ALGEMENE GEBRUIKSVOORWAARDEN - Versie 30.03.2026

Art. 1 - Uitgevers van NAPOLEONSPORTS De uitgever van NAPOLEONSPORTS is de volgende onderneming: Napoleon Games Sports is een naamloze vennootschap naar Belgisch recht, met maatschappelijke zetel te Gentsesteenweg 505, 1080 Molenbeek, ingeschreven in de Kruispuntbank van Ondernemingen onder het nummer 0880.462.268. Napoleon Games Sports NV is houder van een vergunning F1 naar Belgisch recht voor het aanbieden van weddenschappen in een kansspelinrichting Klasse IV en een aanvullende vergunning F1+ naar Belgisch recht voor de exploitatie van weddenschappen via informatiemaatschappij-instrumenten. Hierna genoemd "Napoleon Games Sports NV".

Art. 2 - Definities

- **Bezoeker:** Een Bezoeker is iedere natuurlijke persoon die zich wenst te registreren om gebruik te maken van de op NAPOLEONSPORTS aangeboden diensten.
- **Cash Speler:** Een Cash Speler is een Speler die deelneemt aan diensten via NAPOLEONSPORTS met geldelijke Inzet.
- **Customer Service:** Customer Service is de dienst via NAPOLEONSPORTS waar elke Bezoeker/Speler terecht kan voor verdere informatie of bijstand. Deze dienst is evenwel ook beschikbaar op www.napoleongames.be.
- **Free Speler:** Een Free Speler is een Speler die deelneemt aan diensten via NAPOLEONSPORTS zonder geldelijke Inzet.
- **Inzet:** De Inzet is het geheel van financiële middelen, van welke aard ook, die de Speler aan het risico van de Weddenschap bloot stelt.
- **Kansspel:** Een Kansspel is elk spel, waarbij een ingebrachte Inzet van om het even welke aard, hetzij het verlies van deze Inzet door minstens één der Spelers, hetzij een Winst van om het even welke aard voor minstens één der Spelers, of inrichters van het spel tot gevolg heeft en waarbij het toeval een zelfs bijkomstig element is in het spelverloop, de aanduiding van de winnaar of de bepaling van de winstgrootte. Er kunnen op NAPOLEONSPORTS spelen gespeeld worden die alle elementen van een Kansspel of Weddenschap bevatten doch waar geen inzet voor vereist is. Voor de toepassing van deze Voorwaarden wordt met Kansspel dan ook een Kansspel of een Weddenschap, naargelang het geval, bedoeld zoals in deze Voorwaarden gedefinieerd, zonder dat daarvoor evenwel een Inzet is vereist.
- **NAPOLEONSPORTS:** Onder 'NAPOLEONSPORTS' dient verstaan te worden het onlineplatform waarop een geheel van diensten door de Vennootschap wordt aangeboden dan wel een of meerdere diensten die door de Vennootschap worden aangeboden via informatiemaatschappij-instrumenten. Onder voorgaand wordt onder andere, doch niet beperkend begrepen www.napoleonsports.be, sociale media en de mobiele applicatie(s).

