toepassing indien twee of meer groepen hetzelfde aantal doelpunten scoren. De dead heat regels zullen als volgt toegepast worden: twee groepen met hetzelfde aantal doelpunten resulteert in 1/2 van de originele uitbetaling, drie groepen met hetzelfde aantal doelpunten resulteert in 1/3 van de originele uitbetaling, vier groepen met hetzelfde aantal doelpunten resulteert in 1/4 van de originele uitbetaling; dezelfde criteria zullen worden toegepast voor 'dead-heats' van 5 of meer (1/5, 1/6, etc...).

Hoogst Scorend Team: Kies welk Team de meeste doelpunten zal scoren tijdens het toernooi, inclusief verlengingen maar exclusief penaltyreeksen. De 'dead heat' regels zijn van toepassing indien twee of meer teams hetzelfde aantal doelpunten scoren. De dead heat regels zullen als volgt toegepast worden: twee teams met hetzelfde aantal doelpunten resulteert in 1/2 van de originele uitbetaling, drie teams met hetzelfde aantal doelpunten resulteert in 1/3 van de originele uitbetaling, vier teams met hetzelfde aantal doelpunten resulteert in 1/4 van de originele uitbetaling; dezelfde criteria zullen worden toegepast voor 'dead-heats' van 5 of meer (1/5, 1/6, etc...).

Team Totaal Kaartpunten Toernooi: Zullen er Under (Minder) of Over (Meer) X kaartpunten zijn voor team X tijdens het toernooi? Inclusief verlengingen EN inclusief penaltyreeksen.

Land of Confederatie Top Team: Kies welk team het verste zal schoppen in het toernooi van een genoemd land of confederatie. In het geval twee of meer teams uitgeschakeld worden in dezelfde fase van het toernooi worden de volgende criteria gehanteerd: voor Teams uitgeschakeld tijdens de Groepsfase wordt de hoogste gerangschikte in rekening genomen (voorbeeld: een team gerangschikt als 3^e verslaat een team gerangschikt als 4^e). Tijdens eindronde waarbij teams geen officieel klassement van 1^e, 2^e, 3^e of 4^e hebben, zullen de 'dead heat' regels van toepassing zijn als beide teams in dezelfde fase van het toernooi worden uitgeschakeld. De dead heat regels zullen als volgt toegepast worden: twee teams die gelijk eindigen in het toernooi resulteert in 1/2 van de originele uitbetaling, drie teams die gelijk eindigen resulteert in 1/3 van de originele uitbetaling, vier teams die gelijk eindigen resulteert in 1/4 van de originele uitbetaling; dezelfde criteria zullen worden toegepast voor 'dead-heats' van 5 of meer (1/5, 1/6, etc...)

Team met de Meeste Geïncasseerde Doelpunten: Kies welk Team het meeste aantal doelpunten zal binnenlaten tijdens het toernooi, inclusief verlengingen maar exclusief penaltyreeksen. De 'dead heat' regels zijn van toepassing indien twee of meer teams hetzelfde aantal doelpunten binnenlaten. De dead heat regels zullen als volgt toegepast worden: twee teams met hetzelfde aantal binnengelaten doelpunten resulteert in 1/2 van de originele uitbetaling, drie teams met hetzelfde aantal binnengelaten doelpunten resulteert in 1/3 van de originele uitbetaling, vier teams met hetzelfde aantal binnengelaten doelpunten resulteert in 1/4 van de originele uitbetaling; dezelfde criteria zullen worden toegepast voor 'dead-heats' van 5 of meer (1/5, 1/6, etc...).

Team met de Minste Binnengelaten Doelpunten: Kies welk Team het minste aantal doelpunten zal binnenlaten tijdens het toernooi, inclusief verlengingen maar exclusief penaltyreeksen. De 'dead heat' regels zijn van toepassing indien twee of meer teams hetzelfde aantal doelpunten binnenlaten. De dead heat regels zullen als volgt toegepast worden: twee teams met hetzelfde aantal binnengelaten doelpunten resulteert in 1/2 van de originele uitbetaling, drie teams met hetzelfde aantal binnengelaten doelpunten resulteert in 1/3 van de originele uitbetaling, vier teams met hetzelfde aantal binnengelaten doelpunten resulteert in 1/4 van de originele uitbetaling; dezelfde criteria zullen worden toegepast voor 'dead-heats' van 5 of meer (1/5, 1/6, etc...).

Wint Geen Enkele Wedstrijd: Team X zal geen enkele wedstrijd winnen in het toernooi, 90 minuten reguliere speeltijd enkel. Exclusief verlengingen en exclusief penaltyreeksen.

Toernooi Hat Trick: Zal er een hat trick zijn tijdens het toernooi in gelijk welke individuele wedstrijd, ja of nee? Inclusief verlengingen, maar exclusief penaltyreeksen.

Aantal wedstrijden beslist door Penaltyreeks: Zullen er Under (Minder) of Over (Meer) penaltyreeksen zijn tijdens het toernooi?

Snelste doelpunt vanaf Originele Kick-Off: Welk team scoort het snelste doelpunt van het toernooi? Het snelste doelpunt is het doelpunt zoals bepaald door het officieel orgaan van het toernooi. Datum van de wedstrijd en tijdstip van de kick-off worden niet in aanmerking genomen voor de afhandeling.

Voorbeeld: Wedstrijd 1 start om 16:00 en het eerste doelpunt wordt gemaakt na 15 minuten; wedstrijd 2 start om 18:00 en het eerste doelpunt wordt gemaakt na 12 minuten. Wedstrijd 2 zou het snelste doelpunt hebben.

Toernooi Team Hd-Hd: Kies welk team het verste zal schoppen in het toernooi; in het geval dat teams uitgeschakeld worden in dezelfde fase van het toernooi worden de volgende criteria gehanteerd: voor Teams uitgeschakeld tijdens de Groepsfase wordt de hoogste gerangschikte in rekening genomen (voorbeeld: een team gerangschikt als 3^e verslaat een team gerangschikt als 4^e). Tijdens eindronde waarbij teams geen officieel klassement van 1^e, 2^e, 3^e of 4^e hebben, zullen de 'dead heat' regels van toepassing zijn als beide teams in dezelfde fase van het toernooi worden uitgeschakeld. De 'dead heat' regels zullen als volgt toegepast worden: twee teams die gelijk eindigen in het toernooi resulteert in 1/2 van de originele uitbetaling.

Toernooi Speler Goals Hd-Hd: Kies welke speler de meeste doelpunten in het toernooi zal scoren, in het geval beide spelers hetzelfde aantal doelpunten maken zijn de 'dead heat' regels van toepassing. Inclusief verlengingen maar exclusief penaltyreeksen. De 'dead heat' regels zullen als volgt toegepast worden: twee spelers die hetzelfde aantal doelpunten maken tijdens het toernooi, resulteert in 1/2 van de originele uitbetaling.

Toernooi Team Goals Hd-Hd: Kies welk team de meeste doelpunten in het toernooi zal scoren, in het geval beide teams hetzelfde aantal doelpunten maken zijn de 'dead heat' regels van toepassing. Inclusief verlengingen maar exclusief penaltyreeksen. De 'dead heat' regels zullen als volgt toegepast worden: twee teams die hetzelfde aantal doelpunten maken tijdens het toernooi, resulteert in 1/2 van de originele uitbetaling.

Eerste hoekschop van de wedstrijd: Kies welk team de eerste hoekschop in de genoemde wedstrijd zal maken. **90 Minuten reguliere speeltijd enkel, verlengingen tellen niet mee.**

Helpt met Meeste Hoekschoppen: Welke helft zal de meeste hoekschoppen hebben? Afgehandeld op een 1X2 basis. **90 Minuten reguliere speeltijd enkel, verlengingen tellen niet mee.**

Totaal Offside's: Zullen er Under (Minder) of Over (Meer) dan X offside's zijn? **Verlengingen tellen mee.**

Offside's 1X2: Kies welk team het meeste aantal offside's zal toebedeeld krijgen. Afgehandeld op een 1X2 basis. **Verlengingen tellen mee.**

Overtredingen 1X2: Kies welk team het meeste aantal overtredingen zal begaan. Afgehandeld op een 1X2 basis. **Verlengingen tellen mee.**

Totaal Overtredingen: Zullen er Under (Minder) of Over (Meer) dan X overtredingen zijn? **Verlengingen tellen mee.**

Weddenschap Opties Thuisploeg & Bezoekers

De thuisploeg is het team dat als eerste vermeld wordt in een 1X2 Weddenschap Optie met de bezoekende ploeg als tweede vermelde team in een 1X2 Optie.

Thuisploeg Kaartpunten: Zal de vermelde Thuisploeg Under (Minder) of Over (Meer) X kaartpunten behalen. **90 Minuten reguliere speeltijd enkel, verlengingen en penaltyreeksen tellen niet mee.**

Bezoekers Kaartpunten: Zal de vermelde bezoekende ploeg Under (Minder) of Over (Meer) X kaartpunten behalen. **90 Minuten reguliere speeltijd enkel, verlengingen en penaltyreeksen tellen niet mee.**

Thuisploeg Hoekschoppen: Zal de vermelde Thuisploeg Under (Minder) of Over (Meer) X hoekschoppen krijgen. **90 Minuten reguliere speeltijd enkel, verlengingen en penaltyreeksen tellen niet mee.**

Bezoekers Hoekschoppen: Zal de vermelde bezoekende ploeg Under (Minder) of Over (Meer) X hoekschoppen krijgen. **90 Minuten reguliere speeltijd enkel, verlengingen en penaltyreeksen tellen niet mee.**

Thuisploeg Offside's

Zal de vermelde Thuisploeg Under (Minder) of Over (Meer) X offside's toebedeeld krijgen. **Verlengingen TELLEN MEE.**

Bezoekers Offside's

Zal de vermelde bezoekende ploeg Under (Minder) of Over (Meer) X offside's toebedeeld krijgen. **Verlengingen TELLEN MEE.**

Individuele Wedstrijd specials

Zal een vervanger scoren in de genoemde wedstrijd tijdens de reguliere speeltijd JA/NEE. **90 Minuten reguliere speeltijd enkel, verlengingen en penaltyreeksen tellen niet mee.**

Zal speler X een doelpunt maken in de genoemde wedstrijd tijdens de reguliere speeltijd JA/NEE. **90 Minuten reguliere speeltijd enkel, verlengingen en penaltyreeksen tellen niet mee.**

Zal speler X een hat-trick maken in de genoemde wedstrijd tijdens de reguliere speeltijd JA/NEE. **90 Minuten reguliere speeltijd enkel, verlengingen en penaltyreeksen tellen niet mee.**

Zal speler X een kaart krijgen in de genoemde wedstrijd tijdens de reguliere speeltijd JA/NEE. **90 Minuten reguliere speeltijd enkel, verlengingen en penaltyreeksen tellen niet mee.**

IN HET GEVAL VAN EEN BETWISTING ZAL DE WEBSITE VAN HET OFFICIELE ORGAAN VAN HET TOERNOOI DE BESLISSENDE FACTOR ZIJN. TENZIJ DEZE BEWEZEN WORDT ALS INCORRECT.

ZIE 'LIVE BETTING' REGELS VOOR SPECIFIEKE LIVE BETTING REGELS DIE HIERVAN KUNNEN AFWIJKEN.

Virtuele Wedstrijden

"Virtuele wedstrijden" zijn denkbeeldige wedstrijden tussen twee teams die eigenlijk niet tegen elkaar spelen. De resultaten worden bepaald op basis van het team dat meer doelpunten scoort in hun wedstrijd tegen hun werkelijke tegenstander dan het team waartegen ze het "virtueel" tegen opnemen.

