



Bijlage bij het Deelnemersreglement TOTO

"Nadere regels per sport"

TOTO Sportweddenschappen

aangeboden door

TOTO Online B.V.

Geldig vanaf 24 december 2024

Wat kost gokken jou? Stop op tijd. **18+** www.toto.nl

INHOUDSOPGAVE

- 1. Inleiding**
- 2. Algemeen – Wedopties**
- 3. Sportspecifieke regels**
- 4. Virtuele sporten**

1 – Inleiding

Dit document bevat nadere regels over de wijze waarop de Wedopties worden toegepast die TOTO aanbiedt voor Sportweddenschappen.

Omdat iedere sport zijn eigen spelregels kent en de duur en indeling van een wedstrijd per sport kan verschillen kunnen de regels van TOTO per sport per Wedoptie verschillen.

In dit document worden eerst alle algemene en meer bekende Wedopties toegelicht. Daarna zal er per sport worden uitgelicht welke bijzondere regels er per Wedoptie gelden bij de toepassing in een bepaalde sport, of welke bijzondere Wedopties er bestaan bij specifieke sporten.

Zoals volgt uit het Deelnemersreglement kan deze bijlage, de "Nadere regels per sport" door TOTO van tijd tot tijd gewijzigd worden. De meest actuele versie van vind je altijd op de website van TOTO: www.toto.nl

Mocht je vragen hebben over de nadere regels voor Toto, neem dan contact op met onze Klantenservice 070- 550 0805 (gebruikelijke belkosten). Wij helpen je graag verder!

2 – Algemeen: Wedopties

Hieronder worden de bij de verschillende sporten meest voorkomende Wedopties toegelicht. Eerst een paar algemene uitgangspunten voor alle Wedopties. Is de uitleg van een Wedoptie bij een specifieke sport tegenstrijdig met de algemene omschrijving van de Wedoptie? Dan gaat de uitleg en omschrijving van de Wedoptie bij de specifieke sport voor. Let op! Wedopties kunnen per sport soms een net iets andere benaming hebben.

TOTO kijkt alléén naar de reguliere speeltijd, dat is de speeltijd inclusief blessuretijd. Verlengingen tellen niet mee, tenzij hieronder anders vermeld bij de algemene omschrijving van wedopties of in het sport-specifieke gedeelte.

Alle Wedopties kunnen aangeboden worden voor een bepaalde periode van een wedstrijd (zoals een helft, of een set), voor het thuis- of uit spelende team, specifieke sporter of een combinatie hiervan (bijvoorbeeld 'Hoeveel doelpunten scoort team 2 in de 1e helft?'). Dit wordt expliciet vermeld bij de desbetreffende Wedoptie.

Bij iedere sport afzonderlijk wordt aangegeven op welke wijze omgegaan wordt met wedstrijden die afgelast of gestaakt worden. Indien TOTO vanuit officiële bronnen verneemt dat de desbetreffende wedstrijd niet binnen het gegeven tijdsbestek wordt uitgespeeld, dan heeft TOTO het recht om Wedopties op die wedstrijd eerder af te handelen.

In het geval er sprake is van een wijziging van de locatie waar een sportwedstrijd gehouden wordt, of het anders weergegeven van sportteam(s) als zijnde thuis- en/of uitteam, dan gelden de volgende regels:

- a. Als het thuis- en/of uit spelende team omgedraaid aangeboden wordt, dan worden alle Wedopties op deze wedstrijd ongeldig verklaard.

Voorbeeld: De wedstrijd wordt aangeboden als Ajax-Feyenoord, maar in werkelijkheid wordt de wedstrijd op het veld van Feyenoord gespeeld. Alle Wedopties op deze wedstrijd zullen dus ongeldig verklaard worden.

- b. Als de sportwedstrijd wordt verplaatst naar een andere locatie dan de locatie van het uit spelende team en het thuisteam wordt door de officiële wedstrijdorganisator nog steeds als thuisteam aangegeleid, dan blijven de Wedopties op deze sportwedstrijd geldig;

Voorbeeld: De wedstrijd Napoli-Juventus wordt door omstandigheden verplaatst van Napels naar Rome. De Italiaanse voetbalbond stelt officieel vast dat Napoli nog steeds het thuisspelende team en Juventus het uit spelende team. Alle Wedopties op deze wedstrijden zullen geldig blijven en van een resultaat voorzien worden als de wedstrijd reglementair uitgespeeld wordt.

- c. Als de sportwedstrijd op neutraal terrein gespeeld wordt, dan blijven de Wedopties op deze sportwedstrijd geldig ongeacht de wijze waarop de wedstrijd door TOTO aangeboden wordt.

Voorbeeld: De (oefen)wedstrijd Real Madrid-Bayern München wordt in het kader van de International Champions Cup afgewerkt in New York. TOTO biedt de wedstrijd aan als Bayern München-Real Madrid. Aangezien de wedstrijd op neutraal terrein gespeeld wordt, blijven alle Wedopties op deze

wedstrijd geldig en van een resultaat voorzien worden als de wedstrijd reglementair uitgespeeld wordt.

Voor bepaalde Wedopties kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn. TOTO bepaalt of deze regel van toepassing is. In het algemeen geldt dat deze regel van toepassing is wanneer sprake is van een gelijke stand voor meerdere teams of sporters, en het resultaat gelijke stand niet een te voorspellen Wedoptie is. Als een evenement dan toch eindigt in een gelijke stand, dan gelden de volgende regels met betrekking tot de hoeveelheid prijzengeld: de inleg wordt gedeeld door het aantal winnende opties die daarna vermenigvuldigd wordt met de quotering van de gekozen selectie.

Voorbeeld toepassing Dead-Heat regel

De Deelnemer voorspelt de Wedoptie "Wie wordt topscorer wordt van de Eredivisie" en zowel Haller, Zahavi en Tadic behalen hetzelfde aantal doelpunten.

Speler A selecteert S. Haller en zet € 10 in tegen een quotering van 5,00.

Speler B selecteert E. Zahavi en zet € 20 in tegen een quotering van 10,00.

Speler C selecteert D. Tadic en zet € 5 in tegen een quotering van 7,50.

Speler A wint: $\text{€ } 10,00/3 = \text{€ } 3,33 * 5,00 = \text{€ } 16,65$

Speler B wint: $\text{€ } 20,00/3 = \text{€ } 6,67 * 10,00 = \text{€ } 66,67$

Speler C wint: $\text{€ } 5,00/3 = \text{€ } 1,67 * 7,50 = \text{€ } 12,52$

De meest voorkomende wedopties

1. Resultaat (of "Fulltime")

Bij de Wedoptie "resultaat" (ook wel "Fulltime" genoemd) voorspelt de Deelnemer of een wedstrijd eindigt in een overwinning van het thuisspelende team, een gelijkspel, dan wel in een overwinning van het uit spelende team.

2. Winnaar (of "Fulltime (1,2)")

Bij de Wedoptie "Winnaar" (ook wel "Fulltime (1,2)" genoemd) voorspelt de deelnemer of een wedstrijd eindigt in een overwinning van het thuisspelende team of speler (1), dan wel in een overwinning van het uit spelende team of speler (2). Indien noodzakelijk en van toepassing op de wedstrijd geldt het resultaat na verlengingen.

De Wedoptie "Winnaar" kan ook aangeboden worden voor een bepaald deel van een wedstrijd (zoals een helft, inning of set). De Deelnemer voorspelt welk team of welke speler dat betreffende deel van de wedstrijd wint. Bij deze Wedoptie wordt het resultaat bepaald na reguliere speeltijd van de betreffende periode. Verlengingen tellen niet mee, tenzij anders vermeld in de sportspecifieke regels.

Eindigt de wedstrijd, of het deel ervan, toch in een gelijkspel, dan wordt de Quotering op 1,00 gezet.

3. Draw no bet

Bij de Wedoptie "Draw no bet" kan de Deelnemer alleen voorspellen welk team of welke speler de winnaar wordt. Eindigt de wedstrijd toch in een gelijkspel, dan wordt de Quotering op 1,00 gezet.

4. Handicap (of spread)

Bij de Wedoptie "Handicap" (of spread) voorspelt de Deelnemer het resultaat met in achtneming van een virtuele voorsprong (Handicap) voor één van beide teams. Deze voorsprong telt mee in het door de Deelnemer te voorspellen (virtuele) resultaat. De Handicap kan per sport of wedstrijd verschillen en een getal in decimalen zijn waardoor een gelijkspel als resultaat niet mogelijk is.

Afhankelijk van de sport wordt de Wedoptie "Handicap" toegepast op (doel)punten, sets, games of andere te kwantificeren onderdelen of punten van een sportwedstrijd.

Er zijn twee hoofdcategorieën binnen de Wedoptie Handicap; de "2-way Handicap" en de "3-way Handicap". Hieronder wordt een opsomming gegeven van varianten van Handicap die per sport soms een andere benaming kent:

2-way handicap	Sport
Point Spread	American Football, Basketbal
Puck Line	IJshockey
Handicap	Aussie Rules, Basketbal 3x3, Beach Volleybal, Esports, Voetbal, Futsal, Handbal, Rugby League, Rugby Union, Snooker, Tafeltennis, Tennis, Volleybal etc.
Run Line	Honkbal
Asian handicap	Voetbal

5. Asian Handicap

Bij de Wedoptie "Asian Handicap" voorspelt de Deelnemer het resultaat met in achtneming van een virtuele voorsprong (Handicap) voor één van beide teams. Deelnemers kunnen kiezen voor een negatieve handicap (-) waardoor het gekozen team met meer doelpunten moet winnen dan de handicap om de voorspelling correct te laten zijn of voor een positieve handicap (+) die opgeteld wordt bij het resultaat om te bepalen of de voorspelling correct is.

Er zijn drie verschillende vormen van de Asian Handicaps:

A. Heel doelpunt (bijvoorbeeld Team A -0, Team A -1.0, Team A -2.0)

De handicap wordt toegepast op de uitslag van de wedstrijd en het team met de meeste doelpunten nadat de handicap is toegepast, is de winnaar. Als het aantal doelpunten voor elk team gelijk is nadat de handicap is toegepast, wordt de quoterings van de voorspelling op 1,00 gezet.

Stel dat je kiest voor de voorspelling "Team A -2.0" of je kiest voor "Team B +2.0":

- Als Team A met drie of meer doelpunten wint, is de voorspelling "Team A -2.0" goed en de voorspelling "Team B +2.0" fout;
- Als Team A exact met twee doelpunten wint, wordt de quoterings van de voorspellingen "Team A -2.0" als "Team B +2.0" op 1,00 gezet. Dat betekent dat de inleg wordt terugbetaald of de voorspelling buiten beschouwing wordt gelaten bij een combinatieweddenschap om te bepalen of de weddenschap winnend is;

Nadere regels per sport – TOTO Sportweddenschappen

- Als Team A met exact één doelpunt wint, eindigt de wedstrijd in een gelijkspel of wint Team B de wedstrijd, dan is de voorspelling "Team B + 2.0" goed en is de voorspelling "Team A -2.0" fout.

B. Half doelpunt (bijvoorbeeld Team A -0.5, Team A -1.5, Team A -2.5)

De handicap wordt toegepast op de uitslag van de wedstrijd en het team met de meeste doelpunten nadat de handicap is toegepast, is de winnaar.

Stel dat je kiest voor de voorspelling "Team A -1.5" of je kiest voor "Team B +1.5":

- Als Team A met twee of meer doelpunten wint, is de voorspelling "Team A -1.5" goed en de voorspelling "Team B +1.5" fout;
- Als Team A met exact één doelpunt wint, eindigt de wedstrijd in een gelijkspel of wint Team B de wedstrijd, dan is de voorspelling "Team B +1.5" goed en de voorspelling "Team A -1.5" fout.

C. Split Asian handicaps (bijvoorbeeld Team A -0,5 / -1.0)

Bij een Asian handicap met een dubbele waarde wordt de inzet verdeeld over de hele en de halve waarde van de Asian handicap . Hieronder een voorbeeld.

Stel dat je kiest voor de voorspelling "Team A -1.0 / -1.5" of je kiest voor "Team B +1.0 / +1.5":

Als je een weddenschap van € 100 op de voorspelling "Team A -1,0 / -1.5" plaatst, dan wordt de weddenschap gesplitst in twee weddenschappen van € 50. De eerste weddenschap is op de voorspelling "Team A -1.0" en de tweede weddenschap is op de voorspelling "Team A -1.5"

- Als Team A met twee of meer doelpunten wint, zijn alle voorspellingen op "Team A -1.0 / -1.5" goed en voorspellingen op "Team B +1.0 / +1.5" fout;
- Als Team A met exact één doelpunt wint, wordt de inzet op de voorspelling "Team A -1.0" terugbetaald en is de voorspelling "Team A -1.5" fout.

De inzet op "Team B +1.0" wordt terugbetaald en de voorspelling "Team B +1.5" is goed;

- Als de wedstrijd eindigt in een gelijkspel of als Team B de wedstrijd wint, zijn alle voorspellingen op "Team B +1.0 / +1.5" goed en alle voorspellingen op "Team A -1.0 / -1.5" fout;

Handicap	Team resultaat	Bet resultaat	Handicap	Team resultaat	Bet resultaat
0	Winst	Win	0	Winst	Win
	Gelijkspel	Inleg terug		Gelijkspel	Inleg terug
	Verlies	Verloren		Verlies	Verloren
0.0 / -0.5	Winst	Win	0.0 / +0.5	Winst	Win
	Gelijkspel	Helft verloren, Helft inleg terug		Gelijkspel	Helft win, Helft inleg terug
	Verlies	Verloren		Verlies	Verloren
-0.5	Winst	Win	0.5	Winst	Win
	Gelijkspel	Verloren		Gelijkspel	Win
	Verlies	Verloren		Verlies	Verloren
-0.5 / -1.0	Winst met 2+	Win	+0.5 / +1.0	Winst	Win
	Winst met 1	Helft win, Helft inleg terug		Gelijkspel	Win
	Gelijkspel	Verloren		Verlies met 1	Helft verloren, Helft inleg terug

Nadere regels per sport – TOTO Sportweddenschappen

	Verlies	Verloren		Verlies met 2+	Verloren
-1.0	Winst met 2+	Win	+1.0	Winst	Win
	Winst met 1	Inleg terug		Gelijkspel	Win
	Gelijkspel	Verloren		Verlies met 1	Inleg terug
	Verlies	Verloren		Verlies met 2+	Verloren
-1.0 / -1.5	Winst met 2+	Win	+1.0 / +1.5	Winst	Win
	Winst met 1	Helft verloren, Helft inleg terug		Gelijkspel	Win
	Gelijkspel	Verloren		Verlies met 1	Helft win, Helft inleg terug
	Verlies	Verloren		Verlies met 2+	Verloren
-1.5	Winst met 2+	Win	+1.5	Winst	Win
	Winst met 1	Verloren		Gelijkspel	Win
	Gelijkspel	Verloren		Verlies met 1	Win
	Verlies	Verloren		Verlies met 2+	Verloren
-1.5 / -2.0	Winst met 3+	Win	+1.5 / +2.0	Winst	Win
	Winst met 2	Helft win, Helft inleg terug		Gelijkspel	Win
	Winst met 1	Verloren		Verlies met 1	Win
	Gelijkspel	Verloren		Verlies met 2	Helft verloren, Helft inleg terug
	Verlies	Verloren		Verlies met 3+	Verloren
-2.0	Winst met 3+	Win	+2.0	Winst	Win
	Winst met 2	Inleg terug		Gelijkspel	Win
	Winst met 1	Verloren		Verlies met 1	Win
	Gelijkspel	Verloren		Verlies met 2	Inleg terug
	Verlies	Verloren		Verlies met 3+	Verloren
-2.0 / -2.5	Winst met 3+	Win	+2.0 / +2.5	Winst	Win
	Winst met 2	Helft verloren, Helft inleg terug		Gelijkspel	Win
	Winst met 1	Verloren		Verlies met 1	Win
	Gelijkspel	Verloren		Verlies met 2	Helft win, Helft inleg terug
	Verlies	Verloren		Verlies met 3+	Verloren
-2.5	Winst met 3+	Win	+2.5	Winst	Win
	Winst met 2	Verloren		Gelijkspel	Win
	Winst met 1	Verloren		Verlies met 1	Win
	Gelijkspel	Verloren		Verlies met 2	Win
	Verlies	Verloren		Verlies met 3+	Verloren
-2.5 / -3.0	Winst met 4+	Win	+2.5 / +3.0	Winst	Win
	Winst met 3	Helft win, Helft inleg terug		Gelijkspel	Win
	Winst met 2	Verloren		Verlies met 1	Win
	Winst met 1	Verloren		Verlies met 2	Win
	Gelijkspel	Verloren		Verlies met 3	Helft verloren, Helft inleg terug
	Verlie	Verloren		Verlies met 4+	Verloren

Nadere regels per sport – TOTO Sportweddenschappen

-3.0	Winst met 4+	Win	+3.0	Winst	Win
	Winst met 3	Inleg terug		Gelijkspel	Win
	Winst met 2	Verloren		Verlies met 1	Win
	Winst met 1	Verloren		Verlies met 2	Win
	Gelijkspel	Verloren		Verlies met 3	Inleg terug
	Verlies	Verloren		Verlies met 4+	Verloren
-3.0 / -3.5	Winst met 4+	Win	+3.0 / +3.5	Winst	Win
	Winst met 3	Helft verloren, Helft inleg terug		Gelijkspel	Win
	Winst met 2	Verloren		Verlies met 1	Win
	Winst met 1	Verloren		Verlies met 2	Win
	Gelijkspel	Verloren		Verlies met 3	Helft win, Helft inleg terug
	Verlies	Verloren		Verlies met 4+	Verloren

6. Under/Over

Bij de Wedoptie "Under/Over" voorspelt de Deelnemer of een bepaald aantal te kwantificeren onderdelen of punten van een wedstrijd die gehaald worden (zoals doelpunten, sets, runnings, rondes) minder (Under) of meer (Over) dan een vooraf door TOTO aangegeven aantal zal zijn. Het vooraf aangegeven aantal zal geen heel getal zijn maar een getal in decimalen (bijvoorbeeld 2,5). Nadere uitleg over de bepaling van het resultaat van de Wedoptie bij de verschillende sporten wordt in de sportspecifieke regels gegeven.

7. Asian Under/Over

Bij de Wedoptie "Asian Under/over" voorspelt de Deelnemer of een bepaald aantal te kwantificeren onderdelen of punten van een wedstrijd die gehaald worden (zoals doelpunten, sets, runnings, ronde) minder (Under) of meer (Over) dan een vooraf door TOTO aangegeven aantal zal zijn. Er kan gekozen worden voor voorspellingen op een hele decimaal, halve decimaal en een kwart decimaal.

Er zijn drie verschillende vormen van de optie "Asian Under/Overs":

A. Asian Under/Over met een heel decimaal (bijv. over 2,00)

Stel dat je kiest voor de voorspelling "Under 2,00" of "Over 2,00":

- Als er drie of meer doelpunten gescoord worden, is de voorspelling "Over 2,00" goed en de voorspelling "Under 2,00" fout;
- Als er exact twee doelpunten gescoord worden, wordt de quoterings van zowel de voorspelling "Under 2,00" als "Over 2,00" op 1,00 gezet.
- Als er maximaal één doelpunt gescoord wordt, dan is de voorspelling "Under 2,00" goed en de voorspelling "Over 2,00" fout.

B. Asian Under/Over met een half decimaal (bijv. over 1.5 goals)

Stel dat je kiest voor de voorspelling "Under 2,5" of "Over 2,5":

Nadere regels per sport – TOTO Sportweddenschappen

- Als er drie of meer doelpunten gescoord worden, is de voorspelling "Over 2,5" goed en de voorspelling "Under 2,5" fout;
- Als er twee of minder doelpunten gescoord worden, is de voorspelling "Under 2,5" goed en de voorspelling "Over 2,5" fout.

C. Split Asian Totals (bijv. over 1.75 goals)

Stel dat je kiest voor de voorspelling "Under 1,75" of "Over 1,75".

Als je een weddenschap van € 100 op de voorspelling "Over 1,75" plaatst, dan wordt de weddenschap gesplitst in twee weddenschappen van € 50. De eerste weddenschap is op de voorspelling "Over 1,5" en de tweede weddenschap is op de voorspelling "Over 2,00":

- Als er drie of meer doelpunten gescoord worden, zijn alle voorspellingen "Over 1,75" goed en de voorspelling "Under 1,75" fout;
- Als er exact twee doelpunten gescoord worden, wordt de quotering van de voorspelling "Over 2,0" op 1,00 gezet. Dat betekent dat de inleg wordt terugbetaald of de voorspelling wordt buiten beschouwing gelaten bij een combinatieweddenschap om te bepalen of de weddenschap winnend is. De voorspelling "Over 1,5" is goed;
- Als er in de wedstrijd minder dan 2 doelpunten gescoord worden, zijn beide voorspellingen fout.

Hieronder een tabel waarin uitgelegd worden wanneer welke voorspelling correct is:

Markets (2 way)			
Line	Goals	Over	Under
0.5	1 of meer goals	Win	Verloren
	geen goal	Verloren	Win
0,75	2 of meer goals	Win	Verloren
	1 goal	geen goal	Helft Verloren, Helft inleg terug
	geen goal	Verloren	Win
1	2 of meer goals	Win	Verloren
	1 goal	Inleg terug	Inleg terug
	geen goal	Verloren	Win
1,25	2 of meer goals	Win	Verloren
	1 goal	Helft Verloren, Helft inleg terug	Helft Win, Helft inleg terug
	geen goal	Verloren	Win
1.5	2 of meer goals	Win	Verloren
	1 goal of geen goal	Verloren	Win
1,75	3 of meer goals	Win	Verloren
	2 goals	Helft Win, Helft inleg terug	Helft Verloren, Helft inleg terug
	1 goal of geen goal	Verloren	Win
2	3 of meer goals	Win	Verloren
	2 goals	Inleg terug	Inleg terug
	1 goal of geen goal	Verloren	Win
2,25	3 of meer goals	Win	Verloren
	2 goals	Helft Verloren, Helft inleg terug	Helft Win, Helft inleg terug
	1 goal of geen goal	Verloren	Win

Nadere regels per sport – TOTO Sportweddenschappen

2.5	3 of meer goals	Win	Verloren
	2 of minder goals	Verloren	Win
2,75	4 of meer goals	Win	Verloren
	3 goals	Helft Win, Helft inleg terug	Helft Verloren, Helft inleg terug
	2 of minder goals	Verloren	Win
3	4 of meer goals	Win	Verloren
	3 goals	Inleg terug	Inleg terug
	2 of minder goals	Verloren	Win
3.25	4 of meer goals	Win	Verloren
	3 goals	Helft Verloren, Helft inleg terug	Helft Win, Helft inleg terug
	2 of minder goals	Verloren	Win
3.5	4 of meer goals	Win	Verloren
	3 of minder goals	Verloren	Win
3,75	5 of meer goals	Win	Verloren
	4 goals	Helft Win, Helft inleg terug	Helft Verloren, Helft inleg terug
	3 of minder goals	Verloren	Win
4	5 of meer goals	Win	Verloren
	4 goals	Inleg terug	Inleg terug
	3 of minder goals	Verloren	Win

8. Dubbele Kans

Bij de Wedoptie "Dubbele Kans" moet de Deelnemer twee van de drie (1,X,2) resultaten combineren om tot een voorspelling te komen. Dit betekent dat de deelnemer kan voorspellen: thuisspelende team wint/gelijkspel (1,X), gelijkspel/uitspelende team wint (X,2) of thuisspelende team wint/uitspelende team wint (1,2). Als één van beide voorspellingen juist is, is er recht op een prijs.

9. Winning Margin

Bij de wedoptie "Winning Margin" voorspelt de Deelnemer welk sportteam of sporter de wedstrijd zal winnen en met welke marge er gewonnen zal worden.

Voorbeeld:

De Deelnemer zet in op deze Wedoptie voor de wedstrijd New York Giants tegen New England Patriots en kiest voor de voorspelling '1-6' in het voordeel van de Giants. Als de Giants winnen met maximaal 6 punten verschil, dan is de voorspelling van de Deelnemer correct.