- **Reglement Weddenschappen:** De Regels voor weddenschappen en kansspelen zijn de regels die van toepassing zijn op Weddenschappen.
- **Spel:** Een Spel is een Kansspel dat wordt aangeboden op NAPOLEONSPORTS.
- **Speler:** Een Speler is iedere Bezoeker die na geldige registratie en na verificatie van aanmeldingsgegevens gebruik maakt van de diensten via NAPOLEONSPORTS.
- **Spelersaccount:** Een Spelersaccount is het geheel van onder meer persoonlijke registratiegegevens, aanmeldingsgegevens en Spelersrekening die de Speler toelaten van de diensten op NAPOLEONSPORTS gebruik te maken.
- **Spelersrekening:** Een Spelersrekening is een persoonlijke rekening van een Speler op NAPOLEONSPORTS waarop gelden kunnen worden gecrediteerd en gedebiteerd.
- **Spelreglement:** Het Spelreglement is het geheel van regels van toepassing op het specifieke Spel, te begrijpen als een Kansspel.
- **Spelsessie:** Een Spelsessie is de termijn tussen het opstarten en afsluiten van een Spel, waarin één of meerdere Spelrondes kunnen worden gespeeld.
- **Spelronde:** Een Spelronde is de termijn vanaf de start van het Kansspel tot en met het resultaat van dat Kansspel.
- **Vennootschap:** De Vennootschap is Napoleon Games Sports NV en, voor zover als relevant, de met haar verbonden ondernemingen.
- **Weddenschap:** Een Weddenschap is een Kansspel waarbij elke Speler een Inzet inbrengt en waarbij Winst of verlies wordt opgeleverd die niet afhangt van een daad gesteld door de Speler, maar van de verwezenlijking van een onzekere gebeurtenis die zich voordoet zonder tussenkomst van de Spelers.
- **Wedstrijd:** Een spel in engerlei vorm waarbij geen Inzet is vereist en waarbij de deelnemers de uitkomst kunnen beïnvloeden door hun artistieke, fysieke of intellectuele vaardigheden, zonder noodzakelijkerwijs een element van toeval uit te sluiten. De winst kan in dit geval uitgekeerd worden in de vorm van financiële middelen, fysieke prijzen of anders zoals nader in de relevante wedstrijdvoorwaarden is bepaald.
- **Winst:** De Winst is het geheel van financiële middelen dat de Speler ontvangt op het einde van de Weddenschap verminderd met de Inzet of op het einde van een Kansspel.

Art. 3 - Aangeboden diensten De Vennootschap biedt via NAPOLEONSPORTS haar Spelers een wettelijk toegestaan online speelervaring aan in overeenstemming met de vigerende regelgeving. Het aanbod bestaat uit:

- **Kansspelen:** Er kunnen op NAPOLEONSPORTS spelen gespeeld worden die alle elementen van een Kansspel of Weddenschap bevatten doch waar geen inzet voor vereist is. Voor de toepassing van deze Voorwaarden wordt met Kansspel dan ook een Kansspel of een Weddenschap, naargelang het geval, bedoeld zoals in deze Voorwaarden gedefinieerd, zonder dat daarvoor evenwel een Inzet is vereist.
- **Weddenschappen:** Er kan enkel met financiële Inzet gespeeld worden.
- **Wedstrijden:** Er kan enkel gespeeld worden zonder Inzet.

Alles dat noodzakelijk of nuttig is om de Speler te laten deelnemen aan Kansspelen, Weddenschappen en/of Wedstrijden en/of enig ander aanbod en in het algemeen alles wat noodzakelijk of nuttig is voor de werking van NAPOLEONSPORTS.

Art. 4 - Algemeen De toegang tot en het gebruik van NAPOLEONSPORTS is onderworpen aan onderhavige algemene gebruiksvoorwaarden (hierna “Voorwaarden”). Door de Voorwaarden expliciet te aanvaarden bij het aanmaken van een Spelersaccount alsook bij het aanloggen met de Spelersaccount ingeval nieuwe Voorwaarden zijn aangemaakt en dus voorafgaand aan het deelnemen aan enig Kansspel, Weddenschap of Wedstrijd, aanvaardt iedere Speler expliciet, onvoorwaardelijk en onherroepelijk dat hij/zij evenals zijn rechtsopvolgers verbonden zijn door onderhavige Voorwaarden, met uitsluiting van alle andere.

Deze Voorwaarden omvatten bovendien: de Regels voor weddenschappen en kansspelen; en de spelreglementen die specifiek van toepassing zijn op de individuele spelen of Weddenschappen die op NAPOLEONSPORTS worden aangeboden of de regels die van toepassing zijn op enige ander aanbod op NAPOLEONSPORTS die er integraal deel van uitmaken en waarmee iedere Speler zich uitdrukkelijk akkoord verklaart door het spelen van dergelijk spel, Weddenschap of enig ander aanbod, alsook de reglementen die van toepassing zijn op Wedstrijden, en waarvan de Speler voor eigenlijke deelname aan een Spel, weddenschap of enig ander aanbod of Wedstrijd kennis kan nemen.