Voorbeeld

Engeland speelt tegen Slovenië en Duitsland speelt tegen Zuid-Afrika, maar er worden quoteringen aangeboden op de virtuele wedstrijd Engeland vs Duitsland. Indien Engeland Slovenië verslaat met 3-1 en Duitsland verslaat Zuid-Afrika met 2-0 dan is de score van de "virtuele" wedstrijd Engeland vs Duitsland gelijk aan Engeland 3 tegen Duitsland 2.

Indien een wedstrijd gestaakt wordt voordat alle speelminuten van de reguliere speeltijd beëindigd zijn, zullen de weddenschappen ongeldig zijn, uitgezonderd voor deze waarvan het resultaat reeds werd bepaald op het tijdstip dat de wedstrijd werd gestaakt.

Verlengingen tellen niet mee.

Under/Over 2.5 – de quoteringen hebben betrekking op het aantal doelpunten door beide teams gescoord in hun respectievelijke wedstrijden, dus in bovenstaand voorbeeld zijn er 5 doelpunten, wat betekent dat Over (Meer dan) 2.5 winnend is.

E-SPORTS WEDDENSCHAPPEN

1. De begindata en tijden getoond voor een E-Sport wedstrijd zijn enkel indicatief en zijn nooit gegarandeerd correct en zullen daardoor ook nooit een basis vormen voor annulatie aanvragen. Indien een wedstrijd werd geschorst of uitgesteld, en niet wordt gespeeld binnen de drie dagen vanaf de voorziene aanvangsdatum, zullen de inzetten op het eindresultaat van deze wedstrijd worden terugbetaald.

De regel bovenaan is niet van toepassing op elke inzet of een team/speler zal opschuiven in een toernooi of het toernooi wint, dat op een normale manier wordt afgehandeld onafhankelijk van een gestaakte of uitgestelde wedstrijd.

2. Indien de naam van een speler/team verkeerd wordt gespeld blijven alle weddenschappen gelden, tenzij Stanleybet erkent dat het misleidend kan zijn in beschouwing nemend de betrokken andere spelers/teams.
3. Indien in een officiële wedstrijd een speler/team per ongeluk speelt met een verkeerde nickname of een andere account gebruikt, is het resultaat nog steeds geldig tenzij het duidelijk wordt gemaakt dat hij/zij niet de speler is die de wedstrijd geacht werd te spelen.
4. Alle inzetten worden afgehandeld aan de hand van de officiële resultaten zoals bekendgemaakt door het betreffende organiserend orgaan van deze competitie.
5. Indien een 'Gelijkspel'-optie niet werd aangeboden en er wordt extra tijd gespeeld, zal het resultaat na de de extra tijd meetellen. Indien er geen extra tijd wordt gespeeld en het officiële eindresultaat van de wedstrijd is een gelijkspel, dan zullen alle weddenschappen als nietig worden beschouwd.
6. **Handicap** weddenschappen: De spread binnen E-Sports kan worden toegepast op Rondes/Maps of berekeningswijzen afhankelijk van het gespeelde spel.

De spread zal enkel naar verwezen worden als de spread en het is de verantwoordelijkheid van de klant om op de hoogte te zijn van de specifieke spel dynamieken en regels. [Bvb. Voor een *Counter Strike* spel refereert de spread naar het aantal *gewonnen Rondes*, terwijl in het *Starcraft 2* spel de spread zal refereren naar *Maps*].

7. **Totalen** weddenschappen: De total binnen E-Sports kan worden toegepast op Rondes/Maps of andere berekeningswijzen afhankelijk van het gespeelde spel. De total zal enkel naar verwezen worden als de total en het is de verantwoordelijkheid van de klant om op de hoogte te zijn van de specifieke spel dynamieken en regels.
8. Een wedstrijd wordt aanzien als zijnde volledig indien alle voorziene rounds/maps werden gespeeld. Indien een wedstrijd niet gecompleteerd werd door de terugtrekking/diskwalificatie van een speler/team – zelfs al werd er een officiële winnaar uitgeroepen – zullen alle weddenschappen op de uitslag van de wedstrijd, spreads en totals afgehandeld worden als nietig, een uitzondering wordt gemaakt voor deze weddenschappen waarbij het resultaat reeds kon worden bepaald op het ogenblik van de terugtrekking/diskwalificatie.

9. Indien een speler/team zich terugtrekt voordat het toernooi begint, zullen alle weddenschappen op die speler/team om het toernooi te winnen/voortgaan naar de volgende ronde, als nietig worden beschouwd.
Indien een speler/team opgeeft of gediskwalificeerd wordt nadat het toernooi is gestart, zullen alle weddenschappen op die speler/team om het toernooi te winnen/voortgaan naar de volgende ronde, als verliezend worden beschouwd.
10. Indien een gepland aantal maps/rondes werd gewijzigd door het betreffende organiserend orgaan van de betrokken competitie, zullen alle weddenschappen op handicap of total als nietig worden afgehandeld terwijl alle weddenschappen op het eindresultaat ongewijzigd zullen blijven.
11. Indien een speler/team een walkover wordt toegekend op de laatste ronde/map, zijn alle weddenschappen op het eindresultaat, spread en totals als nietig worden beschouwd.

SPECIALE 'LIVE BETTING' REGELS

ALLE SPORTEN

Waar van toepassing, zullen de statistieken aangeleverd door onze 'Live Betting' service provider gebruikt worden voor de afhandeling van de weddenschappen, tenzij er onbetwistbaar bewijs is dat deze statistieken incorrect zijn. Daar waar er geen statistieken van de service provider beschikbaar zijn, zullen we videobeelden als bewijsmateriaal voor de afhandeling van de weddenschappen gebruiken. Indien voor één of andere reden bewijs op video niet beschikbaar is, zullen we onafhankelijk bewijs gebruiken en afhandelen op basis van de meerderheid van onafhankelijke beoordelingen. Indien dit nog geen duidelijkheid schept, waar van toepassing, zal de website van de officiële competitie prioriteit krijgen. Elke betwisting moet ingediend worden voordat er 30 dagen zijn verstreken nadat het event werd beëindigd.

Indien een spel werd beëindigd (na start), voor gelijk welke reden, en hervat wordt dezelfde dag, blijven alle Live weddenschappen geldig. Anders zijn alle Live weddenschappen nietig.

Bovenstaande regel is niet van toepassing voor Tennis.

Uitzonderingen op deze regel kunnen eventueel worden toegepast naar goedgevonden van SM.

VOETBAL

Naast de standaard voetbalregels, zullen de volgende specifieke voorschriften van toepassing zijn:

SB aanvaardt singles & upwards (aanvragen van 1 of meer) voor alle opties en voor alle voorgestelde wedstrijden.

Alle weddenschappen zullen worden afgehandeld op basis van het resultaat op het einde van de 90 minuten speeltijd, met inbegrip van de blessuretijd maar exclusief de officiële verlengingen en strafschoppen, met uitzondering van de weddenschappen op 'Enkel Eerste Helft', 'Verlengingen'- en 'Strafschoppen' opties, 'Eerste Doelpunt', '15 Minuten Wedstrijd' en 'Live Betting 0:0'. 'Eerste Helft Enkel' weddenschappen zullen worden afgehandeld op basis van het resultaat bij de rust. Weddenschappen op 'Verlengingen' worden uitsluitend op basis van de officiële uitslag van de verlengingen afgehandeld. Weddenschappen op 'Strafschoppen' worden uitsluitend op basis van de resultaten van de officiële strafschoppenreeks op het einde van de verlengingen afgehandeld.

Met het oog op de afhandeling wordt iedere owngoal toegekend aan de tegenpartij, niet aan het team dat het doelpunt maakte.

Af en toe worden wedstrijden gepland voor een duurtijd die minder is dan 90 minuten en onder deze omstandigheden zullen weddenschappen worden afgehandeld op basis van de geplande speelduur, bijv. zijn sommige jongeren wedstrijden gepland voor 80 minuten speeltijd en deze zullen worden afgehandeld op het 80-minuten resultaat. De klant moet zich bewust zijn van de individuele wedstrijd speeltijden.

Eindresultaat 1X2: Alle weddenschappen worden afgehandeld op basis van de uitslag na een wedstrijd van 90 minuten, inclusief blessuretijd maar zonder officiële verlengingen en strafschoppenreeksen. Team één (1) wordt vermeld aan de linkerkant en wordt altijd beschouwd als de thuisploeg. Team twee (2) wordt vermeld aan de rechterkant en wordt altijd beschouwd als de bezoekende ploeg. Ook wanneer een wedstrijd op neutraal terrein wordt gespeeld, wordt het team aan de linkerkant als de thuisploeg en het team aan de rechterkant als de bezoekende ploeg beschouwd. Gelijkspel wordt opgegeven in het midden onder de categorie X.

Dubbele Weddenschap op Eindresultaat en Under / Over: Een combinatie weddenschap waarbij tegelijk op de eindstand en het aantal doelpunten wordt gewed. Alle weddenschappen worden afgehandeld op basis van het resultaat na afloop van de reguliere speeltijd. Verlengingen en strafschoppenreeksen tellen niet mee.

Correcte Score: Alle weddenschappen worden afgehandeld op basis van de correcte einduitslag na afloop van de 90 minuten speelduur, inclusief blessuretijd. Officiële verlengingen en strafschoppenreeksen tellen niet mee.

Kwalificatie/Outright: Alle weddenschappen worden afgerekend op basis van het winnende team na afloop van de wedstrijd, inclusief verlengingen en strafschoppenreeksen.

Winnaar Rest Van De Wedstrijd (LIVE BETTING 0:0): Op het moment waarop de weddenschap wordt aangegaan, wordt de score beschouwd als 0:0. Alleen doelpunten die worden gescoord nadat de weddenschap werd geplaatst, tellen mee.

Voorbeeld 1

Juventus leidt tegen Roma met 1-0 wanneer de weddenschap wordt aangegaan. De einduitslag is 2-0 voor Juventus, de weddenschap wordt afgehandeld als een thuisoverwinning (1).

Voorbeeld 2

Juventus leidt tegen Roma met 1-0 wanneer de weddenschap wordt aangegaan. De einduitslag is 2-1 voor Juventus, de weddenschap wordt afgehandeld als een gelijkspel (X).

Voorbeeld 3

Juventus leidt tegen Roma met 1-0 wanneer de weddenschap wordt aangegaan. De einduitslag is 1-1 voor Juventus, de weddenschap wordt afgehandeld als winst voor de bezoekende ploeg (2).

Hoe Zal De Wedstrijd Worden Beslist: Alle weddenschappen worden afgehandeld op basis van het moment waarop de winnaar gekend is. Er zijn drie mogelijkheden:

- 1 – Tijdens de reguliere speelduur.
- 2 – Na de verlengingen.
- 3 – Na een strafschoppenreeks.

Under / Over Doelpunten: De weddenschap wordt afgehandeld op basis van het totale aantal gescoorde doelpunten in verhouding tot de opgegeven score. Hou er rekening mee dat de opgegeven score (aantal doelpunten in de weddenschap) zal wijzigen gedurende elke wedstrijd, en de afhandeling zal gebeuren op basis van de opgegeven score op het ogenblik dat de weddenschap werd geplaatst.

Voorbeeld 1

Opgegeven score is 2.5 – als u een weddenschap 'Over' plaatst, wint u als er 3 doelpunten of meer worden gescoord, anders is de weddenschap verliezend.

Voorbeeld 2

Opgegeven score is 4.5 – als u een weddenschap 'Under' plaatst, wint u als er 4 doelpunten of minder worden gescoord; anders is de weddenschap verliezend.