10. Halftime/Fulltime resultaat

Bij de Wedoptie "Halftime/Fulltime" voorspelt de Deelnemer zowel de uitslag bij rust (1,X,2) als de uitslag van de hele wedstrijd. Als beide voorspellingen juist zijn, dan is de voorspelling van de Deelnemer correct.

Deze Wedoptie kan ook aangeboden worden in een *correct score*-variant waarbij de Deelnemers de stand bij rust en de uiteindelijke eindstand voorspelt. Ook hier geldt dat beide voorspellingen juist moeten zijn.

11. Race to

Bij de Wedoptie "Race to" voorspelt de Deelnemer welk team of sporter als eerste het door TOTO vooraf bepaalde aantal te kwantificeren onderdelen of punten (bijvoorbeeld doelpunten, sets, games, runnings, rondes) behaalt dan wel dat geen van beide teams dit resultaat behalen. Bijvoorbeeld: "Welk team scoort als eerste 2 doelpunten in de wedstrijd?".

12. Helft/Kwart/Periode met meeste (doel)punten)

Bij de Wedoptie "Helft/Kwart/Periode met de meeste (doel)punten)" voorspelt de Deelnemer in welk deel van de wedstrijd de meeste te kwantificeren onderdelen of punten gehaald zullen worden. Tevens wordt de keuze aangeboden om te voorspellen dat in de verschillende delen van de wedstrijd evenveel te kwantificeren onderdelen of punten gehaald zullen worden.

13. Even/Oneven

Bij de Wedoptie "Even/Oneven" voorspelt de Deelnemer of het totaal aantal te kwantificeren onderdelen of (doel)punten in een wedstrijd Even of Oneven is. In alle gevallen geldt dat het getal 0 als Even wordt gezien.

De Wedoptie "Even/Oneven" kan ook aangeboden voor een bepaald deel van een wedstrijd (zoals een helft, inning of set) of op de thuis- of uitspelende ploeg dan wel op een specifieke sporter. De Deelnemer voorspelt het totaal aantal te kwantificeren onderdelen of (doel)punten van dat betreffende deel van de wedstrijd of van het gevraagde team Even of Oneven is.

14. To qualify / Wie gaat er naar de volgende ronde? / Wie wint de Beker?

Bij de Wedoptie "To qualify", "Wie gaat er naar de volgende ronde?" of "Wie wint de Beker?" voorspelt de Deelnemer welk team of speler zich kwalificeert voor de volgende ronde van het toernooi, of wie het toernooi wint als het de finale betreft en er dus geen volgende ronde is.

In het geval een wedstrijd wordt gestaakt en niet binnen het tijdsplan van het toernooi wordt uitgespeeld, dan worden de voorspellingen op deze Wedoptie afgehandeld op basis van de beslissingen van de officiële wedstrijdorganisator.

15. Tip

Bij de Wedoptie "Tip" voorspelt de Deelnemer de winnaar (speler of team) van een wedstrijd of evenement dan wel degene(n) die een bepaald resultaat bereikt (bereiken). Winnaar is de speler of het team, welke hierbij de eerste plaats heeft behaald, dan wel het gevraagde resultaat heeft bereikt. Wanneer de Deelnemer een Tip voorspelling heeft gedaan op een speler dan wel team, en de speler of het team blijkt niet mee te doen aan de sportwedstrijd of het evenement, dan wordt de Wedoptie ongeldig verklaard.

In het geval er meerdere teams dan wel sporters het gevraagde resultaat behalen, dan is de Dead-Heat regel van toepassing.

16. Head-to-Head (H2H)

Bij de Wedoptie "Head-2-Head" voorspelt de Deelnemer welke van de twee (2) door TOTO gekozen teams dan wel sporters een beter resultaat, positie of klassering zal behalen. De door TOTO gekozen teams dan wel sporters dienen allebei te starten aan de wedstrijd en ten minste één team dan wel sporter dient een officieel resultaat te behalen. Mocht dit niet het geval zijn, dan wordt de Quotering

van de voorspelling op 1,00 gezet.

Deze Wedoptie kan ook aangeboden worden in de variant waarbij er drie teams dan wel sporters gekozen worden door TOTO. De hierboven regels gelden ook voor deze variant.

17. Correct Score

Bij de Wedoptie "Correct Score" voorspelt de Deelnemer de exacte uitslag van de wedstrijd.

18. Combi Boost

Bij de Wedoptie "Combi Boost" is er een door TOTO geselecteerde combinatieweddenschap die een hogere Quotering ("boost") heeft dan de totaalquotering van de afzonderlijke wedstrijden uit de Combi Boost. In het geval van een Combi Boost geldt dat alle gevraagde wedstrijden gestart moeten zijn en volledig uitgespeeld dienen te worden. Mocht een wedstrijd zijn afgelast of niet volledig uitgespeeld zijn, dan wordt de quotering op 1,00 gezet, tenzij het gevraagde wedstrijdresultaat reeds behaald was of niet meer behaald kon worden.

In het geval van voetbal geldt dat indien een wedstrijd gestaakt wordt en er ten minste 80 minuten van de reguliere speeltijd gespeeld is, de stand op het moment van staken gebruikt zal worden voor de afhandeling van de Combi Boost.

19. TOTO Boost / Boost van de Dag / Sharpshooter Boost / Goalgetter Boost

Bij de Wedoptie "TOTO Boost / Boost van de Dag / Sharpshooter Boost / Goalgetter Boost" is er een door TOTO geselecteerde (combinatie)weddenschap die een hogere Quotering ("boost") heeft dan de totaalquotering van de afzonderlijke wedstrijd(en) uit de Boost. In het geval van een TOTO Boost / Boost van de Dag / Sharpshooter Boost / Goalgetter Boost geldt dat alle gevraagde wedstrijden gestart moeten zijn en volledig uitgespeeld dienen te worden. Mocht een wedstrijd zijn afgelast of niet volledig uitgespeeld, dan wordt de quotering op 1,00 gezet, tenzij het gevraagde wedstrijdresultaat reeds behaald was of niet meer behaald kon worden.

In het geval een wedstrijd gestaakt wordt en er ten minste 80 minuten van de reguliere speeltijd gespeeld is, en de wedstrijd wordt niet op de oorspronkelijke wedstriiddatum over- of uitgespeeld, zal dit resultaat gebruikt worden voor afhandeling van de TOTO Boost / Boost van de Dag / Sharpshooter Boost / Goalgetter Boost.

20. Bet Builder

Bij de Wedoptie "Bet Builder" kan de Deelnemer Wedopties combineren die betrekking hebben op één wedstrijd waarmee een Bet Builder Wedoptie wordt gecreëerd waarop één quotering van toepassing is.

Voorbeeld

Je kan bijvoorbeeld de wedopties 'Eerste doelpuntenmaker', 'Goal' en 'Aantal doelpunten' kiezen om één enkele "Bet Builder-weddenschap" te maken waarvoor je één quotering krijgt voor alle door jou gekozen wedopties gezamenlijk. Je wint dus als alle voorspellingen correct zijn.

Het is niet mogelijk om meerdere Wedopties te combineren die dezelfde uitkomst hebben, bijvoorbeeld '1^e helft gelijkspel', 'Correct Score 0-0' en 'Totaal aantal doelpunten 0'.

TOTO bepaalt het aantal Wedopties dat van één enkele wedstrijd kan worden gecombineerd in een Bet Builder-weddenschap. Het aantal Wedopties dat kan worden gecombineerd kan verschillen per wedstrijd.

Als één van de gekozen wedopties binnen een Bet Builder-weddenschap ongeldig is verklaard, wordt de gehele Bet Builder-weddenschap ongeldig verklaard en krijgt de Deelnemer zijn inleg terug.

Voorbeeld

Als een door jou geselecteerde doelpuntenmaker niet speelt, wordt de gehele Bet Builder-weddenschap geannuleerd ongeacht de uitkomsten van de andere gekozen wedopties binnen de Bet Builder-weddenschap.

TOTO bepaalt voor welke wedstrijden en Wedopties de "Bet Builder" beschikbaar is en kan op ieder moment de "Bet Builder" wijzigen en/of verwijderen. TOTO behoudt zich het recht voor om iedere Bet Builder weddenschap te weigeren.

Bet Builder-weddenschappen worden slechts als één enkele weddenschap geplaatst (single). Bet Builder-weddenschappen kunnen niet gecombineerd worden met andere Wedopties van andere wedstrijden.

Cash Out, Partial Cash Out en/of Change Your Bet zijn niet beschikbaar voor Bet Builder-weddenschappen.

3 – Sportspecifieke regels

1. American Football

Sportspecifieke regels voor American Football

- Een American Footballwedstrijd bestaat uit 4 periodes van 15 minuten. De eerste helft bestaat uit de eerste 2 periodes. De tweede helft bestaat uit de laatste 2 periodes.
- resultaten van Wedopties op een wedstrijd zijn gebaseerd op de uitslag van reglementair uitgespeelde wedstrijden inclusief verlengingen (over time), tenzij anders aangegeven;
- Wedopties op helften of kwarten van een wedstrijd zijn exclusief verlengingen, tenzij anders aangegeven;
- Wedopties op de 2^{de} helft voor Amerikaanse American Footballcompetities zijn inclusief eventuele verlengingen (over time);
- Indien een wedstrijd afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld,, maar met minder dan 5 minuten van de reguliere speeltijd op de speelklok en de wedstrijd wordt niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld of overgespeeld, dan worden alle Wedopties afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld;
- Indien een wedstrijd afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum

uitgespeeld of overgespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard;

- Wedopties op helften en kwarten gelden alleen als de periode reglementair uitgespeeld is, tenzij het resultaat van een Wedoptie al bereikt is;
- Resultaten van Wedopties zijn gebaseerd op de spelregels en de wedstrijduitslagen zoals bepaald door de officiële wedstrijdorganisator;
- Voor bepaalde Wedopties kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn.

Wedopties voor American Football

1^e helft

Alle Wedopties die betrekking hebben op de 1^e helft worden afgehandeld op basis van de uitslag van een reglementair uitgespeelde eerste helft. Als de wedstrijd voor de rust wordt gestaakt of onderbroken, worden alle Wedopties voor de eerste helft ongeldig verklaard, tenzij het resultaat van de Wedoptie al reeds bereikt is. Als een wedstrijd tijdens de tweede helft wordt gestaakt, blijven alle Wedopties voor de eerste helft geldig.

2^{de} helft

Alle Wedopties die betrekking hebben op de 2^{de} helft worden afgehandeld op basis van de uitslag van een reglementair uitgespeelde tweede helft, inclusief eventuele verlengingen. Als de wedstrijd wordt gestaakt of onderbroken, worden alle Wedopties ongeldig verklaard, tenzij het resultaat van een Wedoptie reeds is bereikt. In het geval er minder dan 5 minuten op de speelklok staan en de wedstrijd wordt niet binnen twee dagen na de oorspronkelijke wedstrijddatum uitgespeeld, dan worden alle Wedopties afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld.

Kwart van een wedstrijd

Alle Wedopties die betrekking hebben op een specifiek kwart van een wedstrijd worden afgehandeld op basis van de uitslag van het reglementair uitgespeelde kwart. Resultaten van Wedopties op de 4^{de} kwart van een wedstrijd zijn gebaseerd op de uitslag inclusief eventuele verlengingen (over time), tenzij anders aangegeven.

Als de wedstrijd niet wordt uitgespeeld, blijven Wedopties die betrekking hebben op een specifieke kwart geldig indien de desbetreffende kwart is voltooid. Wedopties die betrekking hebben op niet voltooide kwarten worden ongeldig verklaard, tenzij het resultaat al reeds bereikt is.

Halftime/Fulltime 1,2 Over Time

Bij de Wedoptie "Halftime/Fulltime 1,2 Over Time" moet de Deelnemer zowel het de uitslag (1,X,2) van de eerste helft als het Fulltime resultaat (1,2) na reguliere speeltijd inclusief eventuele verlenging van dezelfde wedstrijd voorspellen. Alleen indien beide voorspellingen juist zijn is er sprake van een correcte voorspelling. De optie gelijkspel (X) is alleen te voorspellen voor de eerste helft.

Meeste punten

Bij de Wedoptie "Meeste punten" voorspelt de Deelnemer de helft of kwart van de wedstrijd met de meeste punten, inclusief eventuele verlengingen. Wanneer meerdere helften of kwarten zijn gespeeld met exact hetzelfde aantal punten, dan zijn de Dead-Heat regels van toepassing.

Player Specials

Een "Player Special" is een door TOTO geselecteerde Wedoptie waarbij gevraagd wordt of een speler een bepaald resultaat behaalt. Bijvoorbeeld: *T. Brady gooit meer dan 300 yds & NE Patriots winnen.*

Indien de gekozen speler niet is gestart en/of invalt en het gevraagde resultaat niet meer kan behalen, dan wordt de desbetreffende Wedoptie ongeldig verklaard. Indien de gekozen speler de mogelijkheid heeft gehad om het resultaat te behalen, ongeacht hoe lang er door deze speler is gespeeld, is de Wedoptie geldig.

Resultaten zijn gebaseerd op de spelregels en de wedstrijduitslagen zoals bepaald door de officiële wedstrijdorganisator. Het resultaat van een Player Special is gebaseerd op de uitslag inclusief verlengingen (over time) van wedstrijden.

Live Betting

Deelnemers die geplaatst worden tijdens de wedstrijd (Live Betting) worden afgehandeld volgens de hierboven vermelde regels, tenzij anders vermeld bij de Wedoptie.

2. Atletiek

Sportspecifieke regels voor Atletiek

- Genoemde atleten of sporters moeten starten aan de wedstrijd of evenement om Wedopties geldig te laten zijn. Als een of meer van de vermelde atleten als *non-runner* (geen deelnemer aan de wedstrijd of evenement) worden verklaard, zijn Wedopties met betrekking tot die atleet ongeldig.
- De resultaten van Wedopties zijn gebaseerd op de uitslag tijdens de podiumceremonie. Diskwalificaties en/of protesten tijdens en na afloop van de podiumceremonie worden buiten beschouwing gelaten voor het vaststellen van de resultaten van de Wedopties.
- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen het tijdpad van het betreffende toernooi waarvoor het gepland staat volledig (uit)gespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard.
- Indien een toernooi wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en dit toernooi wordt niet binnen dertig (30) dagen na de oorspronkelijke geplande datum gestart en afgemaakt, dan worden alle Wedopties op het toernooi ongeldig verklaard.
- Resultaten van Wedopties zijn gebaseerd op de spelregels en de wedstrijduitslagen zoals bepaald door de officiële wedstrijdorganisator.
- Voor bepaalde weddenschappen kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn.

Wedopties voor Atletiek

Winnaar (Head-to-Head (H2H))

Bij de Wedoptie "Winnaar" of "Head-to-Head (H2H)" voorspelt de Deelnemer welke atleet op de beste eindpositie eindigt van de genoemde atleten. Als genoemde atleten niet starten, wordt de Wedoptie ongeldig verklaard. Een diskwalificatie (DQ) telt als start van het evenement. Als in een Head 2 Head

beide atleten in dezelfde ronde worden uitgeschakeld, wordt de Wedoptie afgehandeld op basis van wie de beste kwalificerende ranking heeft behaald.

Het resultaat van deze Wedoptie wordt als volgt bepaald:

- a) De atleet die verder komt in het toernooi of de competitie wordt aangemerkt als de winnaar
Voorbeeld: atleet A bereikt de finale en atleet B wordt uitgeschakeld in de halve finale. Atleet A is de winnaar van de H2H.
- b) Als beide atleten in dezelfde ronde worden gediskwalificeerd, dan geldt het volgende:
 - i. Als beide atleten deel hebben genomen in dezelfde race, dan wordt de atleet met de betere finishtijd gezien als de winnaar van de H2H.
 - ii. Als beide atleten deel hebben genomen aan een andere race, dan wordt de H2H (Wedoptie) ongeldig verklaard.
- c) Als beide atleten zich kwalificeren voor de finale, dan wordt de winnaar van de H2H bepaald door de beste eindpositie in de finale.

3. Aussie Rules

Sportspecifieke regels voor Aussie Rules

- Resultaten van Wedopties op een Aussie Rules wedstrijd zijn gebaseerd op de uitslag van regelmatig uitgespeelde wedstrijden inclusief verlengingen (over time), tenzij anders aangegeven;
- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld of overgespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard;
- Bij Bet Builder-weddenschappen moeten alle selecties winnen (geen gelijke spelen of remises) om als winnaar te worden beschouwd. Als één of meer selecties ongeldig zijn (bijvoorbeeld als een speler het speelveld niet betreedt), wordt de hele weddenschap ongeldig verklaard. Als een wedstrijd wordt gestaakt en er zijn geen verliezende selecties, terwijl ten minste één selectie nog onbeslist is, wordt de weddenschap ook ongeldig verklaard. Echter, als alle selecties al winnend zijn en het staken van de wedstrijd geen invloed heeft op de uitkomst, blijft de weddenschap winnend. Als één enkele selectie al verloren is, wordt de weddenschap als verliezend afgehandeld, ongeacht het staken van de wedstrijd.
- Voor bepaalde weddenschappen kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn.

Speler gerelateerde Wedopties

"Speler gerelateerde Wedopties" zijn verschillende Wedopties waarbij de Deelnemer voorspelt of één of meerdere speler(s) een bepaald resultaat behaalt/behalen. Deze Wedopties kunnen afzonderlijk aangeboden worden of onder een specifieke noemer zoals "Player Specials". Onder "Speler gerelateerde Wedopties" vallen bijvoorbeeld, maar niet beperkt tot, de volgende Wedopties:

- Doelpunten
- Disposals (manier van succesvol afspelen)

Indien de gekozen speler niet aan de wedstrijd deelneemt door niet in de basisopstelling te staan of niet in te vallen, wordt de betreffende Wedoptie als ongeldig beschouwd. Als de speler echter op enig moment het veld betreedt, wordt de Wedoptie als geldig beschouwd, ongeacht de duur van zijn deelname of de specifieke periode waarop de weddenschap betrekking heeft. Dit betekent dat de weddenschap wordt afgehandeld op basis van het uiteindelijke resultaat, zelfs als de speler kort na het betreden van het veld geblesseerd raakt en niet meer terugkeert.

Voorbeeld: Een weddenschap op een speler om in de tweede helft te scoren wordt als geldig beschouwd (en kan als verliezend worden afgewikkeld) als de speler de eerste minuten van de wedstrijd speelt, vervolgens geblesseerd raakt en de tweede helft niet speelt. In dat geval heeft de speler immers de mogelijkheid gehad om het voorspelde resultaat te behalen.

Als de speler echter voor aanvang van de wedstrijd geblesseerd raakt, uit de opstelling wordt gehaald en nooit het veld betreedt, wordt de weddenschap als ongeldig verklaard.

Resultaten zijn gebaseerd op de spelregels en de wedstrijduitslagen zoals bepaald door de officiële wedstrijdorganisator. Het resultaat van een "Speler gerelateerde Wedoptie" is gebaseerd op de uitslag van reglementair uitgespeelde wedstrijden inclusief verlengingen (over time).

4. Badminton

Sportspecifieke regels voor Badminton

- Het maximaal aantal games dat gespeeld wordt in een badmintonwedstrijd kan per competitie of toernooi verschillen. Over het algemeen wordt er over maximaal drie (3) of vijf (5) games gespeeld.
- Resultaten van Wedopties op een badmintonwedstrijd zijn gebaseerd op de uitslag van reglementair uitgespeelde wedstrijden zonder rekening te houden met verlengingen of protesten, tenzij anders aangegeven.
- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen het tijdpad van het betreffende toernooi waarvoor het gepland staat volledig (uit)gespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard.
- Een wedstrijd wordt geacht te zijn begonnen zodra de eerste opslag heeft plaatsgevonden.
- TOTO kan Wedopties ongeldig verklaren, dat doet zij in ieder geval in de volgende situaties bij individuele badmintonwedstrijden:
 - i. Een reeds begonnen wedstrijd om welke reden dan ook niet wordt voltooid (bijvoorbeeld door het terugtrekken van een speler);
 - ii. Een wedstrijd wordt gespeeld onder een bepaalde tijdslimiet en om deze reden niet wordt voltooid;
 - iii. Het aantal games wordt gewijzigd of dit aantal verschilt van het aantal games waarvan uit is gegaan bij het aanbieden van Wedopties;
 - iv. Als een speler vervangen wordt door een andere speler;
 - v. Walkover

- Indien van toepassing zijn de resultaten van Wedopties gebaseerd op de uitslag tijdens de podiumceremonie. Diskwalificaties en/of protesten tijdens en na afloop van de podiumceremonie worden buiten beschouwing gelaten voor het vaststellen van de resultaten van de Wedopties.
- Voor Wedopties die betrekking hebben op een set van een badmintonwedstrijd wordt een op punten gebaseerde tie-break geteld als één punt voor de afhandeling van die Wedopties.
- In het geval dat de bij de Wedoptie genoemde set, game of punt niet wordt gespeeld, worden alle Wedopties op die set, game of punt ongeldig verklaard. Als een punt als strafpunt wordt toegekend, worden alle Wedopties op dat punt ongeldig verklaard.
- Officiële puntenaftrek (bijvoorbeeld het punt werd eerst 'in' gegeven, maar uiteindelijk bleek de shuttle 'uit' te zijn) zal worden meegenomen in het afhandelen van Wedopties.

5. Bandy

Sportspecifieke regels voor Bandy

- Resultaten van Wedopties op een bandywedstrijd zijn gebaseerd op de uitslagen van reglementair uitgespeelde wedstrijden zonder rekening te houden met protesten of verlengingen, tenzij anders aangegeven;
- Resultaten van Wedopties worden bepaald op basis van de uitslagen van bandywedstrijden zoals gepubliceerd door de officiële wedstrijdorganisator;
- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld en de wedstrijd wordt niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld of overgespeeld, of indien van toepassing, de wedstrijd wordt niet binnen het tijdpad van het betreffende toernooi waarvoor het gepland staat volledig (uit)gespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard;
Sommige bandywedstrijden kunnen gespeeld worden in een andere speelmaat. In het geval van het speelmaat 3 x 30 minuten worden alle Wedopties op basis van 90 minuten als geldig beschouwd. Alle Wedopties op de 1ste en 2de helft van de wedstrijd worden ongeldig verklaard.

6. Basketbal

Sportspecifieke regels voor Basketbal

- Een basketbalwedstrijd wordt gespeeld in vier perioden. Wedstrijden in de NBA kennen periodes van 12 minuten. Wedstrijden, georganiseerd door de FIBA kennen periodes van 10 minuten. Wanneer gesproken wordt over de eerste helft, dan zijn dit de eerste 2 periodes van de basketbalwedstrijd. Wanneer gesproken wordt over de tweede helft, dan zijn dit de laatste 2 periodes van de basketbalwedstrijd.
- Resultaten van Wedopties op een wedstrijd zijn gebaseerd op de uitslag van reglementair uitgespeelde wedstrijden inclusief verlengingen (over time), tenzij anders aangegeven;
- Wedopties op helften of kwarten van een wedstrijd zijn exclusief verlengingen, tenzij anders aangegeven;
- Wedopties op de 2^{de} helft of 4^e kwart voor Amerikaanse basketbalcompetities zijn inclusief verlengingen (over time);

- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld voordat de reguliere speeltijd voorbij is, dan gelden de volgende regels:
 - Competities in de Verenigde Staten:
Er dienen ten minste 43 minuten gespeeld te zijn bij wedstrijden uit de NBA en ten minste 35 minuten gespeeld te zijn bij wedstrijden uit de WNBA om Wedopties geldig te laten zijn. Als een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld voordat de hierboven genoemde aantal minuten zijn gespeeld en de wedstrijd wordt niet binnen 24 uur na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard.
 - Andere competities:
Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld of overgespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard.
- Resultaten van Wedopties zijn gebaseerd op de spelregels en de wedstrijduitslagen zoals bepaald door de officiële wedstrijdorganisator;
- Bij Bet Builder-weddenschappen moeten alle selecties winnen (geen gelijke spelen) om als winnaar te worden beschouwd. Als één of meer selecties om welke reden dan ook ongeldig zijn (bijvoorbeeld als een speler niet deelneemt of het speelveld niet betreedt), wordt de hele weddenschap ongeldig verklaard. Selecties op een team dat een wedstrijd wint die eindigt in een gelijkspel na verlenging (of na de reguliere speeltijd zonder verlenging) worden als verliezers afgehandeld, zelfs als de optie voor een gelijkspel niet beschikbaar was bij Bet Builder. Dit geldt niet voor NBA- of NBL-wedstrijden, waar verlenging wordt herhaald tot een winnaar is bepaald, maar kan van toepassing zijn op andere competities met hun eigen regels. Als een wedstrijd wordt gestaakt en er geen verliezende selecties zijn, terwijl ten minste één selectie nog onbeslist is, wordt de weddenschap ongeldig verklaard. Als alle selecties al winnend zijn en het staken van de wedstrijd geen invloed heeft op de uitkomst, blijft de weddenschap winnend. Als een enkele selectie al verloren is, wordt de weddenschap als verliezend afgehandeld, ongeacht het staken van de wedstrijd.
- Voor bepaalde weddenschappen kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn.