De Vennootschap behoudt zich het recht voor om onderhavige Voorwaarden, zoals hoger omschreven, de toegang tot en de inhoud van NAPOLEONSPORTS, alsook het Reglement Weddenschappen en de Spelreglement(en) of de regels die van toepassing zijn op enig aanbod op NAPOLEONSPORTS op elk moment en op enigerlei wijze te wijzigen, zonder dat enige voorafgaandelijke kennisgeving vereist is. In geval van een wijziging van onderhavige Voorwaarden, met uitzondering van (i) de Spelreglementen gelinkt aan individuele spelen, (ii) de regels van toepassing op enig ander aanbod op NAPOLEONSPORTS of (iii) de reglementen van toepassing op Wedstrijden, worden de Spelers hiervan ingelicht bij de eerstvolgende aanmelding op NAPOLEONSPORTS. Dergelijke wijziging dient expliciet aanvaard te worden door iedere Speler die verder gebruik wenst te maken van de diensten op NAPOLEONSPORTS.

Het feit dat de Vennootschap zich op een bepaald moment niet beroept op een bepaling van onderhavige Voorwaarden, kan geenszins worden geïnterpreteerd als het verzaken aan enig recht of enige bepaling. Indien de Vennootschap aan een afzonderlijke Speler ten uitzonderlijke en persoonlijke titel een afwijking op onderhavige Voorwaarden toestaat, kan dit voor de betrokken Speler nooit als een verworven recht worden beschouwd.

Art. 5 - Registratie Registratie op NAPOLEONSPORTS is enkel toegelaten voor natuurlijke personen die handelings- en wilsbekwaam en minstens 21 jaar zijn. Iedere natuurlijke persoon heeft recht op maximum 1 Spelersaccount op NAPOLEONSPORTS. Spelers die voor 1 september 2024 een Spelersaccount hadden doch op voormelde datum nog geen 21 jaar oud zijn zullen hun Spelersaccount behouden doch zullen tot de datum dat ze 21 jaar oud worden geen Weddenschappen kunnen plaatsen. Zij zullen wel aan Wedstrijden en Kansspelen of enig ander aanbod dat geen Weddenchap uitmaakt, kunnen deelnemen doch de uitbetaling van een prijs in welke vorm dan ook is voor hen uitgesloten. Zij komen met andere woorden niet in aanmerking voor enige vorm van prijsdistributie ingeval zij een winnaar van de Wedstrijd zouden blijken te zijn.

Indien de Vennootschap een redelijk vermoeden heeft of vaststelt dat één natuurlijke persoon rechtstreeks of onrechtstreeks de controle heeft over meerdere Spelersaccounts, ongeacht het feit of hier in hoofde van de Speler sprake is van kwade trouw of niet, behoudt de Vennootschap zich uitdrukkelijk het recht voor om iedere Spelersaccount waarvan de gegevens niet overeenstemmen met de werkelijke identificatiegegevens van de natuurlijke persoon te blokkeren alsook de erop aanwezige gelden te blokkeren, zonder dat de Speler hierop enig recht kan laten gelden. De Vennootschap behoudt zich in dat geval ook alle rechten voor om verdere juridische stappen te ondernemen, daaronder begrepen een strafklacht.

De Spelersaccount is strikt persoonlijk, mag in geen geval worden overgedragen aan een derde en mag evenmin door een derde worden gebruikt. Elke Speler is verantwoordelijk voor het waarheidsgetrouw, volledig, nauwkeurig en correct invoeren en up-to-date houden van zijn gegevens. De Vennootschap behoudt zich het recht voor om te allen tijde en op elke wijze de juistheid van de gegevens te controleren. Om geldig te registreren moet de hierna beschreven procedure gevolgd te worden.

De Bezoeker vult verplicht volgende gegevens in: rijksregisternummer (of equivalent), naam en voornaam (zoals vermeld op de identiteitskaart), geslacht, geboortedatum, geboorteplaats adres, postcode, woonplaats, nationaliteit, telefoonnummer, e-mailadres, gebruikersnaam, beroep en wachtwoord.