Multi Goal Kans: Er wordt gewed op het totale aantal doelpunten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord. Vergeet niet dat het door het systeem bepaald aantal doelpunten (aantal doelpunten waarop wordt gewed) tijdens elke wedstrijd kan veranderen en ook kan bestaan uit één enkel cijfer (bijv. 4 doelpunten). De weddenschap wordt afgehandeld op basis van het aangegeven aantal doelpunten op het ogenblik waarop de weddenschap werd geplaatst.

Voorbeeld

Juventus v Roma, de eindstand is 2-2. Wie heeft gewed op 4-6 doelpunten wint, net als wie heeft gewed op 3-4 doelpunten of op precies 4 doelpunten.

Wie zal het volgende (genummerde) doelpunt scoren: De weddenschap wordt afgehandeld op basis van het team aan wie het volgende (genummerde) doelpunt wordt toegekend. Owngoals worden toegekend aan de tegenstander, niet aan het team dat ze gemaakt heeft.

Aantal doelpunten: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het precieze aantal doelpunten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord.

Aantal doelpunten thuisploeg: De weddenschappen worden afgerekend op basis van het precieze aantal doelpunten dat de thuisploeg tijdens de wedstrijd scoort.

Aantal doelpunten bezoekers: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het precieze aantal doelpunten dat de bezoekende ploeg tijdens de wedstrijd scoort.

Tijdstip van volgende (genummerde) doelpunt: In welke minuut zal het volgende doelpunt worden gescoord. Let op, een doelpunt dat na 24 minuten en 5 seconden wordt gescoord, wordt beschouwd als een doelpunt dat in de 25e minuut werd gescoord.

Go & Score: Wed op beide teams of ze al of niet zullen scoren tijdens de wedstrijd.

Eerste Helft Go & Score: Wed op beide teams of ze al of niet zullen scoren tijdens de eerste helft alleen (bijv. Juve-Roma 1-1 resultaat eerste helft alleen: BEIDE TEAMS SCOREN in 1^o helft)

Tweede Helft Go & Score: Wed op beide teams of ze al of niet zullen scoren tijdens de tweede helft alleen (bijv. Juve-Roma 1-1 resultaat tweede helft alleen: BEIDE TEAMS SCOREN in 2^o helft)

Under / Over Hoekschoppen: De weddenschap wordt afgehandeld op basis van het totale aantal hoekschoppen tijdens de wedstrijd in verhouding tot een opgegeven aantal hoekschoppen.

Noteer dat het door het systeem aangegeven aantal hoekschoppen (aantal hoekschoppen in de weddenschap) kan wijzigen gedurende elke wedstrijd, en dat de afhandeling zal gebeuren op basis van het aantal aangegeven hoekschoppen op het ogenblik dat de weddenschap werd geplaatst. Hoekschoppen die worden toegekend maar vervolgens niet worden genomen, tellen niet mee.

Voorbeeld 1: Aangegeven aantal hoekschoppen is 9.5: Als je een weddenschap 'Over' plaatst, is de weddenschap winnend als er 10 hoekschoppen of meer vallen, anders is de weddenschap verliezend.

Voorbeeld 2: Aangegeven aantal hoekschoppen is 12.5: Als je een weddenschap 'Under' plaatst, is de weddenschap winnend als er 12 hoekschoppen of minder worden genomen, anders is de weddenschap verliezend.

Multichance Hoekschoppen: Weddenschappen worden afgehandeld op basis van het totaal aantal hoekschoppen die genomen werden tijdens de wedstrijd. Wees er u van bewust dat het door het systeem aangegeven aantal hoekschoppen (aantal hoekschoppen in de weddenschap) zal wijzigen gedurende elke wedstrijd, en kan bestaan uit één enkele waarde bijv. 8 hoekschoppen. De afhandeling zal gebeuren op basis van het aantal aangegeven hoekschoppen op het ogenblik dat de weddenschap werd geplaatst.

Volgende (genummerde) hoekschop: Weddenschappen worden afgehandeld op het team die de volgende hoekschop zal nemen. Hoekschoppen die worden toegekend maar vervolgens niet werden genomen, tellen niet mee.

Hoekschoppen Wedstrijd Weddenschap: De weddenschap wordt afgehandeld volgens het team dat het hoogste aantal hoekschoppen neemt tijdens de match of op een gelijkstand als er evenveel hoekschoppen zijn. Hoekschoppen die worden toegekend maar vervolgens niet worden genomen, tellen niet mee.

Thuisploeg Under /Over hoekschoppen: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het totale aantal hoekschoppen dat tijdens de wedstrijd door de thuisploeg wordt genomen. Hoekschoppen die worden toegekend maar die vervolgens niet worden genomen, tellen niet mee.

Bezoekers Under /Over hoekschoppen: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het totale aantal hoekschoppen dat tijdens de wedstrijd door de bezoekende ploeg wordt genomen. Hoekschoppen die worden toegekend maar die vervolgens niet worden genomen, tellen niet mee.

Under / Over Kaartpunten: De weddenschap wordt afgehandeld volgens het totale aantal kaartpunten in het spel. Gelieve te noteren dat het door het systeem aangegeven aantal kaartpunten (aantal kaartpunten in de weddenschap) zal wijzigen gedurende elke wedstrijd, en de afhandeling zal afhangen van het aantal aangegeven kaartpunten op het ogenblik dat de weddenschap werd geplaatst.

Een gele kaart is goed voor 10 punten, een rode kaart telt voor 25 punten. Twee gele kaarten die automatisch rood opleveren, worden gerekend als één gele kaart en één rode kaart, of 35 punten. Iedere kaart die wordt getoond na het affluiten, wordt genegeerd. Iedere kaart die op het veld wordt herroepen, wordt niet meegerekend.

Voorbeeld

Totti krijgt een rode kaart die terug wordt ingetrokken en krijgt in de plaats een gele kaart toegewezen. Enkel de gele kaart geldt.

Enkel de kaarten die aan de spelers worden getoond nadat zij de eerste keer op het veld komen en voor ze het veld definitief verlaten, worden meegerekend. Kaarten die worden getoond aan niet-spelers (bijv. trainers of bankzitters die niet meespelen) worden niet opgenomen in het totaal.

Voorbeeld: Roma v Juventus, Aantal kaartpunten is vastgelegd op 65.5, 2 spelers van Roma krijgen een gele kaart, 1 speler van Juve krijgt een gele kaart terwijl een andere twee gele kaarten krijgt wat rood oplevert. Er zijn dus in totaal 65 kaartpunten voor deze wedstrijd – als je inzet op minder dan (Under) 65.5, is uw weddenschap winnend, zoniet is de weddenschap verliezend.

Eerste Helft Under / Over Kaartpunten: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het totale aantal kaartpunten tijdens de eerste helft, waarbij hetzelfde puntensysteem wordt gehanteerd als hierboven wordt uiteengezet.

Het door het systeem bepaald aantal kaartpunten kan wijzigen tijdens de eerste helft en de weddenschappen worden afgehandeld op basis van het aantal vastgelegde kaartpunten die geldt op het ogenblik waarop de weddenschap werd geplaatst.

Er wordt geen rekening gehouden met kaarten die worden getrokken nadat is afgefloten voor de eerste helft. Er wordt geen rekening gehouden met kaarten die op het veld worden ingetrokken. Alleen de kaarten die aan de spelers worden gegeven nadat ze voor het eerst het veld zijn opgekomen en voordat ze definitief het veld hebben verlaten, tellen mee. Kaarten die worden gegeven aan niet-spelers (bijv. trainers of bankzitters die niet meespelen) worden niet meegerekend.

Multi Chance Kaartpunten: Weddenschappen worden afgehandeld op het totale aantal kaartpunten tijdens de wedstrijd.

Opgelet, de door het systeem bepaald aantal kaartpunten (aantal kaartpunten waarop wordt gewed) kan wijzigen tijdens elke wedstrijd en kan bestaan uit één enkel cijfer (bijv. 40 punten). De weddenschap wordt afgehandeld op basis van de aangegeven kaartpunten op het ogenblik waarop de weddenschap werd geplaatst. Een gele kaart is goed voor 10 punten, een rode kaart telt voor 25 punten. Twee gele kaarten die automatisch tot een rode kaart leiden, gelden als één gele en één rode kaart, d.w.z. 35 punten. Er wordt geen rekening gehouden met kaarten die na het affluiten worden getrokken. Er wordt geen rekening gehouden met kaarten die op het veld worden ingetrokken. Alleen de kaarten die aan de spelers worden gegeven nadat ze het veld zijn opgekomen voor de eerste keer en voordat ze het veld definitief hebben verlaten, tellen mee. Kaarten die worden gegeven aan niet-spelers (bv. trainers of bankzitters die niet meespelen) tellen niet mee voor het totaal.

Eerste Helft Multi Chance Kaartpunten: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het totaal aantal kaartpunten tijdens de eerste helft, waarbij hetzelfde puntensysteem wordt gehanteerd als hierboven wordt uiteengezet.

De Volgende (Genummerde) Kaart: Er wordt gewed op het team dat de volgende opgegeven kaart zal krijgen.

Er wordt geen rekening gehouden met kaarten die na het affluiten worden getrokken. Er wordt geen rekening gehouden met kaarten die op het veld worden ingetrokken. Alleen de kaarten die aan de spelers worden gegeven nadat ze het veld zijn opgekomen voor de eerste keer en voor ze het veld definitief hebben verlaten, tellen mee. Kaarten die worden gegeven aan niet-spelers (bijv. trainers of bankzitters die niet meespelen) worden niet meegerekend.

Wanneer twee of meer spelers een kaart krijgen na eenzelfde incident, wordt de speler aan wie de scheidsrechter als eerste de kaart toont, als "winnaar" beschouwd voor afhandeling van de weddenschap.

Indien een speler een tweede gele kaart krijgt, gevolgd door rood, geldt dit als één kaart voor de weddenschappen op 'De Volgende (Genummerde) Kaart'.

Kaarten Match Weddenschap: De weddenschap wordt afgehandeld volgens het team dat het hoogste aantal kaartpunten behaalt of bij een gelijkstand indien elk team evenveel kaarten krijgt. Voor het systeem van berekening en de regels zie: 'Under/ Over Kaartpunten'.

Wordt er een Rode Kaart Getrokken?: Alleen de kaarten getrokken op het veld tijdens de normale speeltijd, tellen mee.

Eerste Helft Resultaat 1X2: Alle weddenschappen worden afgehandeld op basis van de uitslag op het einde van de eerste helft. Er kan worden gewed op de thuisploeg (1), gelijkspel (X) of de bezoekende ploeg (2), waarbij de thuisploeg aan de linkerzijde en de bezoekende ploeg aan de rechterzijde vermeld wordt.

Wie Wint Rest Eerste Helft (Eerste Helft 0:0): Op het ogenblik dat de weddenschap wordt geplaatst, wordt de score aanzien als 0:0. Er wordt enkel rekening gehouden met doelpunten die worden gescoord nadat de weddenschap werd geplaatst.

Voorbeeld: Roma leidt met 1-0 tegen Juventus op het ogenblik dat de weddenschap wordt geplaatst; bij de rust staat het 2:0 voor Roma, de weddenschap wordt afgehandeld als een overwinning voor de thuisploeg (1).

Eerste Helft Correcte Score: Alle weddenschappen worden afgehandeld op basis van de correcte stand op het einde van de eerste helft.

Eerste Helft Under/Over Doelpunten: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het volgende vermelde doelpunt in de eerste helft.

Eerste Helft Volgend (genummerde) Doelpunt: De weddenschap wordt afgehandeld op basis van het volgende (genummerde) doelpunt in de Eerste Helft.

Eerste Helft Thuisploeg Under / Over Doelpunten: Weddenschappen worden afgehandeld op basis van het aantal doelpunten gescoord tijdens de eerste helft door de thuisploeg in verhouding tot het door het systeem opgegeven aantal doelpunten.