Wedopties voor Basketbal

Winning Margin (Wedstrijd / Helft / Kwart)

Bij de Wedoptie "Winning Margin" voorspelt de Deelnemer welk team de wedstrijd zal winnen en met hoeveel punten verschil dit team zal winnen.

Overtime (Verlenging)

Bij de Wedoptie "Overtime" of "Verlenging" voorspelt de Deelnemer of er sprake zal zijn van een overtime (verlenging) in een wedstrijd. Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, dan wordt deze Wedoptie ongeldig verklaard, tenzij de overtime reeds is aangevangen. Als er een overtime is terwijl de stand na de reguliere speeltijd niet gelijk was, wordt deze Wedoptie ongeldig verklaard.

Speler gerelateerde Wedopties

"Speler gerelateerde Wedopties" zijn verschillende Wedopties waarbij de Deelnemer voorspelt of één of meerdere speler(s) een bepaald resultaat behaalt/behalen. Deze Wedopties kunnen afzonderlijk aangeboden worden of onder een specifieke noemer zoals "Player Specials".

Onder "Speler gerelateerde Wedopties" vallen bijvoorbeeld, maar niet beperkt tot, de volgende Wedopties:

- Punten
- Assists
- Rebounds
- Blocks
- Steals

Indien de gekozen speler niet aan de wedstrijd deelneemt door niet in de basisopstelling te staan of niet in te vallen, wordt de betreffende Wedoptie als ongeldig beschouwd. Als de speler echter op enig moment het veld betreedt, wordt de Wedoptie als geldig beschouwd, ongeacht de duur van zijn deelname of de specifieke periode waarop de weddenschap betrekking heeft. Dit betekent dat de weddenschap wordt afgehandeld op basis van het uiteindelijke resultaat, zelfs als de speler kort na het betreden van het veld geblesseerd raakt en niet meer terugkeert.

Voorbeeld: Een weddenschap op een speler om meer dan 10,5 punten te scoren in de tweede helft wordt als geldig beschouwd (en kan als verliezend worden afgehandeld) als de speler de eerste twee minuten van de wedstrijd speelt, daarna geblesseerd raakt en niet meer terugkeert, zelfs als hij nooit in de tweede helft op het veld stond. De speler heeft in dat geval de mogelijkheid gehad om het voorspelde resultaat te behalen.

Als de speler echter vlak voor aanvang van de wedstrijd geblesseerd raakt, uit de opstelling wordt gehaald en nooit het veld betreedt, wordt de weddenschap als ongeldig verklaard. Resultaten zijn gebaseerd op de spelregels en de wedstrijduitslagen zoals bepaald door de officiële wedstrijdorganisator. Het resultaat van een "Speler gerelateerde Wedoptie" is gebaseerd op de uitslag van reglementair uitgespeelde wedstrijden inclusief verlengingen (over time).

1e speler die scoort

De Wedoptie "1e speler scoort" wordt ongeldig verklaard als de gekozen speler niet op het veld staat op het moment dat het eerste punt wordt gescoord of pas na het eerste punt invalt.

1^e helft

Alle Wedopties die betrekking hebben op de 1^e helft worden afgehandeld op basis van de uitslag van een reglementair uitgespeelde eerste helft. Als de wedstrijd voor de rust wordt gestaakt, worden alle Wedopties voor de eerste helft ongeldig verklaard tenzij het resultaat al reeds bereikt is. Als een wedstrijd tijdens de tweede helft wordt gestaakt, blijven alle Wedopties voor de eerste helft geldig.

2e helft

NBA, WNBA:

Alle Wedopties die betrekking hebben op de 2^{de} helft worden afgehandeld op basis van de uitslag van

een reglementair uitgespeelde tweede helft, inclusief eventuele verlengingen. Als een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, worden alle Wedopties ongeldig verklaard waarvan het resultaat nog niet is bereikt. In het geval er minder dan 5 minuten op de speelklok staan en de wedstrijd wordt niet binnen twee dagen na de oorspronkelijke wedstrijddag uitgespeeld, dan worden alle Wedopties afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld.

Andere competities:

Alle Wedopties die betrekking hebben op de 2^{de} helft worden afgehandeld op basis van de uitslag van een reglementair uitgespeelde tweede helft exclusief eventuele verlengingen (over time), tenzij anders vermeld. Als de wedstrijd wordt gestaakt voordat de 2e helft is uitgespeeld, worden Wedopties op de 2^{de} helft ongeldig verklaard, tenzij het gevraagde resultaat al is bereikt.

Kwart van een wedstrijd

Alle Wedopties die betrekking hebben op een specifiek kwart worden afgehandeld op basis van de uitslag van het betreffende reglementair uitgespeelde kwart.

NBA, WNBA:

Als de wedstrijd niet wordt uitgespeeld, blijven Wedopties op een specifieke kwart geldig indien de desbetreffende kwart is uitgespeeld. Wedopties op niet voltooide kwarten worden ongeldig verklaard, tenzij het resultaat van een Wedoptie al bereikt is.

Andere competities:

Als de wedstrijd niet wordt uitgespeeld, blijven Wedopties op een specifieke kwart geldig indien de desbetreffende kwart is uitgespeeld. Wedopties op niet voltooide kwarten worden ongeldig verklaard, tenzij het resultaat van een Wedoptie al bereikt is.

1e helft 1x2

Bij de Wedoptie "1^e helft (1x2)" is het mogelijk om een gelijkspel te voorspellen en wordt alleen rekening gehouden met de uitslag van de eerste helft van een wedstrijd.

Halftime / Fulltime

NBA, WNBA

Als een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen in een gelijkspel eindigt en er geen verlengingen worden gespeeld, wordt deze Wedoptie ongeldig verklaard.

Andere competities:

Indien de wedstrijd eindigt in een uitslag waarop niet gewed kan worden (bijvoorbeeld gelijkspel), wordt de Wedoptie ongeldig verklaard. Over time (verlenging) wordt buiten beschouwing gelaten.

Live Betting

Deelnames die geplaatst worden tijdens de wedstrijd (Live Betting) worden afgehandeld volgens de hierboven vermelde regels, tenzij anders vermeld bij de Wedoptie.

7. Boksen

Sportspecifieke regels voor Boksen

- De resultaten van Wedopties zijn gebaseerd op het officiële resultaat bekend gemaakt in de ring tenzij er sprake is van een menselijke fout bij de aankondiging van het resultaat met uitzondering van een technisch gelijkspel (de regels hiervoor staan beschreven in het gedeelte "Technische beslissing / gelijkspel" hieronder).

Technische beslissing / gelijkspel

- Een technisch gelijkspel is wanneer de scheidsrechter het gevecht stopt vanwege een ongeluk, voordat het vereiste aantal rondes, bepaald door de officiële instanties, is voltooid. Bijvoorbeeld een botsing van hoofden waarbij één van de bokkers geblesseerd raakt.
- Een technische beslissing is wanneer het gevecht om een andere reden dan KO / TKO of diskwalificatie niet kan worden voortgezet, maar het vereiste aantal rondes, bepaald door de officiële instanties, is behaald en de uitslag wordt beslist op basis van de scores van de juryleden.
- Als een opzettelijke fout een blessure veroorzaakt en de blessure resulteert in het stoppen van het gevecht in een latere ronde dan geldt het volgende:
 - I. de geblesseerde bokser wordt geacht gewonnen te hebben door een technische beslissing als hij op punten voorligt en
 - II. het wedstrijdresultaat zal resulteren in een 'technisch gelijkspel' en afgehandeld worden als gelijkspel als de geblesseerde bokser achter of gelijk staat op de scorekaarten.
- Wanneer de bel klinkt voor het begin van de eerste ronde, wordt het gevecht geacht officieel te zijn begonnen.
- De uitslagen zijn niet officieel totdat deze zijn geverifieerd door functionarissen van de gevechtslocatie. Als om een of andere reden officiële verificatie niet plaatsvindt op de gevechtslocatie, wordt (en alleen dan) verwezen naar berichtgeving van de officiële boksorganisator voor de wijze waarop weddenschappen worden afgehandeld. Als een officiële of niet-officiële sanctieringsinstantie een vechtbepaling vernietigt op basis van een beroep, schorsing, rechtszaak, doping testresultaat of enige andere sanctie, wordt dit niet erkend voor de afhandeling van de Wedopties.
- In het geval dat een 'geen wedstrijd' wordt uitgeroepen, worden alle Wedopties ongeldig verklaard, met uitzondering van Wedopties waarbij de uitkomst al eenduidig is bepaald of bereikt. Dit kan gebeuren wanneer iets buiten de regels valt. Bijvoorbeeld in het geval dat Tyson Holyfield zijn oor afbeet.
- Mocht er een vervanging zijn voor een van de bokkers, dan worden de Wedopties op de wedstrijd ongeldig verklaard worden.
- Mocht er een verandering zijn in de manier waarop een wedstrijd wordt geadverteerd (bijvoorbeeld een wedstrijd verandert van een titelgevecht naar een niet-titelgevecht), dan blijven de Wedopties geldig.
- Als het aantal geplande rondes in een gevecht wordt gewijzigd blijven de Wedopties "Winnaar" en "Resultaat" geldig. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard

- Mocht een wedstrijd worden uitgesteld, dan blijven de Wedopties geldig als deze alsnog plaatsvindt binnen dertig (30) dagen na oorspronkelijke wedstrijddag. In het geval een wedstrijd niet binnen dertig (30) dagen plaatsvindt, dan worden alle Wedopties ongeldig verklaard.
- Als een vechter zich terugtrekt in de periode tussen de rondes, wordt het gevecht geacht te zijn geëindigd na de vorige ronde.
- Voor bepaalde weddenschappen kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn.

Wedopties voor Boksen

Winnaar

In het geval van een gelijkspel, wordt de Wedoptie ongeldig verklaard als het niet mogelijk was om voor een gelijkspel te kiezen.

Under/Over

Bij de Wedoptie "Under/Over" voorspelt de Deelnemer van een wedstrijd voorspellen of het aantal rondes minder (Under) of meer (Over) dan een vooraf aangegeven aantal zal zijn. Het vooraf aangegeven aantal zal geen heel getal zijn maar een getal in decimalen (bijvoorbeeld 2,5).

Als een vechter zich terugtrekt in de periode tussen de rondes, wordt het gevecht geacht te zijn geëindigd na de vorige ronde.

Wanneer een wedstrijd eindigt vóór het voltooien van het geplande aantal rondes en, om welke reden dan ook, de winnaar wordt beslist op basis van een jurybeslissing (technische beslissing / technisch gelijkspel), dan worden alle Under/Over weddenschappen beschouwd als verliezend.

Wanneer een wedstrijd voortijdig eindigt vanwege een ongeval en de winnaar niet wordt bepaald op basis van een jurybeslissing, dan wordt deze Wedoptie ongeldig verklaard.

Voor afhandeling van Under/Over weddenschappen wordt 1 minuut en 30 seconden als een halve ronde gerekend. Bijvoorbeeld, voor een weddenschap op "Meer dan 10,5 rondes" om een winnaar te zijn, moet het gevecht langer duren dan 1 minuut en 30 seconden in ronde 11. Als het aantal rondes voor een gevecht is veranderd nadat deze Wedoptie is aangeboden, dan wordt deze Wedoptie ongeldig verklaard.

Exacte Aantal Rondes

Bij de Wedoptie "Exacte Aantal Rondes" moet de deelnemer van een wedstrijd voorspellen in welke ronde het gevecht eindigt.

Indien de uitslag wordt bepaald op basis van een jurybeslissing, worden alle voorspellingen op deze Wedoptie beschouwd als verliezend.

Als een vechter zich terugtrekt in de periode tussen de rondes, wordt het gevecht geacht te zijn geëindigd na de vorige ronde.

Wanneer een wedstrijd eindigt vóór het voltooien van het geplande aantal rondes en, om welke reden dan ook, de winnaar wordt beslist door op basis van een jurybeslissing (technische beslissing / technische gelijkspel), dan worden alle voorspellingen op deze Wedoptie beschouwd als verliezend.

Wanneer een wedstrijd eindigt voor het geplande aantal rondes vanwege een ongeval en de winnaar niet wordt bepaald op basis van de juryleden, dan wordt deze Wedoptie ongeldig verklaard.

Gevecht over volle aantal Rondes:

Bij de Wedoptie "Gevecht over volle aantal Rondes" voorspelt de Deelnemer van een wedstrijd voorstellen of alle rondes volledig worden uitgespeeld.

Indien voorafgaand aan de wedstrijd het aantal geplande aantal rondes verandert, worden Wedopties zoals "Zal het gevecht over de volle vooraf aangegeven rondes worden gevochten" (of vergelijkbaar genoemde Wedopties), ongeldig verklaard. In het geval van een jurybeslissing, is het gevecht NIET over het geplande aantal rondes gegaan.

Methode van overwinning

Bij de Wedoptie "Methode van overwinning" voorspelt de Deelnemer op welke manier het gevecht wordt gewonnen. De mogelijke uitkomsten zijn:

KO of TKO:

Knock-out (KO) is wanneer de bokser er niet in slaagt op te staan na 10 tellen. Technische knock-out (TKO) is de 3 knockdown-regel of als de scheidsrechter ingrijpt; TKO wordt uitgesproken wanneer de scheidsrechter tijdens een ronde beslist dat een vechter de wedstrijd om welke reden dan ook niet veilig kan voortzetten.

Beslissing of technische beslissing:

Van een beslissing is sprake indien de uitslag van de wedstrijd gebaseerd is op de punten van de juryleden.

Gelijkspel of technisch gelijkspel:

Een technisch gelijkspel is als de scheidsrechter het gevecht stopt vanwege een ongeluk of een fout, voordat het vereiste aantal rondes is voltooid voor het gevecht dat moet worden besloten op de scorekaarten van de juryleden.

8. Bowls

Sportspecifieke regels voor Bowls

- Resultaten van Wedopties op een bowls-wedstrijd zijn gebaseerd op de uitslag van reglementair uitgespeelde wedstrijden zonder rekening te houden met verlengingen of protesten, tenzij anders aangegeven. Met diskwalificaties en/of protesten na afloop van de reglementair uitgespeelde wedstrijd wordt geen rekening gehouden.
- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld of overgespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard;
- Als er geen gelijkspel wordt aangeboden en een wedstrijd eindigt in een gelijkspel, dan wordt het resultaat aan het einde van de tiebreak gebruikt voor de afhandeling. Als er geen gelijkspel wordt

aangeboden en er vindt geen tiebreak plaats, dan worden alle voorspellingen op de Wedopties ongeldig verklaard.

9. Cricket

Sportspecifieke regels voor Cricket

- Cricketwedstrijden kunnen ingedeeld worden in 2 groepen, te weten *Meerdaagse wedstrijden* (bijvoorbeeld testwedstrijden en County Championship-wedstrijden) en *Beperkte overs-wedstrijden* (bijvoorbeeld Twenty20) zoals bepaald door de officiële wedstrijdorganisator, zoals de KNCB in Nederland, of de ICC (International Cricket Council).
- Resultaten van Wedopties op een cricketwedstrijd zijn gebaseerd op de uitslag van reglementair uitgevoerde wedstrijden zonder rekening te houden met verlengingen of protesten, tenzij anders aangegeven;
- Voor Wedopties die betrekking hebben op "fours" (ook wel 4s of 4 runs genoemd) worden alleen die "fours" geteld voor het resultaat van de desbetreffende Wedoptie die gescoord worden en afkomstig zijn van de bat. Dit geldt voor in ieder geval, maar niet beperkt tot, de Wedopties "Totaal aantal 4s", "Meeste 4s" en "Totaal aantal 4s voor een speler/team". Hierbij gelden ook nog de volgende regels:
 - i. "All run 4s" worden niet meegeteld voor het bepalen van het resultaat van desbetreffende Wedoptie.
 - ii. "Over-worpen" die de *boundary* van het veld bereiken en worden toegekend aan de batsman, worden wel meegeteld;
 - iii. "No-balls" die de *boundary* van het veld bereiken vanaf de bat en worden toegekend aan de batsman, worden meegeteld.
 - iv. Extra's, runs die gescoord of toegewezen worden aan het team en niet aan de batsman, zijn niet inbegrepen. Voorbeelden hiervan zijn *Leg-byes*, *byes* die de *boundary* bereiken en *Wides* die de *boundary* bereiken.
- Voor Wedopties die betrekking hebben op "sixes"-weddenschappen (ook wel 6s of 6 runs genoemd) worden alleen die "sixes" geteld voor het resultaat van de desbetreffende Wedoptie die gescoord worden en afkomstig zijn van de bat. Dit geldt voor in ieder geval, maar niet beperkt tot de Wedopties "Totaal aantal 6s", "Meeste 6s" en "Totaal aantal 6s voor een speler/team".
- Bij Beperkte overs-wedstrijden worden Wedopties die betrekking hebben op "fours" en "sixes" ongeldig verklaard wanneer het niet mogelijk was om minimaal 80% van de geplande overs te bowlen.
- Bij Meerdaagse wedstrijden dienen minimaal 200 overs gebowld te zijn. Is dit niet het geval, dan worden Wedopties die betrekking hebben op "fours" en "sixes" ongeldig verklaard.
- Bij Bet Builder-weddenschappen moeten alle selecties correct zijn (geen gelijke spelen) om als winnaar te worden beschouwd. Selecties op een team dat een wedstrijd wint die eindigt in een gelijkspel (zonder extra innings, Super Overs of One-Over Eliminators) worden als verliezend afgehandeld, zelfs als een optie voor een gelijkspel niet beschikbaar was bij Bet Builder.
- Een Bet Builder-weddenenschap wordt ongeldig verklaard als een geselecteerde speler niet als actieve deelnemer aan de wedstrijd deelneemt (bijvoorbeeld bij een blessure of niet-selectie), of als de wedstrijd wordt afgebroken zonder verliezende selecties, terwijl ten minste één selectie nog onbeslist is. Weddenschappen worden ook ongeldig verklaard als het aantal geplande 'overs' in een cricketwedstrijd wordt gereduceerd door weersomstandigheden of andere redenen, tenzij de weddenenschap al een uitkomst heeft bereikt vóór de verkorting van de wedstrijd.

- Weddenschappen worden alleen afgehandeld op basis van de reguliere speelbeurten van de wedstrijd (bijvoorbeeld 20 overs per team in een Twenty20-wedstrijd). Prestaties tijdens extra innings, Super Overs of One-Over Eliminators tellen niet mee voor de afhandeling van weddenschappen.
- Als alle selecties binnen een weddenschap al winnend zijn en het afbreken van de wedstrijd geen invloed heeft op de uitkomst, blijft de weddenschap winnend. Als een enkele selectie al verloren is, wordt de weddenschap als verliezend afgehandeld, ongeacht het afbreken van de wedstrijd.
- Als het aantal geplande 'overs' in een cricketwedstrijd wordt gereduceerd door weersomstandigheden of andere redenen, worden alle actieve Bet Builder-weddenschappen ongeldig verklaard, tenzij de weddenschap al een uitkomst heeft bereikt vóór de verkorting van de wedstrijd. Weddenschappen worden alleen afgehandeld op basis van de reguliere speelbeurten van de wedstrijd (bijvoorbeeld 20 overs per team in een Twenty20-wedstrijd).

A) Meerdaagse wedstrijden

Er moet ten minste één bal worden gebowld om Wedopties te laten gelden.

In het geval dat geen van de teams tot winnaar wordt uitgeroepen na de laatste speeldag, worden Wedopties afgehandeld op basis van een gelijkspel als uitslag van de wedstrijd.

Wanneer alle innings zijn gespeeld en beide teams hebben exact dezelfde score, dan zijn de Dead-Heat regels van toepassing.

Indien een wedstrijd voor aanvang wordt afgelast, uitgesteld of om andere redenen niet wordt gespeeld, dan worden alle Wedopties ongeldig verklaard.

B) Beperkte overs-wedstrijden

Als de officiële uitslag een gelijkspel is, telt elk middel dat door de officiële wedstrijdorganisator wordt geïntroduceerd om een winnaar te bepalen, d.w.z. bowl off, Super Over etc. Als hierna de uitslag nog steeds een gelijkspel is en geen ander middel wordt ingezet door de officiële sportorganisatie om een winnaar te bepalen, zijn de Dead-heat regels van toepassing.

Als een wedstrijd wordt ingekort, worden Wedopties afgehandeld volgens de officiële competitie-regels van de op die wedstrijd toepasselijke officiële organisatie, zoals de KNCB in Nederland, of de ICC (International Cricket Council). Als er geen officieel resultaat wordt vastgesteld door de officiële wedstrijdorganisator, dan worden de Wedopties ongeldig verklaard.

Wedopties voor Cricket

Team met meeste fours (4s)

Bij de Wedoptie "Team met meeste 4s" voorspelt de Deelnemer welk team de meeste *fours* (4s) zal behalen in de wedstrijd.

In geval van *live weddenschappen* worden bij Meerdaagse wedstrijden alleen rekening gehouden met de behaalde *fours* tijdens de eerste innings.

Team met meeste sixes (6s)

Bij de Wedoptie "Team met meeste 6s" voorspelt de Deelnemer welk team de meeste *sixes* (6s) zal behalen in de wedstrijd.

In geval van *live weddenschappen* worden bij Meerdaagse wedstrijden alleen rekening gehouden met de behaalde *sixes* tijdens de eerste innings.

Total Runs Outs

Bij de Wedoptie "Total Run Outs" voorspelt de Deelnemer of het totaal aantal *Run Outs* minder (Under) of meer (Over) dan een vooraf door TOTO aangegeven aantal zal zijn.

Bij Beperkte overs-wedstrijden wordt deze Wedoptie ongeldig verklaard wanneer het niet mogelijk was om minimaal 80% van de geplande overs te bowlen.

Bij Meerdaagse wedstrijden dienen minimaal 200 overs gebowld te zijn. Is dit niet het geval, dan worden Wedopties die betrekking hebben op "fours" en "sixes" ongeldig verklaard.

Run outs behaald tijdens een Super Over tellen niet mee.

In geval van *live weddenschappen* worden bij Meerdaagse wedstrijden alleen rekening gehouden met de behaalde *Runs Out* tijdens de eerste innings.

Total na X Overs (Under/Over)

Bij de wedoptie "Total na X overs" voorspelt de Deelnemer of het totaal aantal behaalde runs minder (Under) of meer (Over) dan een vooraf door TOTO aangegeven aantal zal zijn voor een bepaalde over, bijvoorbeeld na 5 of 10 overs.

Bij Beperkte overs-wedstrijden worden voorspellingen op deze Wedoptie ongeldig verklaard wanneer het niet mogelijk was om minimaal 80% van de geplande overs te bowlen.

Bij Meerdaagse wedstrijden dienen minimaal 200 overs gebowld te zijn. Is dit niet het geval, dan worden de voorspellingen op deze Wedoptie ongeldig verklaard.

Bij "The Hundred" bestaat een over uit 5 (legale) ballen, waardoor een inning bestaat uit 20 overs. Verdere afhandeling is overeenkomstig met Beperkte overs-wedstrijden.

Top Batsman

Bij de wedoptie "Top Batsman" voorspelt de Deelnemer welke Batsman de hoogste individuele score behaald tijdens de wedstrijd.

Bij Beperkte overs-wedstrijden worden voorspellingen op deze Wedoptie ongeldig verklaard wanneer het niet mogelijk was om minimaal 80% van de geplande overs te bowlen.

Bij Meerdaagse wedstrijden dienen minimaal 200 overs gebowld te zijn, tenzij beide eerste innings volledig zijn gespeeld. Is dit niet het geval, dan worden de voorspellingen op deze Wedoptie ongeldig verklaard.