Het telefoonnummer kan, mits het naleven van een verificatieprocedure, door de Speler te allen tijde worden aangepast. Alle andere gegevens kunnen enkel door uitdrukkelijke tussenkomst van de Customer Service afdeling van de Vennootschap worden gewijzigd voor zover deze overeenkomen met de relevante identificatiedocumenten.

De Vennootschap behoudt zich het recht voor om eenzijdig het gebruik van een bepaalde gebruikersnaam of wachtwoord te verbieden dat naar haar mening ongepast is of in strijd met de openbare orde of goede zeden.

In geval van verlies, diefstal of het vergeten van de Spelersaccount en/of de daaraan verbonden gegevens of enig ander relevant gegeven eigen aan de Speler, moet de Speler onmiddellijk contact opnemen met Customer Service. Na verificatie van de identiteit, zal de Vennootschap alle maatregelen treffen om de Speler opnieuw toegang te verlenen tot zijn/haar Spelersaccount en/of alle andere relevante gegevens.

Iedere Speler bevestigt dat hij op geen enkele manier van de mogelijkheid om een Spelersaccount te openen, gebruik zal maken met het oog op het misbruiken van Kansspelen, Weddenschappen, Wedstrijden, promoties, rewards, boosts en gelijk welk ander aanbod of dienst dat beschikbaar is op NAPOLEONSPORTS. Ingeval de Vennootschap enige vorm van misbruik vaststelt of dat redelijkerwijze kan vermoeden, behoudt zij zich het recht voor om de relevante Kansspelen, Weddenschappen, Wedstrijden, promoties, rewards, boosts en gelijk welk ander aanbod of dienst dat beschikbaar is op NAPOLEONSPORTS niet beschikbaar te maken voor dergelijke Speler, evenals de Spelersaccount die met dit oogmerk werd aangemaakt of gebruikt, inclusief de daaraan verbonden spelersaccounts, te blokkeren of te

herroepen of af te sluiten, alsook de betrokken transacties te blokkeren, te stoppen en de eventuele gelden in te houden zonder dat de Speler hier enig recht op kan laten gelden. De Vennootschap behoudt zich bovendien het recht voor alle andere (juridische) rechten uit te oefenen of in te roepen die het toepasselijk recht haar biedt om haar belangen te vrijwaren.

Art. 6 - Toegang Elke Speler is verantwoordelijk voor het beheer van zijn Spelersaccount en de vertrouwelijkheid van alle gegevens die door de Speler worden ingevoerd zoals maar niet uitsluitend, gebruikersnaam en wachtwoord. De Vennootschap kan op geen enkel moment en op geen enkele wijze aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik of misbruik dat door een derde, al dan niet met medewerking of medeweten van de Speler, wordt gemaakt van de Speler's Spelersaccount en/of de gegevens die door de Speler worden overgemaakt aan de Vennootschap of op NAPOLEONSPORTS beschikbaar worden gesteld.

Indien de Speler kennis heeft van het feit dat een andere persoon met zijn logingegevens of op enige andere niet toegestane manier toegang heeft tot NAPOLEONSPORTS, of indien hij kennis heeft van enig ander misbruik door een derde, licht hij de Vennootschap hiervan onmiddellijk in per e-mail op volgend adres: support@napoleongames.be. De Speler is volledig en alleen verantwoordelijk voor elke activiteit op en met zijn/haar Spelersaccount.

De Vennootschap is niet verantwoordelijk voor verlies of schade die de Speler zou hebben opgelopen door het ongeoorloofde gebruik van zijn/haar Spelersaccount door hemzelf/haarzelf, door derden of anderszins, ongeacht of de Speler hiervan op de hoogte was of niet.

De Vennootschap behoudt zich eenzijdig het recht voor om, behalve alle andere middelen die het toepasselijk recht haar bieden, ook de toegang tot NAPOLEONSPORTS te ontzeggen aan elke Speler die onderhavige Voorwaarden en/of het toepasselijk recht niet respecteert. Bij geschil aanvaardt de Speler dat de registratiegegevens en logingegevens of enige andere gegevens die hij/zij heeft opgegeven en die geregistreerd zijn op NAPOLEONSPORTS als enige bewijskracht hebben tussen partijen. Het is eveneens verboden dat Bezoekers en/of Spelers de toegankelijkheid tot NAPOLEONSPORTS verstoren, verhinderen of op enige manier bemoeilijken of dit te proberen via welk middel ook.