Eerste Helft Bezoekers Under / Over Doelpunten: Weddenschappen worden afgehandeld op basis van het aantal doelpunten gescoord tijdens de eerste helft door de ploeg op verplaatsing in verhouding tot het door het systeem opgegeven aantal doelpunten.

Eerste Helft Thuisploeg Exact Aantal Doelpunten: Weddenschappen worden afgehandeld op basis van het exacte aantal doelpunten gescoord tijdens de eerste helft door de thuisploeg.

Eerste Helft Bezoekers Exact Aantal Doelpunten: Weddenschappen worden afgehandeld op basis van het exacte aantal doelpunten gescoord tijdens de eerste helft door de ploeg op verplaatsing.

Eerste Helft Exact Aantal Doelpunten: Weddenschappen worden afgehandeld op basis van het exacte aantal gecombineerde doelpunten gescoord tijdens de eerste helft door beide ploegen.

Eerste Helft Winnen Zonder Tegendoelpunt (Win to Nil): Weddenschappen worden afgehandeld aan de hand van het leidende team die geen enkel doelpunt binnenkrijgt.

Eerste Helft Aantal Doelpunten: Weddenschappen worden afgehandeld op basis van het exact aantal gescoorde doelpunten in de eerste helft.

Eerste Helft Aantal Doelpunten Thuisploeg: Weddenschappen worden afgehandeld op basis van het exact aantal gescoorde doelpunten in de eerste helft door de thuisploeg.

Eerste Helft Aantal Doelpunten Bezoekers: Weddenschappen worden afgehandeld op basis van het exact aantal gescoorde doelpunten in de eerste helft door de ploeg op verplaatsing.

Eerste Helft Under /Over Hoekschoppen: Weddenschappen worden afgehandeld op basis van het totale aantal hoekschoppen, genomen in de eerste helft, in verhouding tot een vermeld aantal. Hoekschoppen die worden toegekend maar die vervolgens niet worden genomen, tellen niet mee.

Eerste Helft Under /Over Hoekschoppen Thuisploeg: Weddenschappen worden afgehandeld op basis van het totale aantal hoekschoppen, genomen in de eerste helft door de thuisploeg, in verhouding tot een vermeld aantal. Hoekschoppen die worden toegekend maar die vervolgens niet worden genomen, tellen niet mee.

Eerste Helft Under /Over Hoekschoppen Bezoekers: Weddenschappen worden afgehandeld op basis van het totale aantal hoekschoppen, genomen in de eerste helft door de ploeg op verplaatsing, in verhouding tot een vermeld aantal. Hoekschoppen die worden toegekend maar die vervolgens niet worden genomen, tellen niet mee.

Eerste Helft Multichance Hoekschoppen: Weddenschappen worden afgehandeld op basis van het totale aantal hoekschoppen, genomen in de eerste helft. Hoekschoppen die worden toegekend maar die vervolgens niet worden genomen, tellen niet mee.

Under / Over Doelpunten Thuisploeg: Weddenschappen worden afgehandeld op basis van het totale aantal gescoorde doelpunten tijdens de wedstrijd door de thuisploeg, in verhouding tot een vermeld aantal. Gelieve te noteren dat het vermelde aantal doelpunten zal wijzigen tijdens elke wedstrijd, en dat de afhandeling gebeurt op basis van het vermelde aantal doelpunten op het ogenblik dat de weddenschap werd geplaatst.

Voorbeeld 1: Roma v Juventus. Het vermelde aantal doelpunten voor Roma is 1.5; indien u een weddenschap aangaat 'Over', zal uw weddenschap winnend zijn als Roma 2 of meer doelpunten scoort, anders is de weddenschap verliezend.

Voorbeeld 2: Roma v Juventus. Het vermelde aantal doelpunten voor Roma is 3.5; indien u een weddenschap aangaat 'Under', zal uw weddenschap winnend zijn als Roma 3 of minder doelpunten scoort, anders is de weddenschap verliezend.

Under / Over Doelpunten Bezoekers: Weddenschappen worden afgehandeld op basis van het totale aantal gescoorde doelpunten tijdens de wedstrijd door de ploeg op verplaatsing, in verhouding tot een vermeld aantal.

Team dat Wint Zonder tegendoelpunt (Team to Win To Nil): Weddenschappen worden afgehandeld op basis van het team die de wedstrijd wint en geen tegendoelpunt binnenkrijgt.

Beide Teams Scoren: De weddenschap betreft beide teams die zullen scoren tijdens de duurtijd van de wedstrijd.

Eerste Doelpunt, 15 Minuten Wedstrijd: Het spel wordt opgesplitst in segmenten van 15 minuten (Aftrap tot 14:59, 15:00 tot 29:59, 30:00 tot Eerste Helft, Start Tweede Helft tot 59:59, 60:00 tot 74:59, 75:00 tot Full Time). Wed op de ploeg die de 1e goal scoort in elk segment (1X2, waarbij X staat voor geen doelpunten).

Voorbeeld 1: Kick off - 14:59 minuten Roma v Juventus, Roma scoort het eerste doelpunt na 8 minuten. Aangezien Roma het eerste doelpunt scoorde binnen het segment van 15 minuten wordt de weddenschap geregeld als een overwinning voor de thuisploeg (1)

Voorbeeld 2: 15:00 - 29:59 minuten Roma v Juventus. Er wordt niet gescoord tijdens deze spelfase. Aangezien er niet gescoord werd tijdens dit segment van 15 minuten, wordt de weddenschap afgehandeld als een 'gelijkspel (X)'.
Voorbeeld 3: 30:00 – 1e Helft Roma v Juventus, Juventus scoort waardoor de score op 1-1 komt na 34 minuten. Aangezien Juventus het eerste doelpunt gescoord heeft tijdens dit segment van 15 minuten, wordt de weddenschap afgehandeld als een overwinning voor de ploeg op verplaatsing (2).

15 Minuten Under / Over Doelpunten: De wedstrijd wordt opgesplitst in segmenten van 15 minuten (Aftrap tot 14:59, 15:00 tot 29:59, 30:00 tot Eerste Helft, Start Tweede Helft tot 59:59, 60:00 tot 74:59, 75:00 tot Full Time). De weddenschap wordt geregeld op grond van het totale aantal doelpunten dat werd gescoord tijdens elk segment van 15 minuten in verhouding tot een opgegeven aantal. Noteer dat het door het systeem opgegeven aantal zal wijzigen gedurende elk segment van 15 minuten, en de afhandeling zal afhangen van het aangegeven aantal op het ogenblik dat de weddenschap werd geplaatst.

Hoe wordt het volgend doelpunt gemaakt?: Weddenschappen worden afgehandeld op grond van de aangegeven volgende goal. Er zijn 5 opties:

Vrije schop: Het doelpunt moet rechtstreeks vanuit vrije schop worden gemaakt, een afketsend schot wordt meegerekend op voorwaarde dat de speler die de vrije schop neemt, aangeduid wordt als doelpuntmaker.

Penalty: Het doelpunt moet rechtstreeks vanop de penaltystip worden gescoord, waarbij diegene die de strafschop neemt, wordt aangeduid als doelpuntmaker.

Owngoal: Het doelpunt moet uitgeroepen zijn tot owngoal. Deze vorm van doelpunt primeert op alle andere, zo zal een owngoal met het hoofd beschouwd worden als owngoal en niet als een kopbal.

Kopbal: De laatste aanraking met de bal van de doelpuntmaker gebeurt met het hoofd.

Schot: Alle andere soorten doelpunten die hierboven niet vermeld staan.

Alle selecties zullen nietig zijn en afgehandeld worden tegen een quotering 1.00 indien er geen enkel doelpunt wordt gemaakt nadat de weddenschap is geplaatst.

Aftrap: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het team dat de wedstrijd aftrapt tijdens de eerste helft.

Handicap: De weddenschappen worden afgehandeld tegen de opgegeven quotering op basis van de actuele stand van de wedstrijd gecorrigeerd met de handicap.

Noteer dat de opgegeven handicap in de loop van de wedstrijd wijzigt en dat de afhandeling gebeurt op basis van de handicap die geldt op het ogenblik waarop de weddenschap wordt geplaatst.

Gelijkspel Geen Weddenschap: Indien eender welk team met eender welk verschil wint (het winnende team), worden de weddenschappen die op dit team ingezet zijn, als winnend beschouwd. Bij een gelijkspel zijn alle weddenschappen nietig en worden de ingezette bedragen terugbetaald.

Totaal Aantal Doelpunten Team: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het aantal doelpunten dat door het genoemde team wordt gescoord.

Dubbele Kans: De volgende opties zijn beschikbaar:

- 1X – Bij een thuisoverwinning of gelijkspel, zijn de weddenschappen op deze optie winnend.
- X2 – Bij een gelijkspel of overwinning door bezoekers, zijn de weddenschappen op deze optie winnend.
- 12 – Bij een thuisoverwinning of overwinning door bezoekers, zijn de weddenschappen op deze optie winnend.

Wanneer een wedstrijd op neutraal terrein wordt gespeeld, wordt het team dat eerst vermeld staat, als de thuisploeg beschouwd voor de afhandeling van de weddenschappen.

Oneven/Even: Weddenschappen worden afgehandeld op basis van het aantal doelpunten in de wedstrijd. Elke wedstrijd die eindigt op 0-0 zullen afgehandeld worden al seen even paar doelpunten.

Volgende (Genummerde) Doelpuntenmaker: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van de speler die het volgende doelpunt in de wedstrijd scoort. Verlengingen en strafschoppenreeksen tellen niet mee. Owngoals tellen niet mee. Spelers die niet hebben deelgenomen aan de wedstrijd voordat het doelpunt werd gescoord, worden op quotering 1.00 gezet.

Doelpuntenmaker: Weddenschappen worden afgehandeld op een Genoemde Speler die zal scoren op gelijk welk moment gedurende de wedstrijd (90 minuten speltijd). Elke speler die deelneemt aan de wedstrijd (90 minuten), wordt aanzien als de mogelijkheid te hebben gekregen om gedurende gelijk welk moment van de wedstrijd te scoren. Spelers die het terrein niet betreden worden afgehandeld aan quotering 1.00. Owngoals tellen niet mee.

Wedstrijdhelft met Hoogste Aantal Doelpunten: In welke wedstrijd helft wordt het hoogste aantal doelpunten gescoord.

Win & Goals

Voorspel het eindresultaat gecombineerd met Under / Over 2.5 doelpunten.

Voorbeeld: een weddenschap op X en Under 2.5 wordt als winnend beschouwd als de eindscore 0-0 of 1-1 is. Verlengingen tellen niet mee. Weddenschappen zijn ongeldig in het geval van forfait.

Weddenschappen met Aziatische Handicap

De handicap bedraagt 0 doelpunten voor twee gelijk gerangschikte teams, en kan oplopen tot eender welk aantal doelpunten wanneer het een ongelijke wedstrijd betreft. Indien de handicap 0 bedraagt, wint het team dat het grootste aantal doelpunten scoort. Bij een gelijkspel worden de ingezette bedragen terugbetaald.

Handicap van een volledig doelpunt (bv. 0, 1, 2, 3, enz.).

Hebben beide teams na de verrekening van de handicap evenveel doelpunten, dan worden de ingezette bedragen terugbetaald.

Voorbeeld: Arsenal – Everton: Arsenal is favoriet met een handicap van -1. Wie op Arsenal inzet, wint alleen als Arsenal met meer dan één doelpunt verschil wint. Wint Arsenal met precies 1 doelpunt verschil, dan is de weddenschap nietig. Wie op Everton inzet, wint zowel bij een gelijkspel als bij winst door Everton. Wint Arsenal met precies 1 doelpunt verschil, dan is de weddenschap nietig.