Wanneer een Batter niet speelt tijdens de wedstrijd, maar wel wordt genoemd in de basiself, zullen de voorspellingen op deze Batter voorzien worden van een resultaat.

Runs behaald tijdens een Super Over tellen niet mee.

Wanneer twee of meer spelers hetzelfde aantal runs scoren, zijn de dead-heat-regels van toepassing.

Top Bowler

Bij de Wedoptie "Top Bowler" voorspelt de Deelnemer welke Bowler de meeste wickets behaald tijdens de wedstrijd.

Bij Beperkte overs-wedstrijden worden voorspellingen op deze Wedoptie ongeldig verklaard wanneer het niet mogelijk was om minimaal 50% van de geplande overs te bowlen in elke inning ten tijde van het plaatsen van de weddenschap.

Bij meerdaagse wedstrijden dienen minimaal 200 overs gebowld te zijn, tenzij beide eerste innings volledig zijn gespeeld. Is dit niet het geval, dan worden de voorspellingen op deze Wedoptie ongeldig verklaard.

Wanneer een Bowler niet speelt tijdens de wedstrijd, maar wel wordt genoemd in de basiself, zullen de voorspellingen op deze Bowler voorzien worden van een resultaat.

Wickets behaald tijdens een Super Over tellen niet mee.

Als twee of meer bowlers hetzelfde aantal wickets hebben genomen, zal de bowler die de minste runs tegen heeft gekregen de winnaar zijn. Als er twee of meer bowlers zijn met dezelfde genomen wickets en toegekende runs, zijn dead heat-regels van toepassing.

Wicket in Over

Bij de Wedoptie "Wicket in Over" voorspelt de Deelnemer of het genoemde team een wicket wint (Ja of Nee) in de aangegeven Over. Elke manier om een wicket te winnen wordt meegerekend inclusief een *run out*. Een Batter die uitvalt door een blessure wordt niet meegeteld. Als een Batter te laat op het veld komt of door blessure uitvalt (*retired out*), dan is het wicket gewonnen bij de vorige bal.

Run in Over

Bij de Wedoptie "Run in Over" voorspelt de Deelnemer of het totaal aantal behaalde punten (runs) minder (Under) of meer (Over) dan een vooraf door TOTO aangegeven aantal zal zijn voor een bepaalde over. De over moet volledig zijn gespeeld. Is dit niet het geval, dan worden de voorspellingen op deze Wedoptie ongeldig verklaard. Afhandeling van deze Wedoptie is inclusief *Extra's* en *Penalty Runs*.

Bij "The Hundred" bestaat een over uit 5 (legale) ballen, waardoor een inning bestaat uit 20 overs. Verdere afhandeling is overeenkomstig met Beperkte overs-wedstrijden.

Team Dismissal

Bij de Wedoptie "Team Dismissal" voorspelt de Deelnemer hoe het eerste wicket van het thuis spelende team (Thuis team) of het uit spelende team (Uit team) zal vallen. Hierbij worden verschillende manieren van uitschakeling aangeboden, zoals vangbal (Caught), LBW (Leg Before Wicket), bowled (gebowed), run-out, of een andere vorm van uitgaan. De weddenschap wordt afgehandeld op basis van de

eerste daadwerkelijke methode van uitschakeling van de betreffende ploeg, ongeacht de volgorde van de spelers.

Speler gerelateerde Wedopties

"Speler gerelateerde Wedopties" zijn verschillende weddenschappen waarbij de Deelnemer voorspelt of één of meerdere speler(s) een bepaald resultaat behalen. Deze Wedopties kunnen afzonderlijk worden aangeboden of onder een specifieke noemer, zoals "Player Specials." Onder "Speler gerelateerde Wedopties" vallen bijvoorbeeld, maar niet beperkt tot, de volgende weddenschappen:

- Fours: Voorspellen of een speler een vier slaat (4 runs van een enkele bal, rechtstreeks over de boundary of door te rennen).
- Sixes: Voorspellen of een speler een zes slaat (6 runs van een enkele bal, rechtstreeks over de boundary zonder de grond te raken).
- Wickets: Voorspellen of een bowler een wicket neemt (niet inclusief run outs).
- Runs: Voorspellen hoeveel runs een speler scoort.

Selecties op specifieke spelers zijn alleen geldig als de speler als actieve deelnemer het veld betreedt tijdens de wedstrijd. Dit betekent dat als een speler als invaller wordt ingezet zonder te bowlen of te batten, de weddenschap nog steeds als actief wordt beschouwd en als verliezend wordt afgehandeld als de speler het voorspelde resultaat niet behaalt. Als een speler echter niet het veld betreedt (bijvoorbeeld vanwege een blessure of het niet worden ingezet), wordt de selectie op die speler en de gehele Bet Builder-weddenschap ongeldig verklaard.

Spelerselecties worden als actief of ongeldig beschouwd volgens de bovenstaande regels, ongeacht of de selectie naar een specifieke fase van de wedstrijd verwijst.

Voorbeeld: Stel dat een Deelnemer een weddenschap heeft geplaatst op een bepaalde speler om een zes te slaan. Als deze speler alleen als veldspeler in de wedstrijd verschijnt en niet aan slag komt of niet bowlt, blijft de selectie actief (en wordt als verliezend afgehandeld) omdat de speler aan de wedstrijd heeft deelgenomen. Echter, als de speler voor aanvang van de wedstrijd geblesseerd raakt, uit het team wordt gehaald en nooit het veld betreedt, wordt de selectie en dus de gehele weddenschap ongeldig verklaard.

Resultaten van "Speler gerelateerde Wedopties" worden alleen bepaald op basis van prestaties in de reglementair uitgespeelde delen van de wedstrijd. Prestaties tijdens Super Overs, One-Over Eliminators of vergelijkbare methoden om een winnaar te bepalen, tellen niet mee voor deze Wedopties. Dit betekent dat runs, fours, sixes, of wickets behaald tijdens een Super Over geen invloed hebben op de uitslag van speler gerelateerde weddenschappen.

Resultaten zijn gebaseerd op de spelregels en de wedstrijduitslagen zoals bepaald door de officiële wedstrijdorganisator. Het resultaat van een "Speler gerelateerde Wedoptie" is gebaseerd op de uitslag van reglementair uitgespeelde wedstrijden, exclusief Super Overs of extra innings.

10. Curling

Sportspecifieke regels voor Curling

- Resultaten van Wedopties op een curlingwedstrijd zijn gebaseerd op de uitslag van reglementair uitgespeelde wedstrijden inclusief verlengingen (over time), tenzij anders aangegeven;
- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld of overgespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard;

11. Darts

Sportspecifieke regels voor Darts

- De duur van een dartwedstrijd hangt sterk af van het evenement en in welk stadium van het toernooi de wedstrijd zich bevindt.
- Resultaten van Wedopties op een dartwedstrijd zijn gebaseerd op de uitslag van reglementair uitgespeelde wedstrijden zonder rekening te houden met verlengingen of protesten, tenzij anders aangegeven.
- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld of overgespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard;
- Voor bepaalde weddenschappen kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn.
- Resultaten van Wedopties zijn gebaseerd op de spelregels en de wedstrijduitslagen zoals bepaald door de officiële wedstrijdorganisator.

Wedopties voor Darts

Winnaar Set/Leg

Bij de Wedoptie "Winnaar Set/Leg" (eerste, tweede etc.) voorspelt de Deelnemer of een bepaalde set of leg eindigt in een overwinning van de eerstgenoemde dartsplayer (1), dan wel in een overwinning van de als tweede genoemde dartsplayer (2). Als de wedstrijd niet wordt uitgespeeld, zijn alle Wedopties ongeldig, tenzij het gevraagde resultaat al bereikt is.

Hoogste uitgooi

Als de wedstrijd niet uitgespeeld wordt zoals hierboven bij sportspecifieke regels wordt genoemd, dan wordt de Wedoptie "Hoogste uitgooi" ongeldig verklaard. Indien beide darters een gelijke hoogste uitgooi hebben gegooid, dan wordt de gekozen selectie als verliezend beschouwd.

Handicap

In het geval dat het vooraf vastgestelde minimale aantal legs/sets wijzigt, verschilt van het aantal waarvan wordt uitgegaan bij het aanbieden van de Wedoptie of niet voltooid wordt, dan wordt de Wedoptie "Handicap" ongeldig verklaard.

Total Leg Under/Over

Als de wedstrijd niet uitgespeeld wordt, wordt de Wedoptie "Total Leg Under/Over" ongeldig verklaard, tenzij het gevraagde resultaat al bereikt is.

Total Set Under/Over

Als de wedstrijd niet uitgespeeld wordt, dan wordt de Wedoptie "Total Set Under/Over" ongeldig verklaard, tenzij het gevraagde resultaat al bereikt is.

Match Specials

Bij de Wedoptie "Match Special" voorspelt de Deelnemers een door TOTO geselecteerde weddenschap waarbij gevraagd wordt of een speler een bepaald resultaat behaalt. *Bijvoorbeeld: Van Gerwen wint, hoogste uitgooi en meeste 180'ers.*

In het geval voorspelt dient te worden welke darter de hoogste uitgooi heeft en/of de meeste 180'ers gooit en beide darters eindigen met evenveel 180'ers of dezelfde hoogste uitgooi, dan wordt de gekozen selectie als verliezend beschouwd.

Als de wedstrijd niet uitgespeeld wordt zoals hierboven bij de sportspecifieke regels wordt genoemd, dan wordt deze Wedoptie ongeldig verklaard.

12. Floorball

Sportspecifieke regels voor Floorball

- Resultaten van Wedopties op een Floorball-wedstrijd zijn gebaseerd op de uitslag van reglementair uitgespeelde wedstrijden exclusief verlengingen (over time), tenzij anders aangegeven. Als er niet gespeeld wordt in het format 3x 20 minuten, dan worden alle Wedopties op de desbetreffende wedstrijd ongeldig verklaard.
- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld of overgespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard.

13. Futsal

Sportspecifieke regels voor Futsal

- Een futsalwedstrijd bestaat uit 2 helften van 20 minuten zuivere speeltijd.
De enige uitzonderingen hierop zal zijn voor wedstrijden die voor een kortere duur worden gespeeld (bijv. 30 minuten) zoals bepaald door de officiële wedstrijdorganisator of zoals door beide partijen overeengekomen voorafgaand aan de aftrap. In dergelijke gevallen, als de wedstrijd

wordt gespeeld in de traditionele indeling van 2 helften, worden alle weddenschappen afgehandeld aan het einde van de overeengekomen speelduur;

- Voor het bepalen van het resultaat van alle Wedopties op futsalwedstrijden gelden de uitslagen van reglementair uitgespeelde wedstrijden zonder rekening te houden met verlengingen of protesten, tenzij anders aangegeven.
- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen 1 dag na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld of overgespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard;
Uitzondering op bovenstaande regel zijn wedstrijden die gespeeld worden tijdens een toernooi: Indien gedurende een toernooi een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen het tijdpad van het betreffende toernooi waarvoor het gepland staat volledig (uit)gespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard.
- Wedopties op helften gelden alleen als de periode reglementair uitgespeeld is, tenzij het resultaat van een Wedoptie al bereikt is;
- Resultaten van Wedopties zijn gebaseerd op de spelregels en de wedstrijduitslagen zoals bepaald door de officiële wedstrijdorganisator;
- Voor bepaalde Wedopties kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn.

14. Golf

Sportspecifieke regels voor Golf

- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen 7 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld of overgespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard;
- Een golfer wordt geacht te hebben deelgenomen zodra hij of zij heeft afgeslagen.
- Als een golfer zich terugtrekt of wordt gediskwalificeerd nadat hij heeft afgeslagen, worden de Wedopties volgens de normale regels afgehandeld. Wedopties op een golfer die niet heeft afgeslagen, worden ongeldig verklaard.
- Resultaten van Wedopties zijn gebaseerd op basis van de officiële toernooi- en wedstrijdresultaten van de officiële wedstrijdorganisator. Dit omvat een play-off, een extra ronde of een ander proces dat wordt gebruikt om de uitslag te bepalen

- Wijzigingen of uitspraken die door de officiële wedstrijdorganisator worden gedaan nadat het evenement is afgelopen, hebben geen invloed op de afwikkeling van Wedopties.
- Voor bepaalde weddenschappen kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn.

Wedopties voor Golf

Head-To-Head (H2H)

Bij de Wedoptie "Head-to-Head (H2H)" moet de Deelnemer voorspellen of een wedstrijd eindigt in een overwinning van de eerstgenoemde golfer (1), dan wel in een overwinning van de als tweede genoemde golfer (2). De golfer met de laagste score over het toernooi is de winnaar van de H2H.

In het geval dat een genoemde speler zich terugtrekt of wordt gediskwalificeerd voordat beide golfers hebben afgeslagen in het evenement, dan wordt de H2H ongeldig verklaard.

Als beide golfers de cut missen, dan zal de speler met de laagste score als winnaar worden gezien. Als een golfer zich terugtrekt of gediskwalificeerd wordt na het halen van de cut, terwijl zijn tegenstander de cut niet heeft gehaald, wordt de gediskwalificeerde golfer als winnaar gezien. Als een golfer zich terugtrekt of wordt gediskwalificeerd voordat de cut is gemaakt wordt de andere golfer als winnaar gezien.

Two-Ball

Bij de Wedoptie "Two-ball" voorspelt de Deelnemer welke speler de laagste score zal behalen in de gevraagde ronde. Als de ronde wordt afgebroken voordat deze is voltooid, wordt de Wedoptie ongeldig verklaard.

Als de laagste score in de opgegeven ronde gelijk is, dan is de voorspelling "gelijkspel" correct en zijn de overige voorspellingen van deze Wedoptie verliezend. In het geval van de Wedoptie "Draw No Bet" wordt de Wedoptie ongeldig verklaard als het een gelijkspel is.

Een golfer wordt geacht te hebben deelgenomen zodra hij in de ronde heeft afgeslagen. Als een golfer zich terugtrekt of wordt gediskwalificeerd voordat er in de ronde is afgeslagen, wordt deze Wedoptie ongeldig verklaard.

Als een golfer zich terugtrekt of wordt gediskwalificeerd nadat hij heeft afgeslagen en voordat de ronde is voltooid, dan blijft deze Wedoptie geldig en is diens tegenstander de correcte voorspelling voor deze Wedoptie.

Als beide spelers zich terugtrekken of gediskwalificeerd worden op dezelfde hole, dan wordt deze Wedoptie ongeldig verklaard.

Three-Ball

Bij de Wedoptie "Three-ball" voorspelt de Deelnemer welke golfer de laagste score zal behalen in de gevraagde ronde. Als er een gelijke stand is voor de laagste score in de gespecificeerde ronde tussen twee of meer spelers, zijn de Dead-Heat regels van toepassing.

Een golfer wordt geacht te hebben deelgenomen zodra hij in de ronde heeft afgeslagen. Als een golfer zich terugtrekt of wordt gediskwalificeerd voordat er in de ronde is afgeslagen, wordt deze Wedoptie ongeldig verklaard.

Als een golfer zich terugtrekt of wordt gediskwalificeerd nadat hij heeft afgeslagen en voordat de ronde is voltooid, dan blijft deze Wedoptie geldig en is diens tegenstander de correcte voorspelling voor deze Wedoptie.

Als beide spelers zich terugtrekken of gediskwalificeerd worden op dezelfde hole, dan wordt deze Wedoptie ongeldig verklaard.

Fourball

De Wedoptie "Fourball" is geldig zodra beide paren op de eerste hole hebben afgeslagen. Als bij deze Wedoptie het mogelijk is om te kiezen voor een gelijkspel, wordt het resultaat bepaald over het geplande aantal holes. Fourball-wedstrijden worden gespeeld over 18 holes.

Als het niet mogelijk is om te kiezen voor een gelijkspel, wordt de winnaar bepaald over het aantal gespeelde holes, ongeacht het aantal.

Als een speler of team zich terugtrekt of wordt gediskwalificeerd voordat ze in de ronde afslaan, dan wordt deze Wedoptie ongeldig verklaard.

Dead-heat regels zijn van toepassing op deze Wedoptie.

Tip

Alle Tip Wedopties worden afgehandeld op basis van de golfer aan wie de trofee wordt toegekend. Er wordt rekening gehouden met de uitslag van eventuele play-offs.

Als er een gelijkspel is voor "top 6, top 10, beste speler Europa, etc.", zijn de Dead-heat regels van toepassing.

Als een toernooi niet gespeeld wordt over het vooraf vastgestelde aantal holes, door de scheidsrechters wordt ingekort of op een andere manier wordt afgerond (bijvoorbeeld vanwege slechte weersomstandigheden), dan geldt het volgende:

- Deze Wedopties worden afgehandeld op basis van de speler aan wie de trofee is toegekend, als 36 holes van het toernooi zijn voltooid en deelnames zijn geplaatst voortgaand aan de laatste voltooide ronde;
- Deze Wedoptie wordt ongeldig verklaard als er minder dan 36 holes zijn voltooid;
- Deze Wedoptie wordt ongeldig verklaard geannuleerd als er deelnames worden geplaatst na het laatste schot van de vorige voltooide ronde.

Wanneer twee of meer golfers gelijk staan aan het einde van de reguliere aantal holes en een play-off wordt gebruikt om de winnaar te bepalen, wordt de winnaar van de play-off aangewezen als winnaar en alle andere golfers als tweede.

Bij een gelijke stand voor een eindpositie telt de gelijke stand; als drie golfers bijvoorbeeld gelijk eindigen voor de vierde plaats, worden alle drie beschouwd als vierde te zijn geëindigd.

Behalen van de Cut

Als er geen 36 holes (of 54 holes in het geval van een 3 ronde cut) worden afgerond, dan wordt de Wedoptie "Behalen van de Cut" ongeldig verklaard.

PGA Tour

Elke golfer die de cut of de aangepaste cut haalt, wordt voor deze Wedoptie aangewezen als golfer die de cut heeft behaald (volgens de pgatour.com leaderboard).

Leider Ronde

Het resultaat van de Wedoptie "Leider Ronde" wordt gebaseerd op de stand aan het einde van een ronde. Als de ronde wordt afgebroken voordat deze is uitgespeeld, dan wordt deze Wedoptie ongeldig verklaard. In het geval dat twee of meer spelers aan het einde van de ronde gelijk staan, zijn de Dead-heat regels van toepassing.

15. Handbal

Sportspecifieke regels voor Handbal

- Handbal wordt gespeeld in 2 helften van 30 minuten.
- Resultaten van Wedopties op een handbalwedstrijd zijn gebaseerd op de uitslag van reglementair uitgespeelde wedstrijden zonder rekening te houden met verlengingen of protesten, tenzij anders aangegeven. Met diskwalificaties en/of protesten na afloop van de reglementair uitgespeelde wedstrijd wordt geen rekening gehouden.
- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld of overgespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard;
- Als de Mercy Rule in een wedstrijd wordt afgeroepen, blijven alle Wedopties geldig.

16. Hockey

Sportspecifieke regels voor Hockey

- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld of overgespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard.

17. Honkbal

Sportspecifieke regels voor Honkbal

- Een honkbalwedstrijd bestaat doorgaans uit 9 innings. De eerste 4,5 innings worden gezien als eerste helft van een honkbalwedstrijd. De tweede 4,5 innings worden gezien als tweede helft van een honkbalwedstrijd. Een inning kent twee speelhelften, een speelhelft, waarbij de thuisploeg aan slag is en een speelhelft, waarbij de uitploeg aan slag is. Indien de organiserende bond heeft besloten tot een andere duur van de wedstrijd, worden de eerste en tweede helft van die wedstrijd naar evenredigheid van de duur bepaald. In sommige gevallen wordt een honkbalwedstrijd over 7 innings gespeeld. In dat geval worden de eerste 3,5 innings gezien als de eerste helft en de laatste 3,5 innings als de tweede helft.
- Alle wedstrijden moeten aanvangen op de geplande datum (lokale tijd) om Wedopties te laten gelden. Als een wedstrijd niet begint op de geplande datum, worden alle Wedopties ongeldig verklaard.
- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet op de oorspronkelijke speeldatum uit- of overgespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard.
- In afwijking van de vorige regel, wordt in de volgende situaties de stand dan wel uitslag op het moment van staken of onderbreken van een wedstrijd gebruikt voor het bepalen van de resultaten van de Wedopties:
 - Wanneer minimaal 8,5 innings zijn gespeeld en het thuisteam (welke als laatste aan slag is) op voorsprong staat, is het spelen van deze slagbeurt niet nodig en wordt de uitslag van dat moment de geldende uitslag.
 - Wanneer de wedstrijd wordt afgebroken of onderbroken, zijn Wedopties geldig na vijf (5) innings spelen (of 4,5 innings als het thuisteam aan de leiding is). De winnaar wordt bepaald aan de hand van de score na de laatste volledig gespeelde inning, tenzij de wedstrijd onderbroken is in de tweede helft van de inning en het thuisteam aan de leiding gaat. In dat geval wordt het thuisteam uitgeroepen tot winnaar. Wedopties worden ongeldig verklaard als de thuisploeg gelijk speelt en de wedstrijd wordt afgebroken of 'afgeroepen', tenzij het resultaat van een Wedoptie al bereikt is. Behaalde resultaten blijven geldig, mits deze al zijn vastgesteld voordat de onderbreking plaatsvond.
 - Wanneer de zogenoemde "Mercy" regel wordt gehanteerd en de wedstrijd wordt beëindigd voordat deze officieel voorbij is. De "Mercy" regel wordt gehanteerd wanneer één van de twee teams een dermate grote voorsprong heeft waarvan geacht wordt dat deze onoverkomelijk is.
- Wedopties bij ingekorte wedstrijden: Indien een honkbalwedstrijd na aanvang wordt ingekort (bijvoorbeeld door slecht weer), gelden de volgende regels:
 - Als een weddenschap al als winnend kan worden beschouwd en de verkorte speeltijd geen invloed heeft gehad op de uitkomst, wordt de weddenschap als winnend afgehandeld.
Voorbeeld: Een weddenschap met een "Over total runs" selectie en een specifieke speler om een home run te slaan, blijft winnend als het vereiste aantal runs al was

bereikt en de speler zijn home run heeft geslagen voordat de wedstrijd werd ingekort.

- Weddenschappen worden ongeldig verklaard als er geen verliezende selecties zijn en ten minste één selectie nog onbeslist is op het moment dat de wedstrijd wordt ingekort. Dit geldt wanneer de wedstrijd is ingekort en bepaalde uitkomsten nog niet zijn beslist, maar mogelijk wel hadden kunnen winnen of verliezen als de wedstrijd volledig was uitgespeeld.

Voorbeeld: Een "Over total runs" weddenschap in een wedstrijd die wordt ingekort en waarbij het totaal aantal runs nog steeds onder het vereiste aantal ligt, wordt ongeldig verklaard.

- Als een enkele selectie in een weddenschap al heeft verloren voordat de wedstrijd wordt ingekort, blijft de weddenschap als verliezend afgehandeld.

Voorbeeld: Een weddenschap op het eerste team dat scoort, waarbij het andere team als eerste scoort en de wedstrijd vervolgens wordt ingekort, blijft als verliezend afgehandeld.