Art. 7 - Deelname, Inzet en Winst

- **Algemeen:** Indien de Speler recht heeft op deelname aan een "welcome offer", dan kan hij/zij daar slechts éénmaal van gebruik maken. Dit betekent dat de Speler van dergelijk aanbod slechts éénmaal gebuik kan maken op NAPOLEONSPORTS. Dit betekent bovendien dat indien de Speler op NAPOLEONSPORTS van een welcome offer heeft kunnen gebruik maken, hij/zij dat niet meer zal kunnen doen op NAPOLEONCASINO noch op NAPOLEONDICE. De Bezoeker en/of Speler verbindt zich ertoe om geen enkel gedrag te vertonen dat schade kan toebrengen (daaronder begrepen zonder exhaustief te zijn elke vorm van schade van financiële, technische, operationele of juridische schade) aan de Vennootschap, haar reputatie, aan NAPOLEONSPORTS, haar software, haar Kansspelen, haar Weddenschappen, haar Wedstrijden en andere spelen, producten en diensten noch aan of andere Bezoekers/Spelers of dat afbreuk kan doen

aan de goede en correcte werking van NAPOLEONSPORTS, haar software, haar Kansspelen en Weddenschappen, Wedstrijden, spelen en andere producten en diensten en al wat daarmee verbonden is inclusief de Vennootschap. De Bezoekers/Spelers verbinden zich ertoe zich te onthouden van elke vorm van manipulaties, gedragingen, handelingen of communicaties in de meest ruime zin van het woord die Bezoekers/spelers, hun spelbeleving en hun relatie met de Vennootschap en NAPOLEONSPORTS in het gevaar zouden brengen, zouden verhinderen, zouden negatief beïnvloeden of hen op enige manier schade zouden toebrengen. Het is strikt verboden om de werking van de aangeboden Kansspelen, Weddenschappen en Wedstrijden en andere spelen, producten en diensten te veranderen of te beïnvloeden of dit te proberen via welk middel ook, daaronder begrepen om de resultaten, de onpartijdigheid of elk bepalend element van een Kansspel of Weddenschap of Wedstrijd te veranderen. Het is eveneens verboden om met computervirussen of enige andere code of software of enige andere methode of techniek de normale werking of de functies van NAPOLEONSPORTS, haar software of haar Kansspelen en Weddenschappen, Wedstrijden of andere producten of diensten te hinderen, te vervalsen, te onderbreken, te vernietigen of te beperken noch de aangepaste inhoud terug aan te bieden of te (her-)gebruiken. In het geval dat de Vennootschap redelijkerwijs van oordeel is dat de Bezoeker/Speler hoger genoemde handelingen heeft gesteld, behoudt het zich het recht voor de Spelersaccount onmiddellijk op te zeggen of te blokkeren, het op de Spelersrekening gecrediteerde bedrag niet terug te storten en de Bezoeker de toegang tot alle andere internetsites, de diensten en software die NAPOLEONSPORTS of de Vennootschap zou aanbieden, te verbieden, en dit alles zonder enige vorm van verhaal van welke aard ook. De Vennootschap behoudt zich bovendien het recht voor alle andere (juridische) rechten uit te oefenen of in te roepen die het toepasselijk recht haar biedt om haar belangen te vrijwaren.