Handicap van een half doelpunt (bv. 0.5, 1.5, 2.5, enz.).

Met dit systeem is een gelijkspel onmogelijk, zodat de weddenschap altijd winst of verlies oplevert.

Voorbeeld: Wedstrijd Duitsland v Denemarken waarbij Duitsland favoriet is met een handicap van -1.5. Wie op Duitsland inzet, wint alleen als Duitsland met meer dan één doelpunt verschil wint. Wie op Denemarken inzet, verliest alleen als Denemarken met meer dan één doelpunt verschil verliest.

Split-Handicap

Dit betekent dat de inzet gelijk wordt verdeeld over twee weddenschappen. Voor de ene helft wordt rekening gehouden met een handicap van een volledig doelpunt, terwijl voor de andere helft een handicap van een half doelpunt geldt. Bij een handicap van -1.25 wordt de helft van de weddenschap geregeld op basis van een handicap van -1.0 en de andere helft op basis van een handicap van -1.5.

Voorbeeld: Wedstrijd Inter Inter v Juventus waarbij Inter favoriet is met een split-handicap van -1.25. Wie op Inter wedt, zet de helft van het gespeelde bedrag in op Inter met handicap -1.0, en de helft op Inter met handicap -1.5. Wedstrijdresultaat: Inter verslaat Juventus met 2-1. De helft van de weddenschap met handicap -1.5 is in dat geval verloren, terwijl de andere helft met handicap -1.0 nietig is. Wie inzette op Juventus, wint de helft van de weddenschap (+1.5) en de andere helft (+1.0) wordt nietig verklaard.

Aziatische handicap: Alle doelpunten worden meegerekend, ongeacht of ze worden gescoord voor- of nadat de weddenschap werd aangegaan. De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het wedstrijdresultaat na 90 minuten speeltijd. Deze omvat de blessuretijd maar niet de officiële verlengingen noch de strafschoppenreeksen.

Voorbeeld: Roma leidt tegen Juventus met 1-0, met als Handicap Roma -0.5 en Juventus +0.5. Het eindresultaat is 1-1. Wie op Roma -0.5 heeft ingezet, verliest de weddenschap, wie op Juventus +0.5 ingezet heeft, wint de weddenschap.

Aziatische handicap Eerste Helft: Alle doelpunten tijdens de eerste helft worden meegerekend, ongeacht of ze worden gescoord voor- of nadat de weddenschap werd geplaatst. De weddenschappen worden afgehandeld op basis van handicaps op het einde van de eerste helft.

Voorbeeld: Milan leidt tegen Inter met 1-0, met als handicap Milan -0.5, Inter +0.5. De score na de Eerste Helft is 1-1. Wie op Milan -0.5 heeft ingezet, verliest de weddenschap, wie op Inter +0.5 heeft ingezet, wint de weddenschap.

Aziatische Handicap Verlengingen: Alle doelpunten tijdens de verlengingen worden meegerekend, ongeacht of ze worden gescoord voor- of nadat de weddenschap werd aangegaan. De weddenschappen worden afgehandeld op basis van de officiële resultaten van de verlengingen alleen. Doelpunten die tijdens strafschoppenreeksen worden gemaakt, tellen niet mee.

Voorbeeld: Na een 0-0 gelijkspel op het einde van de 90 minuten speeltijd leidt Inter tegen Bayern München met 2-0 in de verlengingen, met als Handicap Inter -1.5, Bayern München +1.5. Het wedstrijdresultaat op het einde van de verlengingen is 2-1. Wie op Inter -1.5 ingezet heeft, verliest de weddenschap, wie op Bayern +1.5 ingezet heeft, wint de weddenschap.

Aziatisch Under / Over: Alle doelpunten worden meegerekend, ongeacht of ze worden gescoord voor- of nadat de weddenschap werd geplaatst. De weddenschappen worden afgehandeld volgens een vooropgesteld aantal doelpunten tijdens de wedstrijd. Verlengingen en strafschoppenreeksen tellen niet mee.

Voorbeeld: Het vooropgesteld aantal doelpunten is 2. Wie inzet op 'Under', wint indien er 0 of 1 doelpunten worden gescoord tijdens de wedstrijd. Worden er precies twee doelpunten gemaakt, dan wordt de inzet terugbetaald. Wie inzet op 'Over' verliest indien er tijdens de wedstrijd drie of meer doelpunten worden gescoord.

Voorbeeld: Het vooropgesteld aantal doelpunten is 2.25. Wie inzet op 'Under', wint indien er 0 of 1 doelpunten worden gescoord tijdens de wedstrijd. Worden er precies twee doelpunten gemaakt, dan wordt de helft van de inzet terugbetaald terwijl de andere helft van de weddenschap wordt gewonnen. Wie inzet op 'Over' verliest indien er drie of meer doelpunten worden gescoord tijdens de wedstrijd.

Voorbeeld: Het vooropgesteld aantal doelpunten is 2.75. Wie inzet op 'Over', wint indien er vier of meer goals gescoord worden in de wedstrijd. Worden er precies drie doelpunten gemaakt, dan wordt de helft van de inzet terugbetaald terwijl de andere helft van de weddenschap wordt gewonnen. Wie inzet op 'Over' verliest indien er 0, 1 of 2 doelpunten worden gescoord tijdens de wedstrijd.

Aziatische Under / Over Eerste Helft: Alle doelpunten tijdens de eerste helft worden meegerekend, ongeacht of ze worden gescoord voor- of nadat de weddenschap werd geplaatst. De weddenschappen worden geregeld op basis van het aantal genoemde doelpunten voor de eerste helft.

Weddenschappen Verlengingen

Verlenging 1X2: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van de officiële uitslag van de verlenging alleen. Doelpunten die tijdens de reglementaire speeltijd of tijdens eventuele strafschoppenreeksen achteraf worden gemaakt, tellen niet mee.

Verlengingen Enkel Eerste Helft: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van de score op het einde van de eerste helft van de verlengingen en uitsluitend op en op basis van de resultaten tijdens de verlenging.

Verlengingen Under / Over Doelpunten: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van de officiële uitslag van de verlengingen alleen. Doelpunten die tijdens de reglementaire speeltijd of tijdens eventuele strafschoppenreeksen achteraf worden gemaakt, worden niet meegerekend. Gelieve te noteren dat het aangegeven aantal doelpunten (aantal doelpunten waarop wordt gewed) zal wijzigen tijdens de verlengingen en dat de weddenschap wordt afgehandeld op basis van de het aangegeven aantal doelpunten op het ogenblik dat de weddenschap werd geplaatst.

Wie Wint Rest Verlengingen: Op het ogenblik waarop de weddenschap wordt geplaatst, wordt de score als 0-0 beschouwd. Alleen doelpunten die worden gescoord nadat de weddenschap is aangegaan, tellen mee.

Verlengingen Volgend Doelpunt: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het team dat het volgende genummerde doelpunt scoort.

Verlengingen Volgend Doelpunt Enkel Eerste Helft: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het team dat het volgende (genummerde) doelpunt scoort tijdens de eerste helft.

Verlengingen Correcte Score: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van de eindstand van de verlengingen en uitsluitend op basis van de resultaten van de verlengingen. Doelpunten die tijdens strafschoppenreeksen worden gescoord, tellen niet mee.

Verlengingen Correcte Score Enkel Eerste Helft: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van de eindstand van de eerste helft van de verlengingen en uitsluitend op basis van de resultaten van de verlengingen.

Weddenschappen Strafschoppenreeksen

Wie wint Strafschoppenreeks: De weddenschappen worden afgerekend op basis van de uitslag van de officiële strafschoppenreeks op het einde van de verlengingen.

Wie zet volgende (genummerde) strafschop om: Alle weddenschappen worden afgehandeld op basis van het opgegeven team dat zijn genummerde strafschop omzet. Ingeval een strafschop wordt hernomen, worden de weddenschappen afgehandeld volgens het officiële resultaat.

Zaalvoetbal (Futsal)

Alle weddenschappen worden afgerekend op het einde van de normale speeltijd. Verlengingen worden niet meegerekend.

Einduitslag 1X2: Ploeg één (1) staat vermeld aan de linkerkant en wordt altijd als de thuisploeg beschouwd. Ploeg twee (2) staat vermeld aan de rechterkant en wordt altijd als de bezoekende ploeg beschouwd. Ook wanneer een wedstrijd op neutraal terrein plaatsvindt, geldt de ploeg aan de linkerkant als de thuisploeg en de ploeg aan de rechterkant als de bezoekende ploeg. Een gelijkspel wordt aangeduid in het midden onder selectie X.

Gelijkspel Geen Weddenschap ("Draw no Bet"): Wed op het winnende team. Bij een gelijkspel worden alle weddenschappen afgehandeld aan een quotering van 1.00. Enkel reguliere speeltijd. Verlengingen tellen niet mee.

Doelpunten Thuisploeg: Wed op het exacte aantal doelpunten gescoord door de thuisploeg. Reguliere speeltijd enkel. Verlengingen tellen niet mee.

Doelpunten Bezoekers: Wed op het exacte aantal doelpunten gescoord door de bezoekers. Reguliere speeltijd enkel. Verlengingen tellen niet mee.

Correcte Score: Alle weddenschappen worden afgehandeld op de correcte score aan het eind van de reguliere speeltijd.

Oneven /Even: Zal het aantal doelpunten gemaakt tijdens de wedstrijd Oneven of Even zijn? Een 0-0 resultaat wordt beschouwd als Even.

Wie Wint Rest van de Wedstrijd (Live Betting 0:0): Op het ogenblik dat de weddenschap wordt geplaatst, wordt de score aanzien als 0:0. Enkel doelpunten gemaakt nadat de weddenschap werd geplaatst, tellen mee.

Voorbeeld 1: Italië v Frankrijk - Italië leidt bij Frankrijk met 1:0 wanneer de weddenschap wordt geplaatst. Het Eindresultaat is 2:0 voor Italië, de weddenschap wordt afgehandeld als een overwinning voor de thuisploeg (1).

Voorbeeld 2: Italië v Frankrijk - Italië leidt bij Frankrijk met 1:0 wanneer de weddenschap wordt geplaatst. Het Eindresultaat is 2:1 voor Italië, de weddenschap wordt afgehandeld als een gelijkspel (X).

Voorbeeld 3: Italië v Frankrijk - Italië leidt bij Frankrijk met 1:0 wanneer de weddenschap wordt geplaatst. Het Eindresultaat is 1:1, de weddenschap wordt afgehandeld als een overwinning voor de bezoekers (2).

Under / Over Doelpunten: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het totale aantal doelpunten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord t.o.v. het aantal opgegeven doelpunten. Noteer dat het opgegeven aantal doelpunten (aantal doelpunten waarop wordt gewed) in de loop van de wedstrijd wijzigt en dat de afhandeling gebeurt op basis van het opgegeven aantal op het ogenblik waarop de weddenschap wordt geplaatst.

Voorbeeld 1: Opgegeven aantal doelpunten is 4,5: als u op 'Over' inzet, wint u de weddenschap indien er 5 doelpunten of meer worden gescoord, anders verliest u de weddenschap.

Voorbeeld 2: Opgegeven aantal doelpunten is 5,5: als u op 'Under' inzet, wint u de weddenschap indien er 5 doelpunten of minder worden gescoord, anders verliest u de weddenschap.

Wie Scoort Volgend (genummerde) Doelpunt: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van de ploeg die het volgende (genummerde) doelpunt toegewezen krijgt. Elke owngoal wordt toegewezen aan de andere ploeg, niet aan de ploeg die het doelpunt scoorde.