- Resultaten van Wedopties op een honkbalwedstrijd zijn gebaseerd op de uitslag van reglementair uitgespeelde wedstrijden inclusief eventuele extra innings, tenzij anders aangegeven.
- Voor de Wedopties "Under/Over" en "Handicap" dienen 9 innings (of 8,5 innings in het geval het thuisteam voor staat) gespeeld te worden of 7 innings (of 6,5 innings) als de wedstrijd over 7 innings wordt gespeeld. Mocht dit niet het geval zijn, dan worden de genoemde Wedopties ongeldig verklaard, tenzij het resultaat van een Wedoptie al bereikt is.
- Als een wedstrijd wordt aangeduid als een wedstrijd van 7 innings en later verandert in een wedstrijd van 9 innings of andersom, dan worden Wedopties op deze wedstrijd ongeldig verklaard.
- Wedopties op specifieke inning(s) van de wedstrijd blijven alleen geldig als de desbetreffende inning(s) reglementair is uitgespeeld. Mocht de desbetreffende periode niet uitgespeeld worden, dan worden alle Wedopties die betrekking hebben op deze inning(s) ongeldig verklaard, tenzij het resultaat van de Wedoptie reeds bereikt is.
- Resultaten van Wedopties zijn gebaseerd op de spelregels en de wedstrijduitslagen zoals bepaald door de officiële wedstrijdorganisator.
- Bij Bet Builder-weddenschappen moeten alle selecties winnen (geen gelijke spelen) om als winnend te worden beschouwd. Als een of meer selecties ongeldig zijn (bijvoorbeeld als een speler niet deelneemt), wordt de hele weddenschap ongeldig verklaard. Selecties op een team dat een wedstrijd wint die eindigt in een gelijkspel, worden als verliezend afgehandeld, zelfs als de optie voor een gelijkspel niet beschikbaar was bij Bet Builder. Een Bet Builder-weddenschap wordt ongeldig verklaard als een speler in een selectie het speelveld niet betreedt, of als een wedstrijd wordt gestaakt zonder verliezende selecties, terwijl ten minste één selectie nog onbeslist is. Als alle selecties al winnend zijn en het staken van de wedstrijd geen invloed heeft op de uitkomst, blijft de weddenschap winnend. Als een enkele selectie al verloren is, wordt de weddenschap als verliezend afgehandeld, ongeacht het staken van de wedstrijd.

Wedopties voor Honkbal

Handicap

Bij de Wedoptie "Handicap" voorspelt de Deelnemer het Fulltime resultaat met in achtneming van een voorsprong (Handicap) voor één van beide teams. Deze voorsprong telt mee in het door de deelnemer te voorspellen resultaat en zal geen heel getal zijn maar een getal in decimalen (bijvoorbeeld 8,5) en daarom kan er geen gelijkspel mogelijk zijn.

Voorbeeld:

Handicap (Run line) -1.5:

Deelnemer wint als het gekozen team de wedstrijd wint met een verschil van twee punten of meer.

Handicap (Run line) +1.5:

Deelnemer wint als het gekozen team met precies één punt verschil wint of verliest.

Resultaat eerste 3/5/7 innings

Het resultaat van de Wedoptie "resultaat eerste 3 / 5 / 7 innings" wordt gebaseerd op de stand nadat de eerste 3, 5 of 7 innings van een wedstrijd reglementair zijn uitgespeeld.

Handicap eerste 3/5/7 inning

Het resultaat van de Wedoptie "Handicap eerste 3 / 5 / 7 innings" wordt gebaseerd op de stand nadat de eerste 3, 5 of 7 innings van een wedstrijd reglementair zijn uitgespeeld.

Under/Over eerste 3/5/7 innings

Het resultaat van de Wedoptie "Under/Over 3 / 5 / 7 innings" wordt gebaseerd op de stand nadat de eerste 3, 5 of 7 innings van een wedstrijd reglementair zijn uitgespeeld.

Winnende marge

Bij de Wedoptie "Winnende marge" voorspelt de Deelnemer welk team de wedstrijd zal winnen en de marge van de overwinning. Eventuele extra innings worden meegerekend in het resultaat van deze Wedoptie.

Under/Over (Totaal aantal runs)

Bij de Wedoptie "Under/Over Runs" voorspelt de Deelnemer of het aantal Runs minder (Under) of meer (Over) dan een vooraf aangegeven aantal zal zijn. Het vooraf aangegeven aantal zal geen heel getal zijn maar een getal in decimalen (bijvoorbeeld 7,5).

Deze Wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaald deel van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1e inning of 2e inning) of voor een andere gespecificeerde periode waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is, voor het thuis- of uitspelende team of een combinatie van hiervan.

Oneven/even

Bij de Wedoptie "Even/Oneven" voorspelt de Deelnemer of het totaal aantal hits, runs of een andere te kwantificeren hoeveelheid onderdelen of punten in een wedstrijd Even of Oneven is.

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaald deel van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1^e inning of 2^e inning) of voor een andere gespecificeerde periode waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is, voor het thuis- of uitspelende team of een combinatie van hiervan.

In alle gevallen geldt dat het getal 0 als Even wordt gezien.

Winnaar inning

Bij de Wedoptie "Winnaar Inning" voorspelt de Deelnemer of een specifieke inning eindigt in een overwinning van het thuisspelende team (1), gelijkspel (X) dan wel in een overwinning van het uitspelende team (2).

Team met meeste punten in inning

Bij de Wedoptie "Team met meeste punten in inning" voorspelt de Deelnemer welk team de meeste punten zal scoren in een specifieke inning. Dead heat regels zijn van toepassing.

Halftime / Fulltime

Bij de Wedoptie "Halftime/Fulltime" moet de deelnemer zowel het resultaat (1,X,2) na de eerste helft (bij honkbal worden de eerste 5 innings gezien als eerste helft) als het Fulltime resultaat na reguliere speeltijd van dezelfde wedstrijd voorspellen. Alleen indien beide voorspellingen juist zijn is er sprake van een correcte voorspelling. Indien de uitslag dan wel stand na het regulier aantal innings gelijk is, dan wordt deze Wedoptie ongeldig verklaard.

Speler gerelateerde wedopties

"Speler gerelateerde Wedopties" zijn verschillende Wedopties waarbij de Deelnemer voorspelt of één of meerdere speler(s) een bepaald resultaat behaalt/behalen. Deze Wedopties kunnen afzonderlijk aangeboden worden of onder een specifieke noemer zoals "Player Specials". Onder "Speler gerelateerde Wedopties" vallen bijvoorbeeld, maar niet beperkt tot, de volgende Wedopties:

- Home Runs
- Hits (honkslag)
- Singles (éénhonkslag) / Doubles (tweehonkslag)
- RBI (Runs Batted In)
- Walks (vier wijd)
- Total Bases
- Stuck Out (Drie slag)

Indien de gekozen speler niet deelneemt aan een wedstrijd, worden de selecties die specifiek op die speler betrekking hebben (en dus de gehele weddenschap) ongeldig verklaard. Deze regel wordt als volgt toegepast:

- Selecties op hitting-/batting-markten zijn actief als de betreffende speler ten minste één keer aan slag komt. Als de speler niet aan slag komt, worden deze selecties als ongeldig beschouwd.
- Selecties op base stealing-markten zijn actief als de betreffende speler op enig moment in de wedstrijd speelt. Dit omvat het maken van een plate appearance, maar ook spelen als veldspeler, defensieve vervanger, pinch-runner, enzovoort. Als de speler op geen enkele manier deelneemt aan de wedstrijd, worden deze selecties als ongeldig beschouwd.

- Selecties op pitching-markten zijn actief als de betreffende speler ten minste één worp in de wedstrijd gooit. Als de speler dit niet doet, worden deze selecties als ongeldig beschouwd.

Spelerselecties worden als actief of ongeldig beschouwd volgens de bovenstaande regels, ongeacht of een selectie naar een specifieke periode van de wedstrijd verwijst.

Voorbeeld: Stel dat een Deelnemer een weddenschap heeft geplaatst op een bepaalde speler om 1+ hits te maken in de eerste 5 innings van een wedstrijd. Als deze speler pas na de 5e inning als vervanger in het spel komt en pas daarna aan slag gaat, blijft de selectie actief (en wordt als verliezend afgewikkeld). Dit komt omdat de speler alsnog heeft deelgenomen aan de wedstrijd, zelfs al was het na de specifieke periode waarop de weddenschap betrekking had.

Echter, als de speler kort voor de wedstrijd geblesseerd raakt, uit de startopstelling (of van de bank) wordt gehaald en helemaal geen beurt aan slag krijgt, wordt de selectie en dus de gehele weddenschap ongeldig verklaard.

Resultaten zijn gebaseerd op de spelregels en de wedstrijduitslagen zoals bepaald door de officiële wedstrijdorganisator. Het resultaat van een "Speler gerelateerde Wedoptie" is gebaseerd op de uitslag van reglementair uitgespeelde wedstrijden inclusief verlengingen (over time).

Live betting

Deelnemers die geplaatst worden tijdens de wedstrijd (Live Betting) worden afgehandeld volgens de hierboven vermelde regels, tenzij anders vermeld bij de Wedoptie.

18. IJshockey

Sportspecifieke regels voor IJshockey

- Resultaten van Wedopties op een wedstrijd zijn gebaseerd op de uitslag van reglementair uitgespeelde wedstrijden exclusief verlengingen (over time), tenzij anders aangegeven. Als er niet gespeeld wordt in het format 3x 20 minuten, dan worden alle Wedopties op de desbetreffende wedstrijd ongeldig verklaard;
- NHL:
Alle wedstrijden uit de NHL moeten op de geplande datum beginnen om Wedopties te laten gelden. Als bijvoorbeeld een wedstrijd wordt onderbroken of gestaakt en bijvoorbeeld de volgende dag wordt beëindigd, worden alle Wedopties ongeldig verklaard, tenzij het resultaat van een Wedoptie al bereikt is.

Andere competities:

Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld of overgespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard;

- Er moeten minimaal 55 minuten zijn gespeeld van een ijshockeywedstrijd. Als een wedstrijd wordt gestaakt of onderbroken voordat de hierboven genoemde minuten zijn gespeeld, worden alle Wedopties ongeldig verklaard, tenzij het resultaat van de Wedoptie al bereikt is;
- Voor de volgende Wedopties geldt dat er in ieder geval geen rekening wordt gehouden met verlengingen en/of shootouts:
 - Alle Wedopties op periodes van een wedstrijd;
 - Draw No Bet
 - Race To
 - Beide teams scoren
 - Full Time (1X2)
 - Eerste Goal / Laatste Goal
 - Winst zonder tegendoelpunt
 - Periode met meeste doelpunten
 - Dubbele kans
 - Tijd van het eerste doelpunt
- Shootouts worden beschouwd als onderdeel van de verlenging. Als een wedstrijd wordt beslist door een shootout, krijgt de winnaar één extra doelpunt toegekend. Dit extra doelpunt telt mee voor de totale wedstrijdsscore en de totale doelpuntselecties van het winnende team, maar wordt niet aan een specifieke speler toegekend. Dit betekent dat doelpunten uit de shootout niet meetellen voor het afhandelen van speler-specifieke markten, zoals doelpuntenmakers, of voor markten als "Eerste doelpunt" en "Laatste doelpunt."
- Doelpunten in de verlenging of de shootout tellen niet mee voor Wedopties op de 3e periode. Voor markten die betrekking hebben op de derde periode, worden alleen doelpunten uit de reguliere speeltijd van die periode geteld. Het extra doelpunt dat wordt toegekend aan de winnaar na de shootout telt wel mee voor de totale wedstrijdsscore, maar niet voor individuele periodes of spelerstatistieken. Resultaten van Combi Boosts worden gebaseerd op de uitslag van reglementair uitgespeelde wedstrijden exclusief eventuele verlengingen (over time) en/of *shoot outs*, tenzij anders aangegeven.
- Bet Builder-weddenschappen: Alle selecties binnen een Bet Builder-weddenschap moeten winnen (geen gelijke spelen) om als winnaar te worden beschouwd. Als één of meer selecties ongeldig zijn (bijvoorbeeld als een speler niet deelneemt of het speelveld niet betreedt), wordt de hele weddenschap ongeldig verklaard. Selecties op een team dat een wedstrijd wint die eindigt in een gelijkspel worden als verliezend afgehandeld, zelfs als de optie voor een gelijkspel niet beschikbaar was bij Bet Builder. Dit geldt niet voor NHL-wedstrijden, waar gelijkspelen na overtime worden gevolgd door shootouts of doorlopende verlengingen in de play-offs.
- Een Bet Builder-weddenschap wordt ongeldig verklaard als een speler in een selectie het speelveld niet betreedt, of als een wedstrijd wordt gestaakt zonder verliezende selecties, terwijl ten minste één selectie nog onbeslist is. Als alle selecties al winnend zijn en het staken van de wedstrijd geen invloed heeft op de uitkomst, blijft de weddenschap winnend. Als een enkele selectie al verloren is, wordt de weddenschap als verliezend afgehandeld, ongeacht het staken van de wedstrijd.

Wedopties voor IJshockey

Fulltime (1,2) / Winnaar

Voor de Wedoptie "Fulltime (1,2) / Winnaar" dient minimaal 15 minuten officiële speeltijd te zijn verstreken in de 3^e periode voordat deze Wedoptie geldig is.

Puck Line (Handicap)

De Wedoptie "Puck Line (Handicap)" betreft een weddenschap waarbij een deelnemer het Fulltime resultaat voorspelt met in achtneming van een voorsprong (Handicap) voor één van beide teams. Deze voorsprong telt mee in het door de deelnemer te voorspellen resultaat en zal geen heel getal zijn maar een getal in decimalen (bijvoorbeeld 5,5) en daarom kan er geen gelijkspel mogelijk zijn.

Under/Over (Inclusief verlengingen (Over time))

Het resultaat van deze Wedoptie is gebaseerd op de gemaakte doelpunten van beide teams gedurende de reguliere speeltijd en eventuele verlengingen (over time).

Er moeten ten minste 15 minuten officiële tijd verstrijken in de 3e periode voordat weddenschappen geldig zijn, tenzij de Under/Over al behaald is.

In het geval er sprake is van exact het aantal doelpunten bedraagt welke wordt gevraagd bij deze Wedoptie, dan wordt de Wedoptie ongeldig verklaard.

Under/Over Periode wedopties gelden alleen als de gevraagde periode reglementair uitgespeeld is. Voor 3e periode Under/Over telt de verlenging niet mee.

Eerste/Laatste doelpunt

Bij de Wedoptie "Eerste Doelpunt of Laatste Doelpunt" moet de Deelnemer voorspellen wie van de twee teams het eerste of laatste doelpunt maakt in een ijshockeywedstrijd dan wel dat er niet gescoord wordt.

Speler gerelateerde wedopties

"Speler gerelateerde Wedopties" zijn verschillende Wedopties waarbij de Deelnemer voorspelt of één of meerdere speler(s) een bepaald resultaat behaalt/behalen. Deze Wedopties kunnen afzonderlijk aangeboden worden of onder een specifieke noemer zoals "Player Specials" Onder "Speler gerelateerde Wedopties" vallen bijvoorbeeld, maar niet beperkt tot, de volgende Wedopties:

- Doelpunten
- Aantal Punten
- Assists
- Schot(en) op doel

Indien de gekozen speler niet is gestart en/of invalt en het gevraagde resultaat niet meer kan behalen, dan wordt de desbetreffende Wedoptie ongeldig verklaard. Indien de gekozen speler de mogelijkheid heeft gehad om het resultaat te behalen, ongeacht hoe lang er door deze speler is gespeeld, is de Wedoptie geldig.

Bij de Wedoptie "Speler behaalt x Aantal punten" moet de deelnemer de som van het aantal doelpunten en assists voorspellen die de speler behaalt. Als in een wedstrijd Sidney Crosby één keer scoort en één assist geeft, dan is de juiste voorspelling "Over 1.5 punten".

Resultaten zijn gebaseerd op de spelregels en de wedstrijduitslagen zoals bepaald door de officiële wedstrijdorganisator. Het resultaat van een "Speler gerelateerde Wedoptie" is gebaseerd op de uitslag van reglementair uitgespeelde wedstrijden inclusief verlengingen (*over time*), maar exclusief *Shoot outs*.

Live betting

Deelnames die geplaatst worden tijdens de wedstrijd (Live Betting) worden afgehandeld volgens de hierboven vermelde regels, tenzij anders vermeld bij de Wedoptie.

19. Judo

Sportspecifieke regels voor Judo

- Resultaten van Wedopties worden afgehandeld op basis van de officiële resultaten gepubliceerd door de Internationale Judo Federation (IJF) en/of het International Olympic Committee (IOC).
- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen het tijdpad van het betreffende toernooi waarvoor het gepland staat volledig (uit)gespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het Resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard.
- De resultaten van Wedopties zijn gebaseerd op de uitslag tijdens de podiumceremonie. Diskwalificaties en/of protesten tijdens en na afloop van de podiumceremonie worden buiten beschouwing gelaten voor het vaststellen van de resultaten van de Wedopties.

20. Motorsport

Sportspecifieke regels voor Motorsport

- Resultaten van Wedopties op een motorsportwedstrijd zijn gebaseerd op de uitslag van reglementair uitgereden wedstrijden zonder rekening te houden met verlengingen of protesten, tenzij anders aangegeven.
- Indien een coureur deelneemt aan de opwarmronde wordt hij geacht deelgenomen te hebben aan de wedstrijd.
- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld of overgespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard.
- Als een race wordt afgelast en er wordt geen officiële uitslag bekend gemaakt, dan worden de Wedopties ongeldig verklaard.
- Om te bepalen of de weddenschappen die betrekking hebben op de kwalificatie (Pole Position / de eerste startplaats in de race) juist zijn voorspeld, geldt dat de uitslag die door de organisator van het betreffende evenement wordt gepubliceerd als geldend resultaat gehanteerd wordt. De kwalificatie race bestaat uit 3 onderdelen, Q1, Q2 en Q3, waarbij in Q3 de laatste

overgebleven rijders strijden om Pole Position.

Indien er een sprintrace plaatsvindt om de startopstelling van de race te bepalen zal de kwalificatie de startopstelling van de sprintrace bepalen en niet van de race.

- Om te bepalen of de weddenschappen die betrekking hebben op de race (Grand Prix Formule 1 of elk ander race event) juist zijn voorspeld, geldt dat de uitslag op basis van de officiële prijsceremonie gehanteerd wordt. Indien de prijsceremonie om welke reden dan ook niet plaats kan vinden, dan geldt dat de eerste uitslag die door de organisator van het betreffende evenement wordt gepubliceerd als geldende uitslag gehanteerd wordt. Elke wijziging in deze gepubliceerde uitslag na de officiële berichtgeving wordt niet meegenomen. Bijvoorbeeld beslissingen om coureurs (tijd)straffen te geven of te diskwalificeren welke gevolgen hebben voor de positie waarop een coureur is gefinisht tijdens de kwalificatie of race worden niet meegenomen om te bepalen of Wedopties juist zijn voorspeld.
- Indien de resultaten van een *sprint race* meegenomen worden in het bepalen van het resultaat van een Wedoptie, dan zal dit expliciet vermeld worden bij de desbetreffende Wedoptie. Indien dit niet expliciet is vermeld worden de resultaten van een *sprint race* dus niet meegenomen.
- Voor Wedopties waarbij gevraagd wordt of er sprake zal zijn van een of meerdere inhaalacties, gelden de volgende regels:
 - a. De overgenomen positie dient door de desbetreffende coureur vastgehouden te worden tot het einde van de ronde waarin de inhaalactie plaatsvindt;
 - b. Inhaalacties gedurende de eerste ronde van een wedstrijd worden buiten beschouwing gelaten voor het bepalen van het resultaat van de Wedoptie;
 - c. Een inhaalactie geldt alleen als beide coureurs zich op de baan (*on-track*) bevinden op het moment van de inhaalactie;
 - d. Op het moment dat een coureur wordt ingehaald terwijl hij of zij zich bevindt in de *pit lane*, dan is er geen sprake van een inhaalactie en wordt buiten beschouwing gelaten voor het bepalen van het resultaat van de Wedoptie. Onder *pit lane* wordt ook de in- en uitgang van de *pit lane* verstaan;
 - e. Inhaalacties op coureurs die ten minste één ronde achter lopen op de inhalende coureur worden buiten beschouwing gelaten voor het bepalen van het resultaat van de Wedoptie;
 - f. Als een coureur de positie van een andere coureur kan overnemen doordat er sprake is van (technisch of mechanisch) probleem, de auto of motor wordt uit de race gehaald (*retires*) of een coureur verlaat de baan zonder in gevecht te zijn met een andere coureur, dan is er geen sprake van een inhaalactie en wordt buiten beschouwing gelaten voor het bepalen van het resultaat van de Wedoptie;
 - g. Er kunnen geen inhaalacties plaatsvinden als er sprake is van een safety car, virtual safety car of een rode vlag.
- Voor bepaalde weddenschappen kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn.

Wedopties voor Motorsport

Head-to-Head (H2H)

Bij de Wedoptie "Head-2-Head" voorspelt de Deelnemer welke van de twee (2) door TOTO gekozen coureurs een betere klassering zal behalen. De gekozen coureurs dienen allebei te starten aan de

wedstrijd en ten minste één coureur dient een officieel resultaat te behalen. Mocht dit niet het geval zijn, dan wordt de Wedoptie ongeldig verklaard en de Quotering op 1,00 gezet.

In het geval van de Formule 1 zal een coureur die minimaal 90% van de race heeft voltooid door de FIA worden opgenomen in de officiële uitslag met een ranking. In dergelijke gevallen wordt de Head-2-Head normaal afgehandeld Id.

GP Race – Constructeur Winnaar

Voor de Wedoptie "GP Race – Constructeur" voorspelt de Deelnemer welk constructeursteam de race (*Grand Prix*) wint. Het winnende constructeursteam is het team wiens coureur de race wint. Hierbij wordt niet gekeken naar het totaal aantal punten dat door een constructeursteam wordt bepaald.

Voorbeeld: Als de race wordt gewonnen door Max Verstappen, dan is het team waarvoor Max Verstappen rijdt het winnende constructeursteam.

21. Padel

Sportspecifieke regels voor Padel

- Resultaten van Wedopties op een padelwedstrijd zijn gebaseerd op de uitslagen van reglementair uitgespeelde wedstrijden zonder rekening te houden met protesten of verlengingen, tenzij anders aangegeven;
- Indien van toepassing zijn de resultaten van Wedopties gebaseerd op de uitslag tijdens de podiumceremonie. Diskwalificaties en/of protesten tijdens en na afloop van de podiumceremonie worden buiten beschouwing gelaten voor het vaststellen van de resultaten van de Wedopties;
- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen het tijdpad van het betreffende toernooi waarvoor het gepland staat volledig (uit)gespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard.
- In het geval dat de genoemde Set, Game of Punt niet wordt gespeeld, vanwege het einde van de game of wedstrijd, worden de desbetreffende Wedopties op die Set/Game/Punt ongeldig verklaard. Als het punt als strafpunt wordt toegekend, worden alle Wedopties op dat punt ongeldig verklaard.

22. Pool

Sportspecifieke regels voor Pool

- Resultaten van Wedopties op poolwedstrijden zijn gebaseerd gelden op de uitslagen van reglementair uitgespeelde wedstrijden zonder verlenging. Met diskwalificaties en/of protesten na afloop van de reglementair uitgespeelde wedstrijden wordt geen rekening gehouden.
- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen het tijdpad van het betreffende toernooi waarvoor het gepland staat volledig (uit)gespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al

bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard.

23. Roeien

Sportspecifieke regels voor Roeien

- Resultaten van Wedopties worden afgehandeld op basis van de officiële resultaten gepubliceerd door de officiële wedstrijdorganisator.
- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen het tijdpad van het betreffende toernooi waarvoor het gepland staat volledig (uit)gespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het Resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard.
- De resultaten van Wedopties zijn gebaseerd op de uitslag tijdens de podiumceremonie. Diskwalificaties en/of protesten tijdens en na afloop van de podiumceremonie worden buiten beschouwing gelaten voor het vaststellen van de resultaten van de Wedopties.

24. Rugby

Sportspecifieke regels voor Rugby

- Resultaten van Wedopties op alle Rugby Union- en Rugby League-wedopties zijn gebaseerd op de uitslag aan het einde van de reguliere speeltijd van 80 minuten (behalve voor wedstrijden van het voorseizoen die volgens de planning minder lang zullen duren); dit is inclusief eventuele toegevoegde blessuretijd, maar exclusief verlengingen, extra tijd, penalty's of sudden death.
- Rugby Sevens wordt gespeeld in 2 helften van 7 tot 10 minuten afhankelijk van de fase van het toernooi. Resultaten van Wedopties op Rugby Sevenswedstrijden zijn gebaseerd op de uitslag aan het einde van de geplande reguliere speeltijd, tenzij anders vermeld. Dit omvat eventuele blessuretijd, maar exclusief verlengingen, extra tijd, tijd die is toegewezen voor een strafschoepenserie of *sudden death*.
- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld of overgespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard;
- Voor bepaalde weddenschappen kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn.

Wedopties voor Rugby

Anytime Tryscorer

De resultaten van de Wedoptie "Anytime Tryscorer" worden afgehandeld op basis van de reguliere speeltijd. Penalty-pogingen tellen niet mee.