- **Kansspelen:** Deelname aan de aangeboden Kansspelen is toegelaten aan Spelers vanaf 21 jaar. Deelname aan een Kansspel gebeurt door aan de relevante deelnamevoorwaarden in het Spelreglement te voldoen. De mogelijke Winsten zijn consulteerbaar in het Spelreglement. Na afloop van een Spelronde wordt de Speler onmiddellijk ingelicht over het resultaat en wordt de eventuele Winst onmiddellijk gecrediteerd op zijn Spelersrekening. Indien een Spelronde onderbroken zou worden vóór het einde van de Spelronde, door toedoen van de Speler, verliest de Speler de mogelijkheid op Winst. Indien een Spelronde onderbroken zou worden vóór het einde van de Spelronde, door een technisch probleem van gelijk welke aard, wordt de Speler verzocht onmiddellijk contact op te nemen met Customer Service. Na analyse van het spelverloop en het technisch probleem wordt door de Vennootschap of de bevoegde derde partij een technisch verslag opgemaakt, rekening houdend met het Spelreglement, de onderhavige Voorwaarden of de relevante voorwaarden die in dat geval van toepassing zijn. Het technisch verslag van het verloop van deze Spelronde zal gelden als enige bewijs voor berekening van Winst of verlies en kan niet ter discussie gebracht worden. Indien zou blijken dat het verloop van één of meerdere Spelrondes niet in overeenstemming is of geweest is met het Spelreglement, de relevante voorwaarden eigen aan het betrokken Kansspel of met onderhavige Voorwaarden en dit

om welke reden dan ook, behoudt NAPOLEONSPORTS zich het recht voor het resultaat van deze Spelrondes te corrigeren volgens het normaal spelverloop. Eventuele Winsten of verliezen van de Speler tijdens deze afwijkende Spelronde(s) kunnen door de Vennootschap eveneens worden gecorrigeerd zonder voorafgaandelijke kennisgeving aan de betrokken Speler. Het technisch verslag, dat door de Vennootschap wordt opgemaakt na analyse van één of meerdere Spelrondes die niet in overeenstemming zijn verlopen met het Spelreglement, de relevante voorwaarden eigen aan het betrokken Kansspel of met de onderhavige Voorwaarden en dit om welke reden dan ook, van het verloop van deze afwijkende Spelronde(s) zal gelden als enige bewijs voor berekening van (gecorrigeerde) Winst of verlies en kan niet ter discussie gebracht worden. De Vennootschap houdt zich het recht voor om gelden die op basis van het voornoemde technisch verslag onterecht aan de Speler zijn toegekend en die door deze laatste van zijn/haar Spelersrekening zijn afgehaald, terug te vorderen. Het verloop van een Spelronde uit het verleden kan door de Speler niet als referentie worden gebruikt voor Winst of verlies in toekomstige Spelrondes.

- **Weddenschappen:** Deelname aan de aangeboden Weddenschappen is toegelaten aan Cash Spelers vanaf 21 jaar. Deelname aan een Weddenschap gebeurt door de Inzet van een bepaalde som, vrij te kiezen door de Cash Speler. De Inzet van elke Weddenschap wordt onmiddellijk gedebiteerd van de Spelersrekening. Indien de Spelersrekening van de Cash Speler ontoereikend is voor de gekozen Inzet, kan de Cash Speler niet deelnemen aan een nieuwe Weddenschap met deze Inzet. De mogelijke Winst wordt bepaald door de Inzet en de aangeboden notering en is onmiddellijk consulteerbaar. Na afloop van de Weddenschap wordt de Cash Speler onmiddellijk ingelicht over het resultaat en wordt de eventuele Winst onmiddellijk gecrediteerd op zijn Spelersrekening. Indien zou blijken dat een fout resultaat en/of foute eventuele Winst is meegedeeld aan de Speler, behoudt de Vennootschap zich het recht voor om dit zonder voorafgaande kennisgeving te corrigeren. De Vennootschap behoudt zich het recht voor om het bedrag van de individuele of collectieve Inzet per Weddenschap en/of per dag en/of per maand te beperken.

Art. 8 - Beheer van de Spelersaccount Elke **Speler** heeft een **Spelersaccount** op **NAPOLEONSPORTS** die hij/zij aangemaakt heeft bij zijn/haar registratie. De sommen die op de **Spelersrekening** worden gestort, kunnen enkel worden gebruikt om deel te nemen aan **Weddenschappen** op **NAPOLEONSPORTS**. In overeenstemming met deze Voorwaarden en de wettelijke bepalingen, kan de **Cash Speler** ten allen tijde gelden opvragen van de **Spelersrekening** door overschrijving naar de bankrekening van de **Speler**.