Eerste Helft Resultaat 1X2: Alle weddenschappen worden afgehandeld op basis van de uitslag op het einde van de eerste helft. Het is mogelijk om in te zetten op de thuisploeg (1), gelijkspel (X) en de bezoekende ploeg (2). De thuisploeg staat links vermeld, de bezoekende ploeg rechts.

Rest Van de Eerste Helft Winnen (1^e Helft 0:0): Op het ogenblik waarop de weddenschap wordt geplaatst, wordt de score gezien als 0:0. Alleen doelpunten die na het plaatsen van de weddenschap worden geplaatst, tellen mee.

Voorbeeld: Italië v Frankrijk – Italië leidt bij Frankrijk met 1-0 wanneer de weddenschap geplaatst wordt, de score op het einde van de 1^e helft is 2:0 voor Italië, de weddenschap wordt afgehandeld als een overwinning voor de thuisploeg (1).

Eerste Helft Alleen Under / Over Doelpunten: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het totale aantal doelpunten dat tijdens de eerste helft wordt gescoord t.o.v. het aantal opgegeven doelpunten.

Eerste Helft Alleen Volgend (Genummerd) Doelpunt: De weddenschappen worden afgerekend op basis van het volgende genummerde doelpunt in de eerste helft.

Tennis

Bovenop de standaardregels voor tennis, gelden de volgende specifieke regels:

In het geval dat een tennis wedstrijd begint maar niet wordt uitgespeeld worden alle weddenschappen geannuleerd, behalve voor de weddenschappen die al werden bepaald op het tijdstip dat de wedstrijd werd gestaakt. Bijvoorbeeld, Weddenschappen aangaande de eerste set zouden geldig blijven op voorwaarde dat deze set werd voltooid.

In het geval van een 'Super tie breaker' in een wedstrijd, **geldt de 'Super tie breaker' als 1 wedstrijd (een 'Super tie Breaker' beslist over een dubbelspel wedstrijd als de set score 1-1 is, in het geval van een driesetter).**

Wie wint het volgende game?: De weddenschap wordt afgehandeld op basis van de winnaar van het volgende aangegeven game. Indien het game om eender welke reden niet wordt afgewerkt, wordt de weddenschap afgehandeld tegen een quotering van 1.00. De speler die in het betreffende game serveert, wordt aangeduid met (S). Als de verkeerde speler wordt aangeduid als opslaggever, dan worden alle weddenschappen afgehandeld tegen een quotering van 1.00, ongeacht het resultaat.

Wie wint de huidige set?: De weddenschap wordt afgehandeld op grond van de winnaar van de set. Indien de set om eender welke reden niet wordt afgewerkt, worden de weddenschappen afgehandeld tegen een quotering van 1.00.

Huidige Set Correcte Score: De weddenschappen worden afgehandeld op grond van de juiste set score, indien de set om eender welke reden niet wordt afgewerkt, worden de weddenschappen afgehandeld met een quotering van 1.00.

Set Weddenschap (Beste van 3) / (Beste van 5): Weddenschappen worden afgehandeld op de juiste set score in de wedstrijd. Weddenschappen zijn ongeldig indien het reglementair aantal sets niet volledig zijn gespeeld, of worden gewijzigd.

Aantal Sets (Beste van 3) / (Beste van 5): Weddenschappen worden afgehandeld op basis van het aantal sets in de wedstrijd. Weddenschappen zijn ongeldig indien het reglementair aantal sets niet zijn afgewerkt, of worden gewijzigd.

Under / Over (Match): Het totale aantal games dat tijdens de volledige wedstrijd wordt gespeeld. De hele wedstrijd moet worden afgewerkt, zoniet zijn alle weddenschappen nietig, behalve voor weddenschappen waarvan de uitslag reeds vastligt op het ogenblik dat de wedstrijd wordt stopgezet.

Voorbeeld: Indien Federer v Nadal wordt stopgezet bij een score van 6-4, 4-6, 4-6 en 3-2 dan wint al wie op meer dan 32.5 games heeft ingezet, en verliest al wie op minder dan 32.5 games heeft ingezet. Alle weddenschappen op minder dan 36.5 of meer dan 36.5 games zijn nietig.

Gelieve te noteren dat het aantal vermelde games (aantal games waarop wordt gewed) tijdens de wedstrijd wijzigt, en dat de afhandeling gebeurt op basis van het vermelde aantal games die geldt op het ogenblik waarop de weddenschap werd geplaatst.

Under / Over Games (Set): Weddenschappen worden afgehandeld volgens het totaal aantal gespeelde games in de genoemde set. De set moet worden gespeeld tot de voltooiing of alle weddenschappen zijn ongeldig, behalve voor weddenschappen waarvan de uitslag reeds vastligt op het ogenblik dat de wedstrijd wordt stopgezet.

Voorbeeld: Federer v Nadal wordt stopgezet bij een 5-5 score in de 1e set. Wie heeft ingezet op minder dan 9.5 games in de eerste set, verliest. Wie heeft ingezet op meer dan 9.5 games in de eerste set, wint. Weddenschappen op minder dan 10.5 of meer dan 10.5 games zijn nietig.

Gelieve te noteren dat het vermelde aantal games (aantal games waarop wordt gewed) in de loop van de wedstrijd verandert, en dat de afhandeling gebeurt op basis van het vermeld aantal games die geldt op het ogenblik waarop de weddenschap wordt geplaatst.

Volgende Game Score: Weddenschappen worden afgehandeld op de vermelde score van het volgende game, waarin beide spelers winnen met 0 / 15 / 30 / Deuce of de opslaggever wint met 0 / 15 / 30 / Deuce en Break. Als de verkeerde speler wordt aangeduid als opslaggever, zullen de weddenschappen afgehandeld worden met een quotering van 1.00, ongeacht het resultaat.

Oneven / Even: Weddenschappen worden afgehandeld op basis van het aantal games in de wedstrijd.

Set Oneven / Even: Weddenschappen worden afgehandeld op basis van het aantal games in de genoemde set.

Basketbal

Naast de standaard basketbal regels gelden ook de volgende specifieke regels:

Eerste Helft / Kwartijd Handicap: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van de score voor alleen die bepaalde helft / die bepaalde kwartijd.

Gelieve te noteren dat het aangegeven Handicap cijfer (aantal punten verschil tussen de teams waarop wordt gewed) zal wijzigen doorheen elke helft / elke kwartijd, en dat de afhandeling gebeurt op basis van het aangegeven Handicap cijfer die geldt op het ogenblik waarop de weddenschap wordt geplaatst. In de 4e kwartijd weddenschap, worden de weddenschappen afgehandeld op basis van het resultaat op het einde van de reguliere speeltijd, ZONDER verlengingen.

Eerste Helft / Kwartijd Under / Over: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het aantal punten in die bepaalde helft / die bepaalde kwartijd.

Gelieve te noteren dat het aangegeven aantal punten (aantal punten waarop wordt gewed) tijdens elke helft / elk kwartijd wijzigt, en dat de afhandeling gebeurt op basis van het aantal vermelde punten die geldt op het ogenblik waarop de weddenschap wordt geplaatst. In de 4e kwartijd weddenschap, worden de weddenschappen afgehandeld op basis van het resultaat op het einde van de reguliere speeltijd, ZONDER verlengingen.

Helft / Kwartijd Gelijkspel Geen Weddenschap (Draw No Bet): De weddenschappen worden afgehandeld op basis van de score voor die bepaalde helft / die bepaalde kwartijd alleen, ZONDER verlengingen. Indien eender welk team de helft / kwartijd met eender welk verschil wint (het winnende team), worden de weddenschappen die op dit team werden ingezet, als winnend beschouwd. Bij een gelijkspel zijn alle weddenschappen nietig en worden de ingezette bedragen terugbetaald.

Oneven / Even: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het aantal punten op het einde van de wedstrijd, INCLUSIEF verlengingen.

Oneven / Even Kwartijd X: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het aantal punten op het einde van de vermelde periode. Verlengingen tellen niet mee voor het 4e Kwartijd.

Helft Oneven / Even: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het aantal punten op het einde van de helft.

Helft / Kwartijd Oneven / Even: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het aantal gescoorde punten tijdens de betreffende helft/kwartijd alleen, ZONDER verlengingen.

Race naar genoemde punten: De weddenschappen worden afgehandeld op het team dat als eerste het genoemde aantal punten behaalt.

IJshockey

Weddenschappen worden afgehandeld op het einde van de reguliere speeltijd, exclusief officiële verlengingen of penaltyreeksen, met uitzondering van de volgende opties 'Periode', 'Verlengingen', 'Penaltyreeksen' en 'Wie Wint Rest van de Wedstrijd'. 'Periode' weddenschappen zullen worden afgehandeld op basis van de score voor die specifieke periode enkel.

Naast de standaard IJshockeyregels gelden ook de volgende specifieke regels:

Bij Gelijkspel Geen Weddenschap ('Draw No Bet'): Noem het winnende team. Verlengingen en penaltyreeksen **TELLEN MEE**. Als de wedstrijd eindigt op een gelijkspel na verlengingen en penaltyreeksen, worden alle weddenschappen afgehandeld aan een quotering van 1.00.

Dubbele Kans (1X – 12 – X2): Gecombineerde weddenschappen voor een team om te winnen of een gelijkspel. Of voor gelijk welk team die wint. Verlengingen **TELLEN NIET MEE**.

Doelpunten Thuisploeg: Hoeveel doelpunten zal de thuisploeg scoren? (bvb. Dinamo Riga – Novgrad 2-3; winnende selectie is Thuisploeg scoort 2 doelpunten). Verlengingen **TELLEN NIET MEE**.

Doelpunten Bezoekers: Hoeveel doelpunten zal de ploeg op verplaatsing scoren? (bvb. Dinamo Riga – Novgrad 2-3; winnende selectie is Bezoekers scoren 3 doelpunten) Verlengingen **TELLEN NIET MEE**.

Totaal Eerste Periode: Wed of er in eerste periode Under (Minder) of Over (Meer) x doelpunten zullen zijn?

Totaal Tweede Periode: Wed of er in de tweede periode Under (Minder) of Over (Meer) x doelpunten zullen zijn?

Wie Wint De Rest Van De Wedstrijd: Op het ogenblik waarop de weddenschap wordt geplaatst, wordt de score als 0-0 beschouwd. Alleen doelpunten die worden gescoord nadat de weddenschap werd geplaatst, tellen mee.

Periode 1X2: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van de score van alleen die periode. Alle weddenschappen worden afgehandeld tegen een quotering van 1.00 indien de betreffende periode niet wordt afgemaakt. De derde periode is exclusief verlengingen.

Wie wint de rest van de eerste periode?: Voorspel het resultaat 1X2 voor de rest van de eerste periode startend vanaf 0:0.

Wie wint de rest van de tweede periode?: Voorspel het resultaat 1X2 voor de rest van de tweede periode startend vanaf 0:0.

Volgend Doelpunt: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het team dat het volgende (genummerde) doelpunt zal scoren tijdens de reguliere speeltijd EXCLUSIEF verlengingen.

Wie wint rest van de Verlengingen: Op het ogenblik dat de weddenschap wordt geplaatst, wordt de score aanzien als 0:0. Enkel doelpunten die werden gescoord nadat de weddenschap werd geplaatst, tellen mee.

Wie wint de Penaltyreeksen: De weddenschappen worden afgehandeld alleen op basis van het resultaat van de officiële Penaltyreeksen.

Rugby

Alle weddenschappen worden afgehandeld op het einde van de reguliere speeltijd. Extra speelperiodes tellen niet mee.