Indien een gekozen speler de mogelijkheid heeft gehad om een resultaat te kunnen krijgen, is de Wedoptie geldig, ongeacht hoe lang er door deze speler is gespeeld.

Als de selectie 'Geen Tryscorer' is opgenomen in deze Wedoptie, dan zijn alle andere selecties verliezend als er geen Try wordt gescoord, tenzij de gekozen speler niet heeft deelgenomen aan de wedstrijd. In dat geval wordt de Wedoptie ongeldig verklaard.

Eerste Tryscorer

De resultaten van de Wedoptie "Eerste Tryscorer" worden afgehandeld op basis van de reguliere speeltijd. Penalty-pogingen tellen niet meetellen.

Indien een gekozen speler niet is gestart en/of invalt terwijl er al een eerste tryscorer is, dan wordt deze Wedoptie ongeldig verklaard

Als de selectie 'Geen Tryscorer' is opgenomen in deze Wedoptie, dan zijn alle andere selecties verliezend als er geen Try wordt gescoord, tenzij de gekozen speler niet heeft deelgenomen aan de wedstrijd. In dat geval wordt de Wedoptie ongeldig verklaard.

Laatste Tryscorer

De resultaten van de Wedoptie "Laatste Tryscorer" worden afgehandeld op basis van de reguliere speeltijd. Penalty-pogingen tellen niet meetellen.

Indien een gekozen speler de mogelijkheid heeft gehad om een resultaat te kunnen krijgen, is de Wedoptie geldig, ongeacht hoe lang er door deze speler is gespeeld.

Als de selectie 'Geen Tryscorer' is opgenomen in deze Wedoptie, dan zijn alle andere selecties verliezend als er geen Try wordt gescoord, tenzij de gekozen speler niet heeft deelgenomen aan de wedstrijd. In dat geval wordt de Wedoptie ongeldig verklaard.

25. Snooker

Sportspecifieke regels voor Snooker

- Resultaten van Wedopties op een snookerwedstrijd zijn gebaseerd op de uitslag van reglementair uitgespeelde wedstrijden zonder rekening te houden met verlengingen of protesten, tenzij anders aangegeven
- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen het tijdpad van het betreffende toernooi waarvoor het gepland staat volledig (uit)gespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard.
- Voor bepaalde weddenschappen kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn.

26. Speedway

Sportspecifieke regels voor Speedway

- Resultaten van Wedopties op een speedway-wedstrijd zijn gebaseerd op de uitslag van reglementair uitgereden wedstrijden zonder rekening te houden met verlengingen of protesten.
- De resultaten van Wedopties zijn gebaseerd op de uitslag tijdens de podiumceremonie. Diskwalificaties en/of protesten tijdens en na afloop van de podiumceremonie worden buiten beschouwing gelaten voor het vaststellen van de resultaten van de Wedopties. Elke wijziging in deze gepubliceerde uitslag na de officiële berichtgeving wordt niet meegenomen. Bijvoorbeeld beslissingen om coureurs (tijd)straffen te geven of te diskwalificeren welke gevolgen hebben voor de positie waarop een coureur is gefinisht tijdens de race worden niet meegenomen om te bepalen of Wedopties juist zijn voorspeld.
- Als een race wordt afgelast en er wordt geen officiële uitslag bekend gemaakt, dan worden de Wedopties ongeldig verklaard. Wordt de race niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke datum (volledig) (uit)gereden, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard.

27. Squash

Sportspecifieke regels voor Squash

- Resultaten van Wedopties op een squashwedstrijd zijn gebaseerd op de uitslagen van reglementair uitgespeelde wedstrijden zonder rekening te houden met protesten of verlengingen, tenzij anders aangegeven;
- Indien van toepassing zijn de resultaten van Wedopties gebaseerd op de uitslag tijdens de podiumceremonie. Diskwalificaties en/of protesten tijdens en na afloop van de podiumceremonie worden buiten beschouwing gelaten voor het vaststellen van de resultaten van de Wedopties;
- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen het tijdpad van het betreffende toernooi waarvoor het gepland staat volledig (uit)gespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard.
- In het geval dat de genoemde Game of Punt niet wordt gespeeld, vanwege het einde van de game of wedstrijd, worden de desbetreffende Wedopties op die Game/Punt ongeldig verklaard. Als het punt als strafpunt wordt toegekend, worden alle Wedopties op dat punt ongeldig verklaard.

28. Tafeltennis

Sportspecifieke regels voor Tafeltennis

- Resultaten van Wedopties op een tafeltenniswedstrijd zijn gebaseerd op de uitslagen van reglementair uitgespeelde wedstrijden zonder rekening te houden met protesten of verlengingen, tenzij anders aangegeven;
- Indien van toepassing zijn de resultaten van Wedopties gebaseerd op de uitslag tijdens de podiumceremonie. Diskwalificaties en/of protesten tijdens en na afloop van de podiumceremonie worden buiten beschouwing gelaten voor het vaststellen van de resultaten van de Wedopties;

- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen het tijdpad van het betreffende toernooi waarvoor het gepland staat volledig (uit)gespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard.
- In het geval dat de genoemde Set, Game of Punt niet wordt gespeeld, vanwege het einde van de game of wedstrijd, worden de desbetreffende Wedopties op die Set/Game/Punt ongeldig verklaard. Als het punt als strafpunt wordt toegekend, worden alle Wedopties op dat punt ongeldig verklaard.

29. Tennis

Sportspecifieke regels voor Tennis

- Indien een tenniswedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen het tijdpad van het betreffende toernooi waarvoor het gepland staat volledig (uit)gespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard.
- Als een wedstrijd niet aanvangt (bijvoorbeeld door walkover van een speler), worden alle Wedopties op deze wedstrijd ongeldig verklaard.
- Als strafpunt(en) worden toegekend door de scheidsrechter, dan blijven alle Wedopties op die game geldig.
- Als een wedstrijd wordt beëindigd voordat bepaalde punten/games zijn gespeeld of uitgespeeld, worden alle Wedopties op die games en punten ongeldig verklaard.
- Elke tiebreak of wedstrijdtiebreak telt als 1 game.
- Als een wedstrijdtiebreak wordt gespeeld als een beslissende set in het format "Best of 3", wordt deze wedstrijdtiebreak als de 3e set beschouwd.
- Als de wedopties open blijven met een onjuiste score die een aanzienlijke impact heeft op de quoteringen, behouden we ons het recht voor om weddenschappen ongeldig te verklaren.
- Alle Wedopties blijven geldig, ongeacht of er sprake is van een verandering van locatie, ondergrond van de baan, van binnen naar buiten of vice versa.
- Bij Bet Builder-weddenschappen op tennis moeten alle individuele selecties correct zijn om als winnaar te worden beschouwd. Als een selectie niet wint (tenzij expliciet anders vermeld in deze regels), wordt deze als verliezend afgehandeld. Wanneer een of meer selecties ongeldig worden verklaard (bijvoorbeeld als een speler zich terugtrekt voordat de wedstrijd begint of als de wedstrijd wordt afgebroken en niet wordt hervat binnen het toernooi), wordt de gehele Bet Builder-weddenschap ongeldig verklaard.
- Als een wedstrijd niet begint vanwege een walk-over, worden alle Bet Builder-selecties op die wedstrijd ongeldig verklaard.
- Als je een Bet Builder-weddenschap hebt met een selectie dat een speler de eerste set wint en de speler wint inderdaad de eerste set maar trekt zich vervolgens terug, blijft die selectie geldig. Andere selecties die afhankelijk zijn van de volgende sets worden ongeldig verklaard.
- Als een speler zich terugtrekt tijdens de wedstrijd (bijvoorbeeld door blessure), worden alle onbesliste Bet Builder-selecties ongeldig verklaard. Selecties die al beslist zijn voordat de

speler zich terugtrekt, blijven geldig en worden afgehandeld volgens de normale Bet Builder-regels.

- Resultaten van Wedopties zijn gebaseerd op de spelregels en de wedstrijduitslagen zoals bepaald door de officiële wedstrijdorganisator.

Wedopties voor Tennis

Punt weddenschappen

Bij Wedopties die betrekking hebben op specifieke punten voorspelt de Deelnemer welke speler het aangegeven punt zal winnen. Als een punt om welke reden dan ook niet wordt gespeeld (het wordt door de scheidsrechter toegekend als een strafpunt, de game of de wedstrijd is voorbij voordat het desbetreffende punt is gespeeld, een speler trekt zich terug, enz.), worden Wedopties op dat punt ongeldig verklaard. Tie break-punten worden niet meegeteld voor deze Wedopties

Tie-Break

Bij Wedopties die betrekking hebben op Tie-Breaks in een wedstrijd, gelden de volgende aanvullende regels:

- Tie-break-punten worden niet meegeteld voor de Wedopties die betrekking hebben op game(s) van een wedstrijd.
- De Wedoptie "Total Under/Over" wordt bepaald aan de hand van het aantal Tie-Breaks in de wedstrijd.
- Een Super Tie-Break wordt beschouwd als één game voor alle Wedopties die betrekking hebben op game(s) van een wedstrijd, maar telt niet mee voor totale wedstrijd-, set- of speler-tiebreak-markten.
- Als er een Tie-Break was in een onderbroken of gestaakte wedstrijd, dan zijn alle Wedopties die betrekking hebben op tie-breaks van toepassing.
- Als er geen Tie-Break is in een onderbroken of gestaakte wedstrijd, dan worden deze Wedopties ongeldig verklaard.

Speler gerelateerde wedopties

"Speler Gerelateerde Wedopties" zijn weddenschappen waarbij de Deelnemer voorspelt of een specifieke speler een bepaald resultaat behaalt tijdens een wedstrijd. Deze weddenschappen kunnen afzonderlijk worden aangeboden of onder een specifieke noemer zoals "Player Specials." Onder "Speler Gerelateerde Wedopties" vallen bijvoorbeeld, maar niet beperkt tot, de volgende weddenschappen:

- Aces
- Breaks
- Punten behaald
- Tie-Breaks

Als een speler niet aan de wedstrijd begint (bijvoorbeeld door een walk-over of terugtrekking voor de start), worden alle speler gerelateerde weddenschappen ongeldig verklaard.

Als een speler zich terugtrekt nadat de wedstrijd is begonnen, worden alle selecties die nog niet beslist zijn ongeldig verklaard. Weddenschappen die al zijn beslist, worden afgehandeld volgens het uiteindelijke resultaat.

Voorbeeld: Als een Deelnemer een weddenschap heeft op een speler om meer dan 5 aces te slaan en de speler slaat 6 aces voordat hij zich terugtrekt, wordt die weddenschap als winnend beschouwd. Als de speler zich terugtrekt zonder het voorspelde aantal aces te hebben bereikt, wordt de weddenschap ongeldig.

De resultaten van "Speler Gerelateerde Wedopties" worden gebaseerd op de officiële statistieken en uitslagen zoals vastgesteld door de organisator van het toernooi. Het resultaat van een weddenschap wordt bepaald op basis van de reglementair uitgespeelde delen van de wedstrijd, ongeacht onderbrekingen, tenzij anders vermeld.

X Set Game x – Ace

Bij de Wedoptie "X Set Game x – Ace" moet de Deelnemer voorspellen of een ace zal worden geslagen in een specifieke game van de X set. Een ace is een service waarbij de tegenstander de bal niet kan aanraken. Als de betreffende game niet wordt uitgespeeld, wordt de weddenschap ongeldig verklaard.

X Set – Volgende Ace

Bij de Wedoptie "X Set – Volgende Ace" moet de Deelnemer voorspellen welke speler als volgende een ace zal slaan in de X set. Als de set wordt onderbroken en niet wordt hervat binnen het toernooi, wordt de weddenschap ongeldig.

X Set – Volgende Break

Bij de Wedoptie "X Set – Volgende Break" moet de Deelnemer voorspellen of en wanneer er een break zal plaatsvinden, waarbij een speler de servicegame van de tegenstander wint in de X set. Als de set niet wordt uitgespeeld, worden deze weddenschappen ongeldig verklaard.

X Set Game x – Break Point

Bij de Wedoptie "X Set Game x – Break Point" moet de Deelnemer voorspellen of er een break point zal zijn in een specifieke game van de X set. Een break point is een situatie waarin de ontvanger van de service de game kan winnen door het punt te winnen. Als de betreffende game niet wordt uitgespeeld, wordt de weddenschap ongeldig.

X Set Game x Punt y – Serve Uitkomst

Bij de Wedoptie "X Set Game x Punt y – Serve Uitkomst" moet de Deelnemer voorspellen hoe de service van een specifiek punt in een bepaalde game van de X set zal eindigen (bijvoorbeeld als een ace, fout, of een return in het spel). Als het punt niet wordt gespeeld, wordt de weddenschap ongeldig.

X Set Game x Punt y – Punt Uitkomst

Bij de Wedoptie "X Set Game x Punt y – Punt Uitkomst" moet de Deelnemer voorspellen wie het punt zal winnen en hoe het punt eindigt in een bepaalde game van de X set. Als het punt niet wordt gespeeld, wordt de weddenschap ongeldig verklaard.

X Set Game x Punt y – Totaal Slagen

Bij de Wedoptie "X Set Game x Punt y – Totaal Slagen" moet de Deelnemer voorspellen hoeveel slagen er in totaal worden gemaakt in een specifiek punt van een bepaalde game in de X set. Als het punt niet wordt gespeeld, wordt de weddenschap ongeldig.

X Set Game x Punt y – Laatste Slag

Bij de Wedoptie "X Set Game x Punt y – Laatste Slag" moet de Deelnemer voorspellen hoe de laatste slag van een specifiek punt in een bepaalde game van de X set zal zijn (bijvoorbeeld een forehand, backhand, volley, etc.). Als het punt niet wordt gespeeld, wordt de weddenschap ongeldig.

30. Turnen

Sportspecifieke regels voor Turnen

- Resultaten van Wedopties worden afgehandeld op basis van de officiële resultaten gepubliceerd door de officiële wedstrijdorganisator.
- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen het tijdpad van het betreffende toernooi waarvoor het gepland staat volledig (uit)gespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het Resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard.
- Als een turner deelneemt aan de kwalificatieronde van een bepaald turnonderdeel, wordt deze beschouwd als een deelnemer in zowel het individuele algemene evenement als het specifieke evenement.
- Als een land vijf deelnemers heeft die deelnemen aan de kwalificatieronde, worden ze beschouwd als een deelnemer aan het teamevenement.
- De resultaten van Wedopties zijn gebaseerd op de uitslag tijdens de podiumceremonie. Diskwalificaties en/of protesten tijdens en na afloop van de podiumceremonie worden buiten beschouwing gelaten voor het vaststellen van de resultaten van de Wedopties.

31. Vechtsporten

Sportspecifieke regels voor Vechtsporten

- Wanneer de bel klinkt voor het begin van de eerste ronde, wordt het gevecht geacht officieel te zijn begonnen.
- De resultaten zijn niet officieel totdat deze zijn geverifieerd door functionarissen van de gevechtslocatie. Als om een of andere reden officiële verificatie niet plaatsvindt op de gevechtslocatie, wordt (en alleen dan) verwezen naar berichtgeving van de officiële organisator voor de wijze waarop Wedopties worden afgehandeld. Als een officiële of niet-officiële sanctieneringsinstantie een vechtbeslissing vernietigt op basis van een beroep, schorsing, rechtszaak, doping testresultaat of enige andere sanctie, wordt dit niet erkend voor de afhandeling van de Wedopties.
Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen 7 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld of overgespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard;
- In het geval dat een 'geen wedstrijd' wordt uitgeroepen, worden alle Wedopties ongeldig verklaard, met uitzondering van Wedopties waarbij het resultaat al eenduidig is bepaald. Dit kan gebeuren wanneer iets buiten de regels valt. Als een gevecht wordt uitgeroepen als 'geen wedstrijd' (no contest) of wordt afgebroken, en alle selecties binnen de weddenschap zijn nog

onbeslist, wordt de hele Bet Builder-weddenschap ongeldig verklaard. Als één selectie al verloren is voordat het gevecht werd gestopt, wordt de weddenschap als verliezend afgehandeld.

- Mocht er een vervanging zijn voor een van de vechters, dan worden de Wedopties op de originele wedstrijd ongeldig verklaard;
- Mocht er een verandering zijn in de manier waarop een wedstrijd wordt geadverteerd (bijvoorbeeld een wedstrijd verandert van een titelgevecht naar een niet-titelgevecht), dan blijven de Wedopties geldig.
- Als het aantal geplande rondes in een gevecht wordt gewijzigd, geldt het volgende:
 - De Wedopties "Winnaar" en "Resultaat" blijven geldig;
 - De overige Wedopties worden ongeldig verklaard, waaronder "Methode van overwinning", "Exakte aantal rondes", "Winnaar en exacte aantal rondes", "Winnaar en rondere" en "Gevecht over volle aantal Rondes"

Als het aantal geplande rondes in een MMA-gevecht wordt gewijzigd voordat het gevecht begint, worden alle BetBuilder-weddenschappen die afhankelijk zijn van het aantal rondes (bijvoorbeeld over/under weddensenschappen of weddensenschappen op specifieke rondes) ongeldig verklaard. Weddensenschappen op de winnaar van het gevecht blijven echter geldig.

- Als een vechter zich terugtrekt in de periode tussen de rondes, wordt het gevecht geacht te zijn geëindigd na de vorige ronde.
- Bij Bet Builder-weddenschappen moeten alle selecties correct zijn om als winnaar te worden beschouwd. Als een selectie ongeldig wordt verklaard (bijvoorbeeld als een gevecht wordt uitgeroepen als 'geen wedstrijd' terwijl het nog gaande is), wordt de hele weddenschap ongeldig verklaard, tenzij alle andere selecties al winnend zijn. In dat geval blijft de weddenschap winnend. Selecties op methodes van overwinning of specifieke rondes worden als verliezend afgehandeld als de gekozen vechter niet wint zoals voorspeld of het gevecht eindigt zonder dat de methode zich voordoet.
- Voor bepaalde Wedopties kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn.

Wedopties voor Vechtsporten

Winnaar gevecht

Bij de Wedoptie "Winnaar gevecht" voorspelt de Deelnemer welke van 2 deelnemers het gevecht wint. In het geval van een gelijkspel, wordt deze Wedoptie ongeldig verklaard als het niet mogelijk was om een gelijkspel te voorspellen.

Under/Over

Bij de Wedoptie "Under/Over" voorspelt de Deelnemer of het aantal rondes minder (Under) of meer (Over) dan een vooraf aangegeven aantal zal zijn. Het vooraf aangegeven aantal zal geen heel getal zijn maar een getal in decimalen (bijvoorbeeld 2,5).

Voor afhandeling van Under/Over weddensenschappen wordt 1 minuut en 30 seconden als een halve ronde gerekend bij rondes van 3 minuten en 2 minuten en 30 seconden bij rondes van 5 minuten. Bijvoorbeeld, voor een weddenschap op "Meer dan 2,5 rondes" om een winnaar te zijn, moet het gevecht langer duren dan 1 minuut en 30 seconden in ronde 3. Als het aantal rondes voor een gevecht is veranderd nadat deze Wedoptie is aangeboden, dan wordt deze Wedoptie ongeldig verklaard.

Gevecht over volle aantal Rondes

In geval van "Gevecht over volle aantal Rondes" voorspelt een Deelnemer of alle rondes volledig worden uitgespeeld.

Indien voorafgaand aan de wedstrijd het aantal geplande aantal rondes verandert, worden Wedopties zoals "Zal het gevecht over de volle vooraf aangegeven rondes worden gevochten" (of vergelijkbare wedopties), ongeldig verklaard. In het geval van een jurybeslissing, is het gevecht NIET over het geplande aantal rondes gegaan.

Methode van overwinning:

KO of TKO: Knock-out (KO) is wanneer de vechter geacht wordt het bewustzijn te hebben verloren als gevolg van legale acties in de ring. Technische knock-out (TKO) omvat wanneer de scheidsrechter tussenbeide komt om het gevecht te stoppen omdat hij oordeelt dat de vechter niet langer in staat is om zichzelf actief te verdedigen of de vechter de wedstrijd om welke reden dan ook niet veilig kan voortzetten.

Beslissing of technische beslissing: Van een beslissing is sprake indien de uitslag gebaseerd is op de punten van de 3 juryleden.

Gelijkspel of technisch gelijkspel: Een technische gelijkspel is als de scheidsrechter het gevecht stopt vanwege een ongeluk of een fout, voordat het vereiste aantal rondes is voltooid voor het gevecht dat moet worden besloten op de scorekaarten van de juryleden.

Speler gerelateerde Wedopties

"Speler gerelateerde Wedopties" zijn verschillende Wedopties waarbij de Deelnemer voorspelt of één of meerdere vechter(s) een specifiek resultaat behaalt/behalen tijdens een gevecht. Deze Wedopties kunnen afzonderlijk worden aangeboden of onder een specifieke noemer zoals "Fighter Specials." Onder "Speler gerelateerde Wedopties" vallen bijvoorbeeld, maar niet beperkt tot, de volgende Wedopties:

- Aantal knockdowns
- Aantal takedowns
- Aantal geslaagde strikes
- Aantal submission attempts

Indien de gekozen vechter niet aan het gevecht deelneemt (bijvoorbeeld door een blessure of niet-selectie), wordt de betreffende Wedoptie als ongeldig beschouwd. Als de vechter echter op enig moment het gevecht begint, wordt de Wedoptie als geldig beschouwd, ongeacht de duur van zijn deelname of de specifieke fase waarop de weddenschap betrekking heeft. Dit betekent dat de weddenschap wordt afgehandeld op basis van het uiteindelijke resultaat, zelfs als de vechter kort na het begin van het gevecht geblesseerd raakt en niet meer verder vecht.

Voorbeeld: Een weddenschap op een vechter om meer dan 1,5 takedowns te scoren wordt als geldig beschouwd (en kan als verliezer worden afgehandeld) als de vechter het gevecht begint en de mogelijkheid heeft gehad om takedowns te scoren, zelfs als hij tijdens de eerste ronde geblesseerd raakt en het gevecht daardoor vroegtijdig moet stoppen. In dat geval heeft de vechter deelgenomen en de kans gehad om de weddenschap te beïnvloeden.

Als de vechter echter vlak voor het gevecht geblesseerd raakt, wordt vervangen of nooit aan het gevecht begint, wordt de Wedoptie ongeldig verklaard.

Resultaten zijn gebaseerd op de spelregels en de wedstrijduitslagen zoals bepaald door de officiële wedstrijdorganisator. Het resultaat van een "Speler gerelateerde Wedoptie" is gebaseerd op de uitslag van reglementair uitgespeelde gevechten.

32. Voetbal

Sportspecifieke regels voor Voetbal

- Een voetbalwedstrijd bestaat uit 2 helften van 45 minuten en eventuele blessuretijd/extra tijd.
- Vriendschappelijke voetbalwedstrijden kunnen een ander speelformaat hebben dan het gebruikelijke speelformaat. Wanneer er twee helften gespeeld worden, zullen alle Wedopties normaal afgehandeld worden ongeacht de gespeelde tijd. Wordt er afgeweken van het spelen in twee helften, dan worden alle Wedopties die betrekking hebben op de 1^{ste} en 2^{de} helft ongeldig verklaard. De overige Wedopties worden verwerkt op basis van het Fulltime resultaat.
- Voor het bepalen van het resultaat van alle Wedopties op voetbalwedstrijden gelden de uitslagen van reglementair uitgespeelde wedstrijden zonder rekening te houden met verlengingen of protesten, tenzij anders aangegeven. Daarnaast geldt dat als ten minste 80 minuten van de reguliere speeltijd is gespeeld en de wedstrijd wordt gestaakt, en niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld of overgespeeld wordt, de stand dan wel uitslag op het moment van staken van de wedstrijd als resultaat voor de Wedopties geldt.
- Indien een voetbalwedstrijd afgelast, uitgesteld of voor het spelen van ten minste 80 minuten van de reguliere speeltijd gestaakt wordt, en de wedstrijd wordt niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld of overgespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard.
- Voor alle tijdsperiodes die betrekking hebben op maximaal 45 minuten of maximaal 90 minuten, worden gebeurtenissen tijdens een wedstrijd (bijvoorbeeld doelpunten of schoten op doel) in toegevoegde blessuretijd meegerekend.
- Wedopties die betrekking hebben op doelpunten worden afgehandeld op basis van het moment en tijd dat de bal over de doellijn gaat.
- Voor Wedopties die verwijzen naar doelpuntenmakers, tellen eigen doelpunten niet mee voor het bepalen van de resultaten.
- Voor bepaalde weddenschappen kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn.
- De datum en tijden van de aanvang van een wedstrijd die op onze Website worden weergegeven, zijn slechts een indicatie en daaraan kunnen geen rechten worden ontleend.
- In geval van een verlenging worden live weddenschappen afgehandeld op basis van de officiële statistieken van de verlenging. Doelpunten die tijdens de reguliere speeltijd gemaakt worden tellen niet mee.