De **Vennootschap** beheert via **NAPOLEONSPORTS** de **Winst** en het verlies op de **Spelersrekening** van de **Cash Speler**. Deze laatste mandateert hier de **Vennootschap** uitdrukkelijk toe. Bij aanvang van elke **Weddenschap** wordt de **Spelersrekening** van de **Cash Speler** op **NAPOLEONSPORTS** door de **Vennootschap** onmiddellijk gedebiteerd met de **Inzet**. Na elke **Spelronde** wordt de **Spelersrekening** van de **Cash Speler**, in voorkomend geval, onmiddellijk gecrediteerd met de **Winst** van de **Cash Speler**.

De **Vennootschap** behoudt zich het recht voor om op elk moment, zonder voorafgaandelijke kennisgeving aan de **Speler**, een **Spelersaccount** tijdelijk of permanent, gedeeltelijk of volledig te blokkeren teneinde de juistheid van eender welk van de verstrekte gegevens te controleren, fraude te onderzoeken en tegen te gaan of het onderzoek van **Weddenschappen** uit te voeren en in het algemeen naar aanleiding van elk onderzoek op de naleving van de toepasselijke wetgeving, deze Voorwaarden, de **Spelreglementen** of enige andere toepasselijke voorwaarden. De **Vennootschap** heeft steeds het recht om de account onmiddellijk te blokkeren (zelfs in de loop van een **Weddenschap**) bij niet-naleving of verdenking van niet-naleving van de toepasselijke wetgeving, deze Voorwaarden, de **Spelreglementen** of enige andere toepasselijke voorwaarden. In dat geval heeft de **Vennootschap** recht op de sommen die op de **Spelersrekening** van de **Cash Speler** staan om de eventuele administratieve kosten en de eventuele schadevergoeding die de **Speler** verschuldigd is, te innen.

De Belgische kansspelwetgeving geeft aan dat een maximale stortingslimiet van €200 per glijdende week (een periode van 7 opeenvolgende dagen) moet worden ingesteld op de **Spelersaccount** (“Stortingslimiet”). Deze wetgeving laat de **Cash Speler** toe om de voorziene wekelijkse Stortingslimiet te verhogen mits deze niet als wanbetaler gekend is bij de Centrale voor kredieten aan particulieren van de Nationale Bank van België (“NBB”). Elke **Cash Speler** kan op elk moment een verhoging van zijn of haar wekelijkse Stortingslimiet aanvragen. Deze aanvraag tot verhoging zal in werking treden na een bedenktijd van 72 uur (i.e. cool down periode) en op voorwaarde dat de **Cash Speler** op dat moment niet gekend is als wanbetaler bij de Centrale voor kredieten aan particulieren van de NBB. De **Vennootschap** behoudt zich het recht om verdere beperkingen op te leggen naar aanleiding van een verzoek tot verhoging van de eerder genoemde Stortingslimiet. Deze verdere beperkingen zullen de **Cash Speler** dan kenbaar gemaakt worden op het moment van zijn of haar verzoek tot verhoging van de Storingslimiet. Een verzoek tot verlaging van een stortingslimiet zal onmiddellijk in werking treden.

De uitbetalingen van de **Spelersrekening** gebeuren uitsluitend via overschrijving. De **Vennootschap** schrijft de bedragen alleen over naar de Europese bankrekening die de **Cash Speler** bij zijn registratie of op de uitbetalingsaanvraag meedeelt en waarvan de **Speler** garandeert dat de opgegeven Europese bankrekening aan hem/haar toebehoort. De **Vennootschap** controleert de bankrekening niet systematisch doch enkel op ad hoc basis in geval van ernstige vermoedens van schending van de toepasselijke wetgeving, deze Voorwaarden, de **Spelreglementen** of enige andere toepasselijke voorwaarden. De overschrijving wordt ten laatste 5 bankwerkdagen na het verzoek van de **Cash Speler** uitgevoerd. De **Vennootschap** zal steeds een minimumbedrag opstellen m.b.t. uitbetalingen, behalve in het geval van een afsluiting van een **Spelersaccount** bij **NAPOLEONSPORTS**.