Einduitslag 1X2: Wed op het team die de wedstrijd wint. Ploeg één (1) staat vermeld aan de linkerkant en wordt altijd als de thuisploeg beschouwd. Ploeg twee (2) staat vermeld aan de rechterkant en wordt altijd als de bezoekende ploeg beschouwd. Ook wanneer een wedstrijd op neutraal terrein plaatsvindt, geldt de ploeg aan de linkerkant als de thuisploeg en de ploeg aan de rechterkant als de bezoekende ploeg. Een gelijkspel wordt aangeduid in het midden onder selectie X.

Gelijkspel Geen Weddenschap: Wed op het winnende team. Bij een gelijkspel worden alle weddenschappen afgehandeld aan een quotering van 1.00. Enkel reguliere speeltijd. Verlengingen tellen niet mee.

Totaal Punten Wedstrijd: Wed op Under / Over punten gescoord in de wedstrijd door beide teams. Reguliere speeltijd alleen, verlengingen tellen niet mee.

Totaal Punten Thuisploeg: Wed op Under / Over punten gescoord in de wedstrijd door de thuisploeg. Reguliere speeltijd alleen, verlengingen tellen niet mee.

Totaal Punten Bezoekers: Wed op Under / Over punten gescoord in de wedstrijd door de thuisploeg. Reguliere speeltijd alleen, verlengingen tellen niet mee.

Oneven / Even: Zal het aantal doelpunten tijdens de wedstrijd oneven of even zijn? Een 0-0 resultaat wordt beschouwd als Even.

Wie Wint Rest van de Wedstrijd (Live Betting 0:0): Op het ogenblik dat de weddenschap wordt geplaatst, wordt de score aanzien als 0:0. Enkel punten gescoord nadat de weddenschap werd geplaatst, tellen mee.

Voorbeeld 1: Italië v Frankrijk - Italië leidt bij Frankrijk met 7:0 wanneer de weddenschap wordt geplaatst. Het eindresultaat is 20:3 voor Italië, de weddenschap wordt afgehandeld als een overwinning voor de thuisploeg (1).

Voorbeeld 2: Italië v Frankrijk - Italië leidt bij Frankrijk met 7:0 wanneer de weddenschap wordt geplaatst. Het eindresultaat is 21:14 voor Italië, de weddenschap wordt afgehandeld als een gelijkspel (X).

Voorbeeld 3: Italië v Frankrijk - Italië leidt bij Frankrijk met 7:0 wanneer de weddenschap wordt geplaatst. Het eindresultaat is 19:18, de weddenschap wordt afgehandeld als een overwinning voor de bezoekers (2).

Aziatische handicap: Wed op het team dat zal winnen als thuisploeg of als ploeg op verplaatsing. De handicap is van toepassing op het eerst genoemde team.

Voorbeeld 1: Italië v Frankrijk Handicap +7.5; eindresultaat 19:25; de Handicap resulteert in een overwinning voor de thuisploeg 26.5:25

Voorbeeld 2: Italië v Frankrijk Handicap +7.5; eindresultaat 19:28; de Handicap resulteert in een overwinning voor de bezoekende ploeg 26.5:28

Eerste Helft Resultaat 1X2: Kies het team dat de eerste helft wint; Team één (1) is aangeduid aan de linkerkant en wordt altijd aanzien als de thuisploeg. Team twee (2) is aangegeven aan de rechterkant en wordt altijd aanzien als de bezoekende ploeg. Ook wanneer een wedstrijd wordt gespeeld op neutraal terrein, wordt het team aan de linkerkant beschouwd als de thuisploeg en wordt het team aan de rechterkant beschouwd als de bezoekende ploeg. Gelijkspel wordt aangeduid in het midden onder selectie X.

Puntentotaal Eerste Helft: Kies under/over punten gescoord in de eerste helft door beide teams.

AMERICAN FOOTBALL

De opties zijn gebaseerd op de officiële tijdsperiodes van de wedstrijd. (Wedstrijd bestaat uit 4 kwartijden van 15 minuten). Alle andere weddenschappen zijn gebaseerd op het officiële wedstrijd resultaat, verlengingen inclusief. Een wedstrijd dient voor de volle 60 minuten gespeeld te worden opdat de weddenschappen geldig zijn, tenzij de optie reeds werd bepaald. Indien een wedstrijd na verlengingen uitdraait op een gelijkspel, dan zijn alle weddenschappen geplaatst op de 'Moneyline' nietig.

Moneyline: Resultaat is Wedstrijdwinnaar 1-2 (verlengingen inclusief)

U/O X punten: Resultaat is ofwel under (minder dan) ofwel over (meer dan) X punten tijdens de wedstrijd (inclusief verlengingen).

U/O X punten Thuisploeg: Resultaat is ofwel under (minder dan) ofwel over (meer dan) Thuisploeg punten tijdens de wedstrijd (inclusief verlengingen).

U/O X punten Bezoekers: Resultaat is ofwel under (minder dan) ofwel over (meer dan) Bezoekers punten tijdens de wedstrijd (inclusief verlengingen).

Eerste Helft Resultaat: Resultaat is 1X2 overeenkomstig de score aan het einde van de eerste helft.

Eerste Helft U/O X punten: Resultaat is ofwel under (minder dan) ofwel over (meer dan) X punten eerste helft.

U/O X punten Kwarttijd X: Resultaat is ofwel under (minder dan) ofwel over (meer dan) X punten in de betreffende kwarttijd.

Volgend Team dat scoort: Resultaat is ofwel 1, 2 of geen doelpunt (inclusief verlengingen).

Manier volgende score: Mogelijke selecties zijn Touchdown, Field Goal, Safety, Geen Doelpunt (inclusief verlengingen).

Volleybal

De wedstrijd moet worden afgewerkt. Anders wordt de weddenschap afgehandeld tegen een quotering van 1.00, behalve voor weddenschappen waarvan de uitslag reeds vastligt op het ogenblik dat de wedstrijd wordt stopgezet.

In het geval van puntenaftrek door de scheidsrechter, worden de officiële resultaten gebruikt voor het afhandelen van de weddenschappen, behalve voor deze weddenschappen waarvan de uitslag reeds vastligt op het ogenblik van de puntenaftrek.

Set Weddenschap (Beste van 5): De weddenschappen worden afgehandeld op basis van de correcte set score tijdens de wedstrijd. De weddenschap wordt afgehandeld tegen een quotering van 1.00 indien het verplichte aantal sets niet wordt afgewerkt.

Aantal Sets (Beste van 5): De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het aantal sets tijdens de wedstrijd. De weddenschap wordt afgehandeld tegen een quotering van 1.00 indien het verplichte aantal sets niet wordt afgewerkt.

Wie wint de huidige set: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van de winnaar van de set. Wordt de set om eender welke reden niet afgewerkt, dan wordt de weddenschap afgehandeld tegen een quotering van 1.00.

Sets Waarbij Scorelimiet Wordt Overschreden: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het aantal sets waarin de scorelimiet van 25 of 15 punten door de winnaar wordt overschreden.

Under / Over Punten: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het aantal punten dat tijdens de wedstrijd wordt gemaakt. Gelieve te noteren dat het opgegeven aantal punten (aantal punten waarop wordt gewed) in de loop van de wedstrijd wijzigt, en dat de afhandeling gebeurt op basis van het opgegeven aantal punten die geldt op het ogenblik waarop de weddenschap wordt geplaatst.

Handicap: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van de opgegeven quoteringen van de feitelijke puntentotalen op het einde van de wedstrijd, die met de handicap zijn gecorrigeerd.

Noteer dat het opgegeven cijfer van de handicap in de loop van de wedstrijd wijzigt en dat de afhandeling gebeurt op basis van het opgegeven cijfer van de handicap die geldt op het ogenblik waarop de weddenschap wordt geplaatst.

Oneven / Even: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het aantal punten van de wedstrijd.

Set Oneven / Even: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het aantal punten in de vermelde set.

Set Under / Over: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het aantal punten in de vermelde set. Gelieve te noteren dat het aantal vermelde punten (aantal punten in de weddenschap) zal wijzigen doorheen de wedstrijd, en dat de afhandeling gebeurt op basis van het aantal vermelde punten die geldt op het ogenblik waarop de weddenschap wordt geplaatst.

Set Handicap: De weddenschappen worden afgehandeld tegen de opgegeven quotering op basis van de feitelijke puntentotalen op het einde van de opgegeven set gecorrigeerd met de handicap. Gelieve te noteren dat het opgegeven handicap cijfer doorheen de set zal wijzigen en dat de afhandeling gebeurt op basis van het handicap cijfer dat van toepassing is op het moment dat de weddenschap wordt geplaatst.

Team Die Het Genoemde Punt Scoort: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het team dat het genoemde punt scoort. Ingeval het punt niet wordt gespeeld omdat de wedstrijd of set afgelopen is, worden alle weddenschappen op het genoemde punt nietig.

Race Naar Genoemde Aantal Punten: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het team dat als eerste het genoemde aantal punten behaalt.

Race Naar Genoemde Punt In Set X: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het team die als eerste het genoemde punt bereikt in de vermelde set.

NOTEER DAT INDIEN GEEN ENKEL TEAM DE GENOEMDE PUNTEN BEREIKT? WEDDENSCHAPPEN OP DIE SPECIFIEKE PUNTEN-OPTIE NIETIG ZULLEN ZIJN EN AFGEHANDELD ZULLEN WORDEN AAN QUOTERING 1.00.

Beach Volleybal

De wedstrijd moet worden afgewerkt. Zoniet wordt de weddenschap afgehandeld tegen een quotering van 1.00, behalve voor weddenschappen waarvan de uitslag reeds vastligt op het ogenblik dat de wedstrijd wordt stopgezet. Ingeval één van de opgegeven spelers wordt vervangen vóór de aanvang van de wedstrijd, worden alle wedstrijden afgehandeld tegen een quotering van 1.00.

Set Weddenschap Correcte Score (Beste van 3): De weddenschappen worden afgehandeld op basis van de correcte set score tijdens de wedstrijd. Alle weddenschappen worden afgehandeld tegen een quotering van 1.00 indien het reglementair aantal sets niet wordt afgewerkt.

Aantal sets (Beste van 3): De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het aantal sets tijdens de wedstrijd. Alle weddenschappen worden afgehandeld tegen een quotering van 1.00 indien het reglementair aantal sets niet wordt afgewerkt.

Wie Wint de Huidige Set: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van de winnaar van de set. Wordt de set om eender welke reden niet afgewerkt, dan worden alle weddenschappen afgehandeld tegen een quotering van 1.00.

Sets die de Scorelimiet Overschrijden: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het aantal sets waarin de scorelimiet van 21 of 15 punten voor de winnaar wordt overschreden.

Under / Over Punten: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het aantal punten dat tijdens de wedstrijd wordt gemaakt. Gelieve te noteren dat het vermeld aantal punten (aantal punten waarop wordt gewed) in de loop van de wedstrijd verandert en dat de afhandeling gebeurt op basis van het aantal vermelde punten die geldt op het ogenblik waarop de weddenschap wordt aangegaan.

Handicap: De weddenschappen worden afgehandeld tegen de opgegeven quotering op basis van de feitelijke puntentotalen op het einde van de wedstrijd gecorrigeerd met de handicap. Gelieve te noteren dat het opgegeven handicapcijfer doorheen de wedstrijd zal wijzigen en dat de afhandeling gebeurt op basis van het handicap cijfer dat van toepassing is op het moment dat de weddenschap wordt geplaatst.

Set Oneven / Even: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het aantal punten dat tijdens de opgegeven set wordt gemaakt.

Set Under / Over: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het aantal punten in de opgegeven set. Gelieve te noteren dat het aantal vermelde punten (aantal punten in de weddenschap) zal wijzigen doorheen de wedstrijd, en dat de afhandeling gebeurt op basis van het aantal vermelde punten die geldt op het ogenblik waarop de weddenschap wordt geplaatst.