Regels voor uitkering en ongeldig verklaren van Wedopties:

TOTO kan Wedopties ongeldig te verklaren, dat doet zij in ieder geval in de volgende situaties:

- Als Wedopties nog aangeboden werd terwijl de gevraagde gebeurtenis(sen) reeds plaatsgevonden heeft.
- Als Wedopties worden aangeboden met een onjuiste aanvangstijd van de wedstrijd.
- Als een verkeerde score of resultaat wordt ingevoerd die de weergegeven quoteringen beïnvloedt.
- Als een wedstrijd wordt onderbroken of uitgesteld en niet wordt voortgezet wordt binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum.
- Als de teamnamen of competitie onjuist worden weergegeven
- In het geval van ingrijpen door een Video Assistent Referee (VAR)

Vroege uitbetaling

Deze optie is van toepassing op voor-de-wedstrijd enkelvoudige en combinatieweddenschappen op de wedoptie Resultaat voor voetbalwedstrijden vooraf geselecteerd door TOTO. De optie wordt aangeduid met de benaming Resultaat – vroege uitbetaling.

- Deze optie geldt niet als Cash Out volledig toegepast is op een inzet.
- Bij enkelvoudige weddenschappen wordt je weddenschap volledig afgehandeld als jouw team met twee doelpunten verschil voorstaat op welk moment dan ook in de wedstrijd, ongeacht het eindresultaat.
- Bij combinatieweddenschappen wordt/worden de selectie(s) als gewonnen aangeduid in Mijn Wedstrijden en blijft/blijven de overige selectie(s) van je weddenschap gelden.
- Deze optie geldt voor de wedoptie Resultaat en deze wordt afgehandeld op basis van het resultaat aan het einde van 90 minuten speeltijd. Dit is inclusief blessuretijd, maar exclusief verlenging of een strafschoppenserie.
- Deze afhandelingsfunctie is niet van toepassing op weddenschappen geplaatst op de Gelijkspeel-selectie van een wedstrijd.
- Weddenschappen geplaatst op de reguliere wedoptie Resultaat gelden niet voor deze afhandelingsfunctie.
- Als je weddenschap vroeg is afgehandeld als gevolg van deze afhandelingsfunctie, wordt de weddenschap niet opnieuw afgehandeld als je selectie de wedstrijd uiteindelijk wint.

VAR

Sportweddenschappen die geplaatst worden tussen een gebeurtenis dat leidt tot een beoordeling van de VAR en het moment dat de VAR een beslissing neemt, worden ongeldig verklaard, tenzij:

- De beoordeling van de VAR en de daarop door de scheidsrechter genomen beslissing niet anders is dan de oorspronkelijke beslissing van de scheidsrechter (bijvoorbeeld: de scheidsrechter geeft een penalty en na beraad met de VAR blijft de scheidsrechter bij zijn of haar beslissing voor een penalty)
- De beoordeling van de VAR en de daarop door de scheidsrechter genomen beslissing wel anders is dan de oorspronkelijke beslissing van de scheidsrechter, maar niet van invloed is op de gekozen Wedoptie.

Wedopties voor Voetbal

Speler gerelateerde wedopties

"Speler gerelateerde Wedopties" zijn verschillende Wedopties waarbij de Deelnemer voorspelt of één of

meerdere speler(s) een bepaald resultaat behaalt/behalen. Deze Wedopties kunnen afzonderlijk aangeboden worden of onder een specifieke noemer zoals "Player Specials" of "Multimatch Specials". Onder "Speler gerelateerde Wedopties" vallen bijvoorbeeld, maar niet beperkt tot, de volgende Wedopties:

- Assists
- Schoten
- Schoten op doel
- Speler scoort van buiten de 16 meter
- Speler scoort in de eerste 10 minuten van de wedstrijd
- Speler scoort een kopgoal
- (Eerste) Doelpuntenmaker

Voor "Speler gerelateerde Wedopties" die betrekking hebben op schoten, schoten op doel of assists geldt, dat de gevraagde speler(s) in de basis moet(en) starten. Indien dit niet het geval is, worden deze specifieke Wedopties ongeldig verklaard.

Voor alle andere "Speler gerelateerde Wedopties" geldt dat indien de gekozen speler de mogelijkheid heeft gehad om een resultaat te kunnen realiseren, ongeacht hoe lang er door deze speler is gespeeld, de Wedoptie geldig is.

Indien de gekozen speler niet is gestart en/of invalt en het gevraagde resultaat niet meer kan behalen, dan wordt de Wedoptie ongeldig verklaard.

Bijvoorbeeld: Ronaldo valt in de tweede helft in bij de Player Special "Ronaldo scoort in de eerste 10 minuten". Bij speler scoort in eerste 10 minuten moet een speler uiterlijk gescoord hebben in minuut 9 en 59 seconden. Wanneer er 10:00 op de speelklok staat is de 11^e minuut van de wedstrijd ingegaan. Als Ronaldo niet heeft gespeeld gedurende de eerste 10 minuten van de wedstrijd, dan wordt de Wedoptie ongeldig verklaard.

Eigen doelpunten tellen niet mee bij het bepalen van het resultaat van deze Wedopties. Als het eigen doelpunt het enige doelpunt van de wedstrijd is, wordt de voorspelling 'geen doelpuntenmaker' als winnaar beschouwd.

Wedopties over de vraag of een bepaalde speler(s) in staat zal zijn te scoren uit bepaalde delen van het veld (bijvoorbeeld buiten de "16") worden afgehandeld op basis van de positie van de bal op het moment dat er geschoten wordt door de speler zonder rekening te houden met van richting veranderde schoten. Voor de duidelijkheid moet worden begrepen dat de lijnen die de "16" afbakenen een onderdeel zijn van dit gebied. Dus, indien er wordt geschoten en de bal zweeft boven de lijn of raakt de lijn (gedeeltelijk) aan, zal het schot niet beschouwd worden als zijnde buiten de "16".

Spelers die het eerste of laatste doelpunt scoren, worden gezien als de correcte voorspelling ongeacht of deze speler werd aangeboden bij de desbetreffende Wedoptie.

Nadere regels en toelichting voor de Wedoptie "Schoten"

In geval van de Wedoptie "Schoten" kan de deelnemer voorspellen of (i) een individuele speler of (ii) een team een bepaald aantal "Schoten" heeft behaald gedurende een wedstrijd.

Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaalde helft van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1e helft) of voor een andere gespecificeerde periode van een wedstrijd waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is.

Een schot wordt gedefinieerd als een bewuste doelpoging die:

- Het doel in gaat;
- Het doel in zou gaan maar dit wordt voorkomen door een redding van de keeper of door een (tegen)speler die de laatste man is;
- Richting het doel gaat en wordt geblokt door een verdediger terwijl er andere verdedigers of een keeper staan achter de verdediger die het schot blokt;
- Over of naast het doel zou gaan maar dit wordt voorkomen door een redding van de keeper of een veldspeler;
- De doelpalen of de lat raakt;
- Over of naast het doel gaat zonder een andere speler te raken.

De vaststelling van "Schoten" vindt plaats aan de hand van door Optasports (onderdeel van Stats Perform) (definitief) vastgestelde data na afloop van de betreffende wedstrijd waarvoor op de Wedoptie is ingezet. De door Optasports vastgestelde data zijn leidend en eventuele andere bronnen worden uitgesloten.

Nadere regels en toelichting voor de Wedoptie "Schoten op doel"

In geval van "Schot op doel" of "Schoten op doel" kan de deelnemer voorspellen of (i) een individuele speler of (ii) een team een bepaald aantal "Schoten op doel" heeft behaald gedurende een wedstrijd. Deze wedoptie kan ook aangeboden worden voor een bepaalde helft van een wedstrijd (bijvoorbeeld 1e helft) of voor een andere gespecificeerde periode van een wedstrijd waarbij het resultaat van de gevraagde periode van toepassing is.

"Schoten op doel" kan worden aangeboden voor individuele spelers of als een "Head to Head". Bij laatstgenoemde dient gekozen te worden tussen twee individuele spelers met de vraag welke van de twee spelers de meeste schoten op doel zal hebben in de wedstrijd of een gespecificeerde periode van een wedstrijd.

Ook kan een lijst met spelers aangeboden worden waarbij gevraagd wordt welke van deze spelers de meeste schoten op doel heeft. Als spelers gelijk eindigen, geldt de Dead-Heat regel.

Een "schot op doel" is elke doelpoging die:

- in het doel gaat, ongeacht de bedoeling;
- een duidelijke poging is om te scoren en in het doel zou zijn gegaan, maar gered wordt door de keeper of gestopt wordt door een speler die de laatste man is waarbij de keeper geen kans heeft om het doelpunt te voorkomen.

De vaststelling van "Schot op doel" vindt plaats aan de hand van door Optasports (onderdeel van Stats Perform) (definitief) vastgestelde data na afloop van de betreffende wedstrijd waarvoor de wedoptie is ingezet. De door Optasports vastgestelde data zijn leidend en eventuele andere bronnen worden uitgesloten.

Ter illustratie, schoten die (een deel van) de lat en/of de paal van het doel raken, worden niet geteld als schoten op doel, tenzij de bal vervolgens in het doel belandt en als doelpunt wordt toegekend. Schoten geblokkeerd door een andere speler, die niet de laatste man is, worden niet geteld als schoten op doel.

Voorbeelden van Schoten	Schot op doel
Een voorzet die op doel gaat, maar de keeper vangt de bal óf verwerkt het schot tot hoekschop.	Nee
Een van richting verandert schot dat het doel in lijkt te gaan, maar de keeper houdt de bal tegen.	Ja
Een geblokt schot dat de keeper niet tegenhoudt, maar, doordat de bal snelheid verliest, toch in handen van de keeper komt.	Nee
Een geblokt óf van richting verandert schot tegen paal of lat.	Nee
Een schot dat, via paal of lat, het doel in gaat.	Ja
Een schot, dat naast zou zijn gegaan, dat door de keeper wordt tegengehouden.	Nee
Een hoekschop die in één keer op doel gaat, maar de keeper houdt de bal tegen.	Nee
Een doelpunt rechtstreeks uit een hoekschop.	Ja
Een schot dat door een verdediger van de lijn word gehaald, waarbij betreffende speler als de 'laatste man' gezien wordt (= last line block).	Ja
Een schot dat op doel gaat dat geblokt wordt door een speler van het aanvallende team.	Ja, als zeker doelpunt voorkomen wordt ('goal line clearance')
Een bal die bij het uitverdedigen via een speler van de tegenstander richting doel gaat en de keeper handelend moet optreden.	Nee
Een schot tegen paal of lat dat vervolgens via de keeper terug het veld in komt.	Nee
Een schot dat paal of lat raakt en over de lijn rolt alvorens uitverdedigd te worden.	Nee
Een doorkop/doortikbal die in de handen van de keeper komt na een hoekschop of vrije trap	Nee

Nadere regels en toelichting voor de Wedoptie Assists

Bij de Wedoptie "Assist" kan de Deelnemer het volgende voorspellen:

- welke speler een assist geeft tijdens de wedstrijd;
- welke speler de eerste assist van de wedstrijd geeft; of
- welke speler de laatste assist van de wedstrijd geeft.

Een "Assist" is de pass van een speler aan een medespeler die, zonder opvolgend balcontact van een andere speler, scoort in het doel van de tegenstander. De vaststelling van een "Assist" gebeurt aan de hand van door Optasports (onderdeel van Stats Perform) (definitief) vastgestelde data na afloop van de betreffende wedstrijd waarvoor de wedoptie is ingezet. De door Optasports vastgestelde data zijn leidend en eventuele andere bronnen worden uitgesloten.

In het geval er direct gescoord wordt vanuit een corner of directe vrije trap, dan wordt voor deze wedoptie geen speler aangemerkt als gever van de assist. Ditzelfde geldt als er gescoord wordt vanuit een penalty of als er direct na het missen van een penalty gescoord wordt. Zie hieronder een tweetal voorbeelden:

Voor de wedoptie "Eerste assist" geldt dat in het geval er voor het eerste doelpunt van de wedstrijd geen gever van de assist vastgesteld wordt, de gever van de assist voor het tweede doelpunt gezien wordt als de gever van de eerste assist enzovoort.

Indien een voorspelde speler voor de wedoptie "Eerste assist" niet op het veld staat terwijl er al een eerste assist gegeven is, wordt deze Wedoptie ongeldig verklaard.

MultiMatch Specials

Bij de Wedoptie "MultiMatch Specials" voorspelt de Deelnemer of één of meerdere speler(s) en/of team(s) een bepaald resultaat behaalt/behalen. Indien in de betreffende Wedoptie gevraagd wordt of één dan wel meerdere spelers een bepaald resultaat behalen ("Speler gerelateerde Wedoptie"), zal de afhandeling plaatsvinden op basis van de beschreven regels onder het kopje "Speler gerelateerde Wedopties".

Competitie Specials

Bij de Wedoptie "Competitie Specials" voorspelt de Deelnemer of er gedurende een (deel van de) competitieronde van één of meerdere competities een bepaald resultaat wordt behaald. In de omschrijving van de Wedoptie wordt aangegeven om hoeveel wedstrijden het gaat of de teams worden expliciet benoemd. Als één of meerdere wedstrijden uit de gevraagde (deel van de) competitieronde afgelast of uitgesteld wordt en niet gespeeld wordt op de oorspronkelijke wedstrijddatum, dan worden de voorspellingen op de Wedoptie Competitie Special ongeldig verklaard en de quoterings op 1,00 gezet. Indien één of meerdere wedstrijden uit de gevraagde (deel van de) competitieronde afgelast, gestaakt of uitgesteld wordt nadat één of meerdere andere wedstrijden reeds begonnen zijn, en niet (uit)gespeeld wordt op de oorspronkelijke wedstrijddatum, dan worden de voorspellingen op de Wedoptie Competitie Special ongeldig verklaard en de quoterings op 1,00 gezet, tenzij het gevraagde wedstrijdresultaat reeds behaald was of niet meer behaald kon worden.

In het geval een wedstrijd gestaakt wordt en er ten minste 80 minuten van de reguliere speeltijd gespeeld is, en de wedstrijd wordt niet op de oorspronkelijke wedstrijddatum over- of uitgespeeld, zal dit resultaat gebruikt worden voor afhandeling van de Competitie Special.

Voorbeeld: Een Deelnemer zet in op de Competitie Special "Zondag Eredivisie Special – 5 wedstrijden" waarbij voorspeld dient te worden of tijdens de vijf wedstrijden van zondag in de Eredivisie minimaal 10 doelpunten worden gemaakt. Door omstandigheden wordt de wedstrijd Fortuna Sittard-Ajax van zondag uitgesteld en niet meer gespeeld op dezelfde zondag. Als er wel minimaal 10 doelpunten zijn gemaakt in de wedstrijden van zondag die wel gespeeld zijn, dan wordt de Competitie Special als winnend beschouwd en als zodanig afgehandeld. Mochten er minder dan 10 doelpunten zijn gemaakt, dan wordt de Competitie Special ongeldig verklaard en de quoterings op 1,00 gezet.

Volgende manier van scoren

- Vrije trap: Het doelpunt moet rechtstreeks uit de vrije trap worden gescoord om als een doelpunt door een vrije trap te kwalificeren. Schoten die van richting zijn veranderd tellen zolang de genomen vrije trap of hoekschop als doelpunt aan de nemer van de vrije trap wordt toegekend.
- Eigen doelpunt: Als een doelpunt als eigen doelpunt wordt aangemerkt
- Kopgoal: De laatste aanraking van de doelpuntenmaker moet met het hoofd zijn.

Schot: Het doelpunt moet gescoord zijn met een ander deel van het lichaam dan het hoofd en de andere manieren van scoren zoals hierboven beschreven zijn niet van toepassing.

Head-to-Head (H2H)

Bij Wedopties in de vorm van een Head-to-Head (H2H) wordt het resultaat als volgt bepaald:

- De winnaar van de "Head 2 Head" is het team of speler dat verder of het verst komt in een toernooi;
- Als beide teams van een "Head 2 Head" de finale bereiken, is de winnaar van de finale de winnaar.
- Als beide teams worden uitgeschakeld in dezelfde ronde of dezelfde fase van het toernooi, dan wordt de Wedoptie ongeldig verklaard.

Clean sheet (thuis/uit) (krijgt thuis/uitploeg geen tegendoelpunt ja/nee)

Bij de Wedoptie "Clean sheet (thuis/uit)" voorspelt de Deelnemer een team de wedstrijd zal beëindigen zonder een doelpunt tegen te krijgen. Eigen doelpunten tellen mee voor het afhandelen van deze wedoptie. Als een wedstrijd wordt onderbroken of gestaakt en niet binnen twee dagen na oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld of overgespeeld, dan wordt deze Wedoptie ongeldig verklaard.

Beide teams scoren

Bij de Wedoptie "Beide teams scoren" voorspelt de Deelnemer of beide teams ten minste één doelpunt in de wedstrijd zullen scoren. Eigen doelpunten tellen mee voor het team aan wie het doelpunt is toegerekend. Als een wedstrijd wordt onderbroken of gestaakt en niet binnen twee dagen na oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld of overgespeeld, dan wordt deze Wedoptie ongeldig verklaard.

"Ja" - beide teams zullen scoren.

"Nee" - wat betekent dat een van beide teams of beide teams niet zullen scoren.

Goal/No Goal

Bij de Wedoptie "Goal/No Goal" voorspelt de Deelnemer of beide teams één of meerdere (doel)punten maken in een voetbalwedstrijd (G=Goal). Indien slechts één team één of meerdere doelpunten maakt of indien beide teams geen doelpunten maken geldt dit als No-Goal (NG).

Aantal Doelpunten

Bij de Wedoptie "Aantal Doelpunten" voorspelt de Deelnemer het bij elkaar opgetelde aantal doelpunten dat in een wedstrijd door één of beide teams wordt gemaakt voorspellen. De deelnemer heeft daarbij de keuze uit een vooraf gegeven aantallenreeksen, bijvoorbeeld 0-1 doelpunten, 2-3 doelpunten of 4+ (4 of meer) doelpunten. Het is ook mogelijk dat de deelnemer de keuze heeft uit een vooraf gegeven exacte aantallen dus 0, 1, 2, 3, 4, 5+.

Manier van winnen

Bij de Wedoptie "manier van winnen" voorspelt de Deelnemer op welke manier een bepaald team wint. Voor de opties "team wint na reguliere speeltijd", "Team wint na verlenging" of "Team wint na strafschoppen", dan worden eventuele verlengingen en strafschoppenseries meegenomen voor het bepalen van het resultaat van de Wedoptie. In het geval er andere opties gegeven worden (bijvoorbeeld winst

na achterstand of winst zonder tegendoelpunten), dan geldt de stand na 90 minuten en eventuele blessuretijd. Verlengingen en strafschoppenseries worden buiten beschouwing gelaten.

Winst na achterstand

Bij de Wedoptie "Winst na achterstand" voorspelt de Deelnemer voorspellen of een team al dan niet de wedstrijd wint na op achterstand te hebben gestaan doordat het andere team als eerste in de wedstrijd een doelpunt heeft gemaakt.

Winnaar 1e helft of de hele wedstrijd

Bij de Wedoptie "Winnaar 1e helft of de hele wedstrijd" voorspelt de Deelnemer of het genoemde team de eerste helft wint of de wedstrijd wint. Indien één van de twee resultaten is behaald, is de Wedoptie winnend.

Winnaar 1e helft of 2e helft

Bij de Wedoptie "Winnaar 1e helft of 2e helft" voorspelt de Deelnemer of het genoemde team de eerste helft wint of de tweede helft wint. Indien één van de twee resultaten is behaald, is de Wedoptie winnend.

Team scoort in beide helften / wint beide helften

Bij de Wedoptie "Team scoort in beide helften" voorspelt de Deelnemer of het genoemde team (thuis of uit) al dan niet scoort in beide helften. In geval van "Team wint beide helften" moet de deelnemer voorspellen of het genoemde team (thuis of uit) al dan niet beide helften wint. De mogelijke antwoorden zijn 'Ja' of 'Nee'.

Eerste/Laatste Doelpunt Team

Bij de Wedoptie "Eerste Doelpunt of Laatste Doelpunt Team" voorspelt de Deelnemer welke van de twee teams het eerste of het laatste doelpunt maakt in een voetbalwedstrijd dan wel dat er niet gescoord wordt.

33. Volleybal

Sportspecifieke regels voor Volleybal

- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld of overgespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard;

Uitzondering op bovenstaande regel zijn wedstrijden die gespeeld worden binnen een toernooi. Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen het tijdpad van het betreffende toernooi waarvoor het gepland staat volledig (uit)gespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard.

- Uitslagen van eventueel gespeelde Golden Sets worden buiten beschouwing gelaten voor het bepalen van het resultaat van Wedopties, met uitzondering van de Wedoptie "Wie kwalificeert zich voor de volgende ronde".
- In het geval van puntenaftrek door scheidsrechters, worden alle Wedopties afgehandeld op basis van officiële resultaten, met uitzondering van de Wedoptie "Race to" en Wedopties met betrekking tot punten die reeds zijn bereikt.
- Als aangeboden Wedopties (bijvoorbeeld Wedopties op punten) niet wordt gespeeld vanwege bijvoorbeeld het einde van de wedstrijd of de set, dan worden deze Wedopties ongeldig verklaard.

34. Waterpolo

Sportspecifieke regels voor Waterpolo

- Resultaten van Wedopties worden afgehandeld op basis van de officiële resultaten gepubliceerd door de officiële wedstrijdorganisator.
- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen het tijdpad van het betreffende toernooi waarvoor het gepland staat volledig (uit)gespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het Resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard.
- De resultaten van Wedopties zijn gebaseerd op de uitslag tijdens de podiumceremonie. Diskwalificaties en/of protesten tijdens en na afloop van de podiumceremonie worden buiten beschouwing gelaten voor het vaststellen van de resultaten van de Wedopties.

35. Wielrennen

Sportspecifieke regels voor Wielrennen

- Voor het vaststellen van resultaten van Wedopties op een wielrenwedstrijd, geldt dat de uitslag op basis van de officiële prijsceremonie gehanteerd wordt. Indien de prijsceremonie om welke reden dan ook niet plaats kan vinden, dan geldt dat de eerste uitslag die door de organisator van het betreffende evenement wordt gepubliceerd als geldende uitslag gehanteerd wordt. Elke wijziging in deze gepubliceerde uitslag na de officiële berichtgeving wordt niet meegenomen. Bijvoorbeeld beslissingen om renners (tijd)straffen te geven of te diskwalificeren na de publicatie van de uitslag welke gevolgen hebben voor de positie waarop een renner is gefinisht tijdens de wedstrijd worden niet meegenomen voor het bepalen van het resultaat van de Wedoptie.
- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgereden, en de wedstrijd wordt niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgereden of overgereden, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard.
- Indien, door welke oorzaak dan ook, één van de renners niet aan de start verschijnt, worden de voorspellingen voor deze specifieke renner op de Wedopties ongeldig verklaard.

- In het geval van Wedopties in de vorm van Head-to-Head geldt bovendien dat indien voor beide renners geen wedstrijdresultaat tot stand komt, bijvoorbeeld doordat beiden de finish niet bereiken, de desbetreffende Wedoptie ongeldig wordt verklaard.
- Voor bepaalde weddenschappen kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn.