Set Handicap: De weddenschappen worden afgehandeld tegen de opgegeven quotering op basis van de feitelijke puntentotalen op het einde van de opgegeven set gecorrigeerd met de handicap. Gelieve te noteren dat het opgegeven handicap cijfer doorheen de set zal wijzigen en dat de afhandeling gebeurt op basis van het handicapcijfer dat van toepassing is op het moment dat de weddenschap wordt geplaatst.

Team Die Het Opgegeven Punt Scoort: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het team dat het opgegeven punt scoort. Ingeval het punt niet wordt gespeeld omdat de wedstrijd of set afgelopen is, worden alle weddenschappen op het genoemde punt nietig.

Race Naar Opgegeven Aantal Punten: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het team dat als eerste het opgegeven aantal punten haalt.

Handbal

Alle weddenschappen worden afgehandeld op basis van het resultaat op het einde van de reguliere speeltijd exclusief officiële verlengingen en strafschoppenreeksen, uitgezonderd weddenschappen op 'Uitsluitend Eerste Helft' en 'Wie Wint Rest van de Wedstrijd'. Weddenschappen op 'Uitsluitend Eerste Helft' worden afgehandeld op basis van het resultaat op het einde van de eerste helft. Naast de normale handbalregels gelden ook de volgende specifieke regels:

Wie Wint Rest van de Wedstrijd: Op het ogenblik waarop de weddenschap wordt geplaatst, wordt de score als 0-0 aanzien. Enkel doelpunten die worden gescoord nadat de weddenschap is aangegaan, tellen mee.

Wie Wint Rest van de Eerste Helft: Op het ogenblik waarop de weddenschap wordt aangegaan, wordt de score als 0-0 aanzien. Alleen doelpunten die worden gescoord nadat de weddenschap is aangegaan, tellen mee. De weddenschappen worden afgehandeld op basis van de score op het einde van de eerste wedstrijd helft.

Handicap: De weddenschappen worden afgehandeld tegen de opgegeven quotering op basis van de feitelijke stand van de wedstrijd gecorrigeerd met de handicap.
Noteer dat het opgegeven handicapcijfer doorheen de wedstrijd zal wijzigen en dat de afhandeling gebeurt op basis van het handicapcijfer dat van toepassing is op het moment dat de weddenschap wordt geplaatst.

Handicap Uitsluitend Eerste Helft: De weddenschappen worden afgehandeld tegen de opgegeven quotering op basis van de feitelijke stand op het einde van de eerste helft gecorrigeerd met de handicap.
Noteer dat het opgegeven handicapcijfer doorheen de wedstrijd zal wijzigen en dat de afhandeling gebeurt op basis van het handicap cijfer dat van toepassing is op het moment dat de weddenschap wordt geplaatst.

Under / Over Doelpunten: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het totale aantal doelpunten dat tijdens de wedstrijd wordt gescoord tegenover een opgegeven aantal doelpunten. Gelieve te noteren dat het opgegeven aantal doelpunten (aantal doelpunten waarop wordt gewed) in de loop van de wedstrijd wijzigt en dat de afhandeling gebeurt op basis van het aantal opgegeven doelpunten die geldt op het ogenblik waarop de weddenschap wordt geplaatst.

Under / Over Doelpunten Enkel Eerste Helft: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het totale aantal doelpunten op het einde van de eerste helft.

Team Die Het Opgegeven Punt Scoort: De weddenschappen worden afgehandeld op basis van het team dat het opgegeven punt scoort.

Winning Margin: De weddenschappen worden afgerekend op basis van de stand op het einde van de reguliere speeltijd.

Baseball

Welk team wint de wedstrijd, inclusief verlengingen? De weddenschappen worden afgehandeld op basis van de score op het einde van de wedstrijd INCLUSIEF verlengingen.

Aziatische Handicap voor de volledige wedstrijd, inclusief verlengingen. De weddenschappen worden afgehandeld op basis van de score op het einde van de wedstrijd met de handicap INCLUSIEF verlengingen.

Wie wint rest van de wedstrijd, inclusief verlengingen? Op het moment waarop de weddenschap wordt aangegaan, wordt de score van het resterende deel van de wedstrijd inclusief verlengingen beschouwd als 0:0. Alleen doelpunten die worden gescoord nadat de weddenschap werd geplaatst, tellen mee.

Totaal voor volledige wedstrijd, inclusief verlengingen: Het resultaat wordt bepaald door de score op het einde van de wedstrijd als Under of Over totaal aantal runs INCLUSIEF verlengingen.

Welk team krijgt hoogste score voor Inning: Wed op het team dat de hoogste score zal hebben voor een enkele Inning, 1X2.

Hoogste Gecombineerde Runs in een Inning: Wat zullen de meeste runs zijn, gescoord in een Inning door beide teams samen.
Voorbeeld: Anaheim v Kansas (0-0; 2-0; 1-2; 0-0; 3-1; 0-1; 0-0; 0-0; 0-0) De winnende selectie is 4

Eerste Helft – Totaal: Totaal aantal runs Under of Over voor eerste helft aangeduid als top van de vijfde Inning (totaal volledige vier Innings door beide teams plus het totaal van het eerste 'batting team' van de vijfde Inning)

Welk team zal leiden Na 5 Innings? Wed op het team dat zal leiden na 5 Innings.

Totaal na 5 Innings: Zal het totaal aantal runs under/over X zijn na 5 Innings.

Wie wint de (genummerde) Inning? 1X2

Under/Over Innings (1-8): Voorspel of het totaal aantal runs gemaakt tijdens de genoemde Inning, door beide teams tesamen, Over of Under een vermeld aantal zal zijn.

DARTS

Match winnaar: Dit is normaal een 1-2 Optie; soms een 1X2 optie. Weddenschappen worden afgehandeld op het wedstrijdresultaat.

Set Handicap: Weddenschappen worden afgehandeld op een 1-2 basis van het resultaat van de set, inclusief handicap.

Totaal Aantal Sets: Weddenschappen worden afgehandeld op een U/O basis, van het resultaat van de set.

Correcte Set Score: Weddenschappen worden afgehandeld op de correcte score van de wedstrijd.

Welke Speler Zal de Set Winnen?: Weddenschappen worden afgehandeld op de Set-winnaar op een 1-2 basis.

Leg Handicap Genoemde Set: Weddenschappen worden afgehandeld op de winnaar van de leg van de genoemde set, handicap inclusief.

Totaal aantal Legs Genoemde Set: Weddenschappen worden afgehandeld op een U/O basis van de genoemde set.

Wint Rest van Genoemde Set: Weddenschappen worden afgehandeld op een 1X2 basis van de genoemde set.

Correcte Score in Legs Voor Genoemde Set Score: Weddenschappen worden afgehandeld op de correcte leg score van de genoemde set.

Wie wint Genoemde Leg van Genoemde Set: Weddenschappen worden afgehandeld op een 1-2 basis van de genoemde leg en set. Indien voor gelijk welke reden een speler er niet in slaagt om de wedstrijd te beëindigen, zullen de weddenschappen nietig zijn op alle Opties die nog bepaald zijn.

SNOOKER

Match winnaar: Dit is normaal een 1-2 Optie; soms een 1X2 optie. Weddenschappen worden afgehandeld op het wedstrijdresultaat.

Totaal: Weddenschappen worden afgehandeld op een U/O basis op het aantal frames in een wedstrijd.

Wint Rest van de Wedstrijd: Weddenschappen worden afgehandeld op een 1X2 basis op het wedstrijdresultaat vanaf het punt dat de weddenschap werd geplaatst; op het ogenblik dat de weddenschap wordt geplaatst wordt de score beschouwd als 0-0.

Voorbeeld 1: Score is 2-0 wanneer weddenschap wordt geplaatst, eindscore is 5-2, 1 is winnend omdat rest van de wedstrijd 3-2 is.

Voorbeeld 2: Score is 2-0 wanneer weddenschap wordt geplaatst, eindscore is 5-3, X is winnend omdat rest van de wedstrijd 3-3 is.

Voorbeeld 3: Score is 2-0 wanneer weddenschap wordt geplaatst, eindscore is 5-4, 2 is winnend omdat rest van de wedstrijd 3-4 is.

Winnaar Frame X: Weddenschappen worden afgehandeld op het frame resultaat 1-2 van de genoemde frame.

Correcte Frame Score: Weddenschappen worden afgehandeld op de correcte frame score van de wedstrijd.

Indien voor gelijk welke reden een speler er niet in slaagt om de wedstrijd te beëindigen, zullen de weddenschappen nietig zijn op alle Opties die nog bepaald zijn.

Soms duren wedstrijden langer dan een enkele dag; alle weddenschappen die voor de duurtijd van de wedstrijd zijn geplaatst, zullen worden afgehandeld op het einde van de wedstrijd.

Onder geen enkel beding worden terugbetalingen of annuleringen van weddenschappen aanvaard bij 'Live Betting'.

De weddenschappen die bij het bedrijf aankomen, nadat het resultaat van de overeenstemmende weddenschap is bepaald, zijn ongeldig en zullen worden afgehandeld tegen een quotering van 1.00.

Indien een weddenschap wordt geplaatst tegen een onjuiste quotering als gevolg van een uitgestelde 'Live' uitzending van een gebeuren of waarbij een team of een selectie een significant voordeel heeft behaald, wordt de weddenschap afgehandeld tegen een quotering van 1.00, zowel bij winst als bij verlies.

In het geval van mogelijke fouten van de gegevensinvoer in de SM computer, behoudt SM zich het recht voor om dergelijke weddenschappen te annuleren, of om die weddenschappen af te handelen tegen de naar onze mening correcte quoteringen, zelfs indien de vergissing pas ontdekt wordt na het evenement. Ieder verzoek om annulatie van weddenschappen die hierdoor beïnvloed worden, wordt slechts in aanmerking genomen indien gedaan vóór het begin van het eerste gedeelte van de weddenschap.

Indien een bepaald specifiek geval niet voorzien is in deze regels, verwijzen wij u naar onze 'Algemene regels'.

STANLEYBET BELGIË NV OPEREERT ALS ONDERDEEL VAN STANLEYBET MALTA LTD GROUP. STANLEYBET MALTA BEHOUDT ZICH HET RECHT VOOR OM DEZE REGELS OM HET EVEN WANNEER AAN TE VULLEN OF TE BEWERKEN.

Deze regels zijn onderworpen aan de Belgische wetgeving en moeten in overeenstemming daarmee worden geïnterpreteerd. Voor alle geschillen die tussen partijen ontstaan, zijn uitsluitend de rechtbanken van België bevoegd.

LICENTIE EN REGELGEVING

Stanleybet Malta Limited opereert vanuit haar kantoren in Malta en bezit een Klasse 2 Licentie uitgegeven door de Lotteries and Gaming Authority – Malta.

Anti- Witwas Procedures

Stanleybet Malta Limited en haar filialen hebben anti-witwas procedures in voege waarbij verdachte transacties zullen worden gemeld aan de bevoegde autoriteiten.

Verantwoordelijk wedden

Wedden is een vorm van vermaak speciaal voor volwassen klanten en mag nooit beschouwd worden als een manier om geld te verdienen.

Jaag niet op verliezen. Wed enkel met het bedrag dat u zich kan permitteren te verliezen. Indien u van mening bent dat wedden een belangrijk probleem voor u dreigt te worden, gelieve volgende website te bezoeken:

http://www.gamingcommission.be/opencms/opencms/jhksweb_en/protection/index.html (0800 35 777) waar u uw niveau van verslaving kan testen. Anderzijds kan u ook SB bellen of één van de verkooppunten om zelfuitsluiting te overwegen.

Versie, laatst aangepast: 21/02/2017