36. Wintersporten

Sportspecifieke regels voor Wintersporten

- De sporten die onder de categorie Wintersporten vallen zijn: Alpine skiën, Biathlon, Cross Country, Schaatsen en Schansspringen.
- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld of overgespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard;
- Geplaatste weddenschappen blijven alleen geldig als de deelnemer de startlijn/-poort passeert. Als sporters de startlijn/-poort niet passeren, worden de Wedopties op de desbetreffende sporter ongeldig verklaard.
- Wedopties op sporters die deelnemen aan kwalificatiesessie(s) voor een bepaald evenement, maar zich vervolgens niet kwalificeren voor de hoofdronde(s), worden als verliezend beschouwd.
- De resultaten van Wedopties zijn gebaseerd op de uitslag tijdens de podiumceremonie. Diskwalificaties en/of protesten tijdens en na afloop van de podiumceremonie worden buiten beschouwing gelaten voor het vaststellen van de resultaten van de Wedopties.
- Wedopties worden afgehandeld op basis van de officiële resultaten/ranglijsten, zoals verstrekt door officiële bestuursorganen, zoals:
 - Internationale Skifederatie (FIS)
 - Internationale Schaatsunie (ISU)
 - Internationale Biatlon Unie (IBU)
 - Het Officieel Olympisch Comité
 - Elke andere officiële instantie
- Voor bepaalde weddenschappen kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn.

37. Zeilen

Sportspecifieke regels voor Zeilen

- Resultaten van Wedopties worden afgehandeld op basis van de officiële resultaten gepubliceerd door de officiële wedstrijdorganisator.
- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen het tijdpad van het betreffende toernooi waarvoor het gepland staat volledig (uit)gespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het Resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard.

- De resultaten van Wedopties zijn gebaseerd op de uitslag tijdens de podiumceremonie. Diskwalificaties en/of protesten tijdens en na afloop van de podiumceremonie worden buiten beschouwing gelaten voor het vaststellen van de resultaten van de Wedopties.

38. Zwemmen

Sportspecifieke regels voor Zwemmen

- Resultaten van Wedopties worden afgehandeld op basis van de officiële resultaten gepubliceerd door de officiële wedstrijdorganisator.
- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen het tijdpad van het betreffende toernooi waarvoor het gepland staat volledig (uit)gespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het Resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard.
- Een deelnemer die wordt gediskwalificeerd wegens overtreding van de startprocedure (valse start) wordt geacht aan het evenement te hebben deelgenomen.

4 – Virtuele Sporten

Specifieke regels voor Virtuele sporten

- 'Virtuele sporten' is de verzamelnaam voor alle evenementen en Wedopties die in de categorie 'Virtuele sporten' worden aangeboden.
- Virtuele sporten zijn een door een computer gegenereerde simulatie van fictieve sportwedstrijden met een volledig willekeurig gekozen resultaat, waarbij de uitkomsten bepaald worden door een gecertificeerde toevalsgenerator (*random number generator*). Gezien de aard van virtuele sporten worden deze gekwalificeerd als een casinospel.
- Paragraaf 5 (artikelen 39 tot en met 42) van het deelnemersreglement TOTO Sport & Casino van TOTO Online B.V. is onverminderd van toepassing op virtuele sporten.
- De resultaten van virtuele sportwedstrijden die door de toevalsgenerator bepaald worden zijn leidend bij het afhandelen van de Wedopties die aangeboden worden op de desbetreffende virtuele sportwedstrijd.
- Van de volgende sporten worden virtuele sportwedstrijden aangeboden:
 - American football
 - Basketbal
 - Cricket
 - Darten
 - Formule 1
 - Greyhounds
 - Marbles
 - Paardenrennen
 - Voetbal
- Aangeboden Wedopties worden op dezelfde manier afgehandeld als de desbetreffende Wedoptie voor de echte sport, tenzij hieronder anders beschreven wordt.

Wedopties voor virtuele American football

Spread en Under/Over

Bij de Wedoptie "Spread en Under/Over" voorspelt de Deelnemer een combinatie van een Handicap-voorspelling (spread) en een Under/Over-voorspelling waarbij beide uitkomsten juist moeten zijn.

Winnaar en Under/Over

Bij de Wedoptie "Winnaar en Under/Over" voorspelt de Deelnemer een combinatie van een Winnaar-voorspelling en een Under/Over-voorspelling waarbij beide uitkomsten juist moeten zijn.

Totaal aantal punten wedstrijd

Bij de Wedoptie "Totaal aantal punten wedstrijd" voorspelt de Deelnemer het totaal aantal punten dat in de wedstrijd gescoord wordt. De opties worden aangeboden in reeksen, bijvoorbeeld 0-25 of 26-30.

Wedopties voor virtuele Basketbal

Spread en Under/Over

Bij de Wedoptie "Spread en Under/Over" voorspelt de Deelnemer een combinatie van een Handicap-voorspelling (spread) en een Under/Over-voorspelling waarbij beide uitkomsten juist moeten zijn.

Winnaar en Under/Over

Bij de Wedoptie "Winnaar en Under/Over" voorspelt de Deelnemer een combinatie van een Winnaar-voorspelling en een Under/Over-voorspelling waarbij beide uitkomsten juist moeten zijn.

Totaal aantal punten wedstrijd

Bij de Wedoptie "Totaal aantal punten wedstrijd" voorspelt de Deelnemer het totaal aantal punten dat in de wedstrijd gescoord wordt. De opties worden aangeboden in reeksen, bijvoorbeeld 170-175 of 176-180.

Wedopties voor virtuele Cricket

Total Match Boundaries

Bij de Wedoptie "Total Match Boundaries" voorspelt de Deelnemer of het aantal keer dat de bal buiten het speelveld wordt geslagen, minder (Under) of meer (Over) is dan een vooraf door TOTO aangegeven aantal zal zijn. Het vooraf aangegeven aantal zal geen heel getal zijn maar een getal in decimalen (bijvoorbeeld 2,5).

Total match 4s

Bij de Wedoptie "Total match 4s" voorspelt de Deelnemer of het aantal keer dat er een *four* (een bal die indirect uit het veld wordt geslagen) gescoord wordt door een slagman, minder (Under) of meer (Over) dan een vooraf door TOTO aangegeven aantal zal zijn. Het vooraf aangegeven aantal zal geen heel getal zijn maar een getal in decimalen (bijvoorbeeld 2,5).

Total match 6s

Bij de Wedoptie "Total match 6s" voorspelt de Deelnemer of het aantal keer dat er een *six* (een bal die direct uit het veld wordt geslagen) gescoord wordt door een slagman, minder (Under) of meer (Over) dan een vooraf door TOTO aangegeven aantal zal zijn. Het vooraf aangegeven aantal zal geen heel getal zijn maar een getal in decimalen (bijvoorbeeld 2,5).

Total Boundaries

Bij de Wedoptie "Total Boundaries" voorspelt de Deelnemer het exacte aantal keer dat de bal buiten het speelveld wordt geslagen. Het gaat hier om het aantal *fours* en *sixes* die geslagen worden bij elkaar tijdens de wedstrijd.

Einde eerste wicket

Bij de Wedoptie "Einde eerste wicket" voorspelt de Deelnemer op welke wijze de eerste wicket van de wedstrijd zal vallen. De beschikbare voorspellingen voor deze Wedoptie kunnen zijn:

- a. Caught
- b. Bowled
- c. Leg Before Wicket (LBW)
- d. Run out
- e. Stumped
- f. Elke andere manier (waaronder, maar niet gelimiteerd tot, een *retired out*).
- g. No Wicket

De Wedoptie wordt afgehandeld op basis van de eerste wicket die valt in de wedstrijd. Indien de optie No Wicket niet wordt aangeboden en er geen wicket valt tijdens de wedstrijd, wordt deze Wedoptie ongeldig verklaard.

Wedopties voor virtuele Darten

Leg winnaar

Bij de Wedoptie "Leg winnaar" voorspelt de Deelnemer of een bepaalde leg eindigt in een overwinning van de eerstgenoemde dartsplayer (1), dan wel in een overwinning van de als tweede genoemde dartsplayer (2).

180 in leg

Bij de Wedoptie "180 in leg" voorspelt de Deelnemer of één van de darters het maximaal aantal punten (180 punten) werpt in één beurt gedurende een specifiek gevraagde leg.

Winnende uitgooi Under/Over

Bij de Wedoptie "Winnende uitgooi Under/Over" voorspelt de Deelnemer of de uitgooi minder (Under) of meer (Over) zal zijn dan een vooraf door TOTO aangegeven aantal zal zijn. Het vooraf aangegeven aantal zal geen heel getal zijn maar een getal in decimalen (bijvoorbeeld 40,5). Bij deze wedoptie gaat het op het totaal aantal punten wat de darter in zijn laatste beurt uitgooit. Bijvoorbeeld, speler staat op 56 punten. Door middel van enkele 16 en dubbel 20 gooit hij de leg uit. Bij een Under/Over 40,5 is Over 40,5 de winnende selectie.

Score 1e 3 darts

Bij de Wedoptie "Score 1e 3 darts" voorspelt de Deelnemer de totaalscore van de eerste drie dartpijlen van de geselecteerde speler.

Kleur winnende dubbel

Bij de Wedoptie "Kleur winnende dubbel" voorspelt de Deelnemer de kleur van de dubbel (groen of rood) waarmee een specifiek gevraagde leg wordt gewonnen.

Winnende dubbel

Bij de Wedoptie "Winnende dubbel" voorspelt de Deelnemer de dubbel die gescoord wordt waarmee de wedstrijd wordt gewonnen.

9-dart finish

Bij de Wedoptie "9-dart finish" voorspelt de Deelnemer of een speler de leg wint door precies 9 dartpijlen te gooien.

Winnaar checkout double

De Wedoptie "Winnaar check out double" betreft een combinatie waarbij de speler inzet op welke speler de wedstrijd wint, een *Under/Over*-voorspelling voor de totale score van de laatste geworpen dartpijlen waarmee de *check out* wordt bewerkstelligd en in hoeverre de laatste dartscore een dubbele 20/10, 16/8 of anders zou zijn.

Wedopties voor virtuele Formule 1

Winnaar

Bij de Wedoptie "Winnaar" voorspelt de Deelnemer welke coureur een Formule 1-race wint. De winnaar is de coureur die als eerste over de finishlijn komt en daarmee de eerste plaats behaalt.

Weddenschappen worden afgehandeld op winst, tenzij 'Each-way' geselecteerd is. Een 'each-way-wedenschap' is een weddenschap die bestaat uit twee afzonderlijke inzetten van dezelfde waarde: één inzet op 'de selectie wint' en één inzet op 'de selectie plaatst zich' (volgens de geadverteerde plaatsingsvoorwaarden voor het evenement).

Voor 'each-way-weddenschappen' moet de inzet voor 'winst' en 'plaats' altijd gelijk zijn. Als de inzet voor 'plaats' hoger is dan de inzet voor 'winst', wordt de weddenschap niet geaccepteerd. Een each-way-accumulator wordt verwerkt als twee afzonderlijke inzetten: één voor 'winst' en één voor 'plaats', en beide delen worden afgehandeld volgens de eerder genoemde regels.

Plaats 2

Bij de Wedoptie "Plaats 2" voorspelt de Deelnemer welke coureur bij de eerste twee (2) eindigt. De Deelnemer wint de weddenschap als de coureur die hij heeft gekozen op één van deze posities eindigt, ongeacht of het als eerste of tweede finisht.

Plaats 3

Bij de Wedoptie "Plaats 3" voorspelt de Deelnemer welke coureur bij de eerste drie (3) eindigt. De

Deelnemer wint de weddenschap als de coureur die hij heeft gekozen op één van deze posities eindigt, ongeacht of het als eerste, tweede of derde finisht.

Forecast

Bij de Wedoptie "Forecast" voorspelt de Deelnemer de exacte volgorde van de eerste twee (2) coureurs. Bijvoorbeeld, als de Deelnemer denkt dat coureur A als eerste eindigt en coureur B als tweede, moet dit precies zo gebeuren om te winnen.

Tricast

Bij de Wedoptie "Tricast" voorspelt de Deelnemer de exacte volgorde van de eerste drie (3) coureurs. Bijvoorbeeld, als de Deelnemer denkt dat coureur A als eerste eindigt, coureur B als tweede en coureur C als derde, moet dit precies zo gebeuren om te winnen.

Reverse Forecast

Bij de Wedoptie "Reverse Forecast" voorspelt de Deelnemer welke twee (2) coureurs als eerste twee finishen, de volgorde maakt hierbij niet uit. De Deelnemer wint de weddenschap als coureur A en coureur B op de eerste twee plekken eindigen, ongeacht de volgorde waarin ze finishen.

Reverse Tricast

Bij de Wedoptie "Reverse Tricast" voorspelt de Deelnemer welke drie (3) coureurs als eerste drie finishen, de volgorde maakt hierbij niet uit. De Deelnemer wint de weddenschap als coureur A, coureur B en coureur C op de eerste drie plekken eindigen, ongeacht de volgorde waarin ze finishen.

Wedopties voor virtuele Greyhounds

Winnaar

Bij de Wedoptie "Winnaar" voorspelt de Deelnemer welke Greyhound een race wint. De winnaar is de Greyhound die als eerste de finishlijn passeert en daarmee de eerste plaats behaalt.

Weddenschappen worden afgehandeld op winst, tenzij 'Each-way' geselecteerd is. Een 'each-way-weddenschap' is een weddenschap die bestaat uit twee afzonderlijke inzetten van dezelfde waarde: één inzet op 'de selectie wint' en één inzet op 'de selectie plaatst zich' (volgens de geadverteerde plaatsingsvoorwaarden voor het evenement).

Voor each-way-weddenschappen moet de inzet voor 'winst' en 'plaats' altijd gelijk zijn. Als de inzet voor 'plaats' hoger is dan de inzet voor 'winst', wordt de weddenschap niet geaccepteerd. Een each-way-accumulator wordt verwerkt als twee afzonderlijke inzetten: één voor 'winst' en één voor 'plaats', en beide delen worden afgehandeld volgens de eerder genoemde regels.

Plaats 2

Bij de Wedoptie "Plaats 2" voorspelt de Deelnemer welke Greyhound bij de eerste twee (2) eindigt. De Deelnemer wint de weddenschap als de Greyhound die hij heeft gekozen op één van deze posities eindigt, ongeacht of het als eerste of tweede finisht.

Plaats 3

Bij de Wedoptie "Plaats 3" voorspelt de Deelnemer welke Greyhound bij de eerste drie (3) eindigt. De Deelnemer wint de weddenschap als de Greyhound die hij heeft gekozen op één van deze posities eindigt, ongeacht of het als eerste, tweede of derde finisht.

Forecast

Bij de Wedoptie "Forecast" voorspelt de Deelnemer de exacte volgorde van de eerste twee (2) Greyhounds. Bijvoorbeeld, als de Deelnemer denkt dat Greyhound A als eerste eindigt en Greyhound B als tweede, moet dit precies zo gebeuren om te winnen.

Tricast

Bij de Wedoptie "Tricast" voorspelt de Deelnemer de exacte volgorde van de eerste drie (3) Greyhounds. Bijvoorbeeld, als de Deelnemer denkt dat Greyhound A als eerste eindigt, Greyhound B als tweede en Greyhound C als derde, moet dit precies zo gebeuren om te winnen.

Wedopties voor virtuele Marbles

Winnaar

Bij de Wedoptie "Winnaar" voorspelt de Deelnemer welke knikker een race wint. De winnaar is de knikker die als eerste de finish bereikt en daarmee de eerste plaats behaalt.

Weddenschappen worden afgehandeld op winst, tenzij 'Each-way' geselecteerd is. Een 'each-way-weddenschap' is een weddenschap die bestaat uit twee afzonderlijke inzetten van dezelfde waarde: één inzet op 'de selectie wint' en één inzet op 'de selectie plaatst zich' (volgens de geadverteerde plaatsingsvoorwaarden voor het evenement).

Voor 'each-way-weddenschappen' moet de inzet voor 'winst' en 'plaats' altijd gelijk zijn. Als de inzet voor 'plaats' hoger is dan de inzet voor 'winst', wordt de weddenschap niet geaccepteerd. Een each-way-accumulator wordt verwerkt als twee afzonderlijke inzetten: één voor 'winst' en één voor 'plaats', en beide delen worden afgehandeld volgens de eerder genoemde regels.

Winner + Catchzone

Bij de Wedoptie 'Winnaar + Catchzone' voorspelt de Deelnemer welke knikker (of welk team) de race wint en in welke specifieke sectie of zone op de racebaan de knikker na het finishen terechtkomt.

Top 2

Bij de Wedoptie "Top-2" voorspelt de Deelnemer welke twee (2) specifieke knikkers in de top 2 zullen eindigen, ongeacht de volgorde. De Deelnemer wint de weddenschap als beide knikkers bij de eerste twee finishers zitten, ongeacht de volgorde waarin ze finishen.

Top 3

Bij de Wedoptie "Top-3" voorspelt de Deelnemer welke drie (3) specifieke knikkers in de top 3 zullen eindigen, ongeacht de volgorde. De Deelnemer wint de weddenschap als alle drie de knikkers bij de eerste drie finishers zitten, ongeacht de volgorde waarin ze finishen.

Top 2 + catchzone

Bij de wedoptie "Top-2 + catchzone" voorspelt de Deelnemer welke twee (2) specifieke knikkers, ongeacht de volgorde, in de top 2 zullen eindigen én in welke specifieke sectie of zone op de racebaan deze knikkers na het finishen terechtkomen, waarbij de Deelnemer de weddenschap wint als beide knikkers tot de eerste twee finishers behoren én in de door de Deelnemer voorspelde sectie of zone op de racebaan terechtkomen.

Top 3 + catchzone

Bij de Wedoptie "Top-3 + catchzone" voorspelt de Deelnemer welke drie (3) specifieke knikkers, ongeacht de volgorde, in de top 3 zullen eindigen én in welke specifieke sectie of zone op de racebaan deze knikkers na het finishen terechtkomen, waarbij de Deelnemer de weddenschap wint als alle drie de knikkers tot de eerste drie finishers behoren én in de door de Deelnemer voorspelde sectie of zone op de racebaan terechtkomen.

Wedopties voor virtuele Paardenrennen

Virtuele Paardenrennen – Flats

Winnaar

Bij de Wedoptie "Winnaar" voorspelt de Deelnemer welk paard een flat race wint. De winnaar is het paard dat als eerste de finishlijn passeert en daarmee de eerste plaats behaalt.

Weddenschappen worden afgehandeld op winst, tenzij 'Each-way' geselecteerd is. Een 'each-way-weddenschap' is een weddenschap die bestaat uit twee afzonderlijke inzetten van dezelfde waarde: één inzet op 'de selectie wint' en één inzet op 'de selectie plaatst zich' (volgens de geadverteerde plaatsingsvoorwaarden voor het evenement).

Voor 'each-way-weddenschappen' moet de inzet voor 'winst' en 'plaats' altijd gelijk zijn. Als de inzet voor 'plaats' hoger is dan de inzet voor 'winst', wordt de weddenschap niet geaccepteerd. Een each-way-accumulator wordt verwerkt als twee afzonderlijke inzetten: één voor 'winst' en één voor 'plaats', en beide delen worden afgehandeld volgens de eerder genoemde regels.

Plaats 2

Bij de Wedoptie "Plaats 2" voorspelt de Deelnemer welk paard bij de eerste twee (2) eindigt. De Deelnemer wint de weddenschap als het paard dat hij heeft gekozen op één van deze posities eindigt, ongeacht of het als eerste of tweede finisht.

Plaats 3

Bij de Wedoptie "Plaats 3" voorspelt de Deelnemer welk paard bij de eerste drie (3) eindigt. De Deelnemer wint de weddenschap als het paard dat hij heeft gekozen op één van deze posities eindigt, ongeacht of het als eerste, tweede of derde finisht.

Plaats 4

Bij de Wedoptie "Plaats 4" voorspelt de Deelnemer welk paard bij de eerste vier (4) eindigt. De Deelnemer wint de weddenschap als het paard dat hij heeft gekozen op één van deze posities eindigt, ongeacht of het als eerste, tweede, derde of vierde finisht.

Forecast

Bij de Wedoptie "Forecast" voorspelt de Deelnemer de exacte volgorde van de eerste twee (2) paarden. Bijvoorbeeld, als de Deelnemer denkt dat paard A als eerste eindigt en paard B als tweede, moet dit precies zo gebeuren om te winnen.

Tricast

Bij de Wedoptie "Tricast" voorspelt de Deelnemer de exacte volgorde van de eerste drie (3) paarden. Bijvoorbeeld, als de Deelnemer denkt dat paard A als eerste eindigt, paard B als tweede en paard C als derde, moet dit precies zo gebeuren om te winnen.

Reverse Forecast

Bij de Wedoptie "Reverse Forecast" voorspelt de Deelnemer welke twee (2) paarden als eerste twee finishen, de volgorde maakt hierbij niet uit. De Deelnemer wint de weddenschap als paard A en paard B op de eerste twee plekken eindigen, ongeacht de volgorde waarin ze finishen.

Reverse Tricast

Bij de Wedoptie "Reverse Tricast" voorspelt de Deelnemer welke drie (3) paarden als eerste drie finishen, de volgorde maakt hierbij niet uit. De Deelnemer wint de weddenschap als paard A, paard B en paard C op de eerste drie plekken eindigen, ongeacht de volgorde waarin ze finishen.

Virtuele Paardenrennen – US

Winnaar

Bij de Wedoptie "Winnaar" voorspelt de Deelnemer welk paard een race in de Verenigde Staten wint. De winnaar is het paard dat als eerste de finishlijn passeert en daarmee de eerste plaats behaalt.

Weddenschappen worden afgehandeld op winst, tenzij 'Each-way' geselecteerd is. Een 'each-way-weddenschap' is een weddenschap die bestaat uit twee afzonderlijke inzetten van dezelfde waarde: één inzet op 'de selectie wint' en één inzet op 'de selectie plaatst zich' (volgens de geadverteerde plaatsingsvoorwaarden voor het evenement).

Voor 'each-way-weddenschappen' moet de inzet voor 'winst' en 'plaats' altijd gelijk zijn. Als de inzet voor 'plaats' hoger is dan de inzet voor 'winst', wordt de weddenschap niet geaccepteerd. Een each-way-accumulator wordt verwerkt als twee afzonderlijke inzetten: één voor 'winst' en één voor 'plaats', en beide delen worden afgehandeld volgens de eerder genoemde regels.

Plaats 2

Bij de Wedoptie "Plaats 2" voorspelt de Deelnemer welk paard bij de eerste twee (2) eindigt. De Deelnemer wint de weddenschap als het paard dat hij heeft gekozen op één van deze posities eindigt, ongeacht of het als eerste of tweede finisht.

Plaats 3

Bij de Wedoptie "Plaats 3" voorspelt de Deelnemer welk paard bij de eerste drie (3) eindigt. De

Deelnemer wint de weddenschap als het paard dat hij heeft gekozen op één van deze posities eindigt, ongeacht of het als eerste, tweede of derde finisht.

Plaats 4

Bij de Wedoptie "Plaats 4" voorspelt de Deelnemer welk paard bij de eerste vier (4) eindigt. De Deelnemer wint de weddenschap als het paard dat hij heeft gekozen op één van deze posities eindigt, ongeacht of het als eerste, tweede, derde of vierde finisht.

Forecast

Bij de Wedoptie "Forecast" voorspelt de Deelnemer de exacte volgorde van de eerste twee (2) paarden. Bijvoorbeeld, als de Deelnemer denkt dat paard A als eerste eindigt en paard B als tweede, moet dit precies zo gebeuren om te winnen.

Tricast

Bij de Wedoptie "Tricast" voorspelt de Deelnemer de exacte volgorde van de eerste drie (3) paarden. Bijvoorbeeld, als de Deelnemer denkt dat paard A als eerste eindigt, paard B als tweede en paard C als derde, moet dit precies zo gebeuren om te winnen.

Reverse Forecast

Bij de Wedoptie "Reverse Forecast" voorspelt de Deelnemer welke twee (2) paarden als eerste twee finishen, de volgorde maakt hierbij niet uit. De Deelnemer wint de weddenschap als paard A en paard B op de eerste twee plekken eindigen, ongeacht de volgorde waarin ze finishen.

Reverse Tricast

Bij de Wedoptie "Reverse Tricast" voorspelt de Deelnemer welke drie (3) paarden als eerste drie finishen, de volgorde maakt hierbij niet uit. De Deelnemer wint de weddenschap als paard A, paard B en paard C op de eerste drie plekken eindigen, ongeacht de volgorde waarin ze finishen.