Als een **Cash Speler** gelden wil opvragen die hij/zij gestort heeft op zijn **Spelersrekening** zonder dat deze eerst werden ingezet op een **Weddenschap**, behoudt de **Vennootschap** zich het recht voor de opvraging ervan te weigeren, onder andere omwille van mogelijke anti-witwasmisbruiken, zolang het geheel (100%) van de gelden niet werd ingezet.

De **Vennootschap** is gemachtigd om veiligheidscontroles of gelijk welke andere controle uit te voeren alvorens een overschrijving uit te voeren. In dat geval dient de **Speler** op verzoek van **NAPOLEONSPORTS** een aanvraag tot uitbetaling schriftelijk te bevestigen, met bewijs van zijn/haar bankgegevens en een kopie (recto/verso) van zijn/haar identiteitskaart en, indien de **Vennootschap** dit nodig acht, een officieel bewijs van woonst, uitgegeven door de stad of gemeente waar de **Speler** zijn officiële verblijfplaats heeft. Indien deze gegevens niet overeenstemmen met de gegevens die werden verstrekt aan de **Vennootschap**, kan de betaling niet doorgaan.

Bij elk vermoeden van identiteits- of bankfraude of bij elk vermoeden dat de **Speler** de toepasselijke wetgeving, deze Voorwaarden, de **Spelreglementen** of enige andere toepasselijke voorwaarden niet heeft nageleefd, behoudt de **Vennootschap** zich het recht voor om een **Spelersaccount** te blokkeren of af te sluiten en/of niet tot uitbetaling over te gaan en alle juridische maatregelen te nemen die ze nodig acht. Indien de **Speler** geen geldig kopie van zijn identiteitskaart en, indien gevraagd door de **Vennootschap**, geen officieel bewijs van woonst uitgegeven door de stad/gemeente kan aanleveren waarvan de gegevens (naam, voornaam, geboortedatum, straatnaam, huisnummer, postcode, gemeente/stad) integraal overeenstemmen met de gegevens geregistreerd op de **Spelersaccount** noch enig ander gevraagd bewijs kan aanleveren, zal de **Vennootschap** het recht hebben om de **Spelersaccount** te blokkeren en niet tot uitbetaling over te gaan.

De tegoeden waarvan de **Speler** uitdrukkelijk om uitbetaling heeft verzocht, zullen na verloop van 3 maanden na het verzoek om uitbetaling onherroepelijk en zonder mogelijkheid tot verzet eigendom worden van de **Vennootschap**, met verlies van alle rechten voor de **Speler** en diens rechtsopvolgers, waarmee iedere **Bezoeker** zich uitdrukkelijk akkoord verklaart, indien door de betrokken **Speler** binnen deze termijn van 3 maanden geen geldig kopie van zijn identiteitskaart en, indien gevraagd door de **Vennootschap**, geen officieel bewijs van woonst uitgegeven door de stad/gemeente kan aanleveren waarvan de gegevens (naam, voornaam, geboortedatum, straatnaam, huisnummer, postcode, gemeente/stad) integraal overeenstemmen met de gegevens geregistreerd op de **Spelersaccount** noch enig ander gevraagd bewijs kan aanleveren.

De **Vennootschap** behoudt zich het recht voor om de **Spelersaccount** van een **Speler** af te sluiten, zonder verantwoording en naar eigen goeddunken, indien er gedurende 12 maanden geen activiteit was op zijn **Spelersaccount**. De **Speler** zal tijdig door de **Vennootschap** via een mail op het opgegeven emailadres op de hoogte worden gebracht dat zijn **Spelersaccount** afgesloten zal worden wegens inactiviteit. De tegoeden die de betrokken **Speler** op zijn **Spelersrekening** heeft staan op het ogenblik dat er minstens 12 maanden is verstreken sinds de laatste maal dat de **Speler** zich rechtsgeldig heeft aangemeld op de **Spelersaccount**, worden onherroepelijk en zonder mogelijkheid tot verzet na verloop van 7 dagen vanaf de kennisgeving eigendom van de **Vennootschap**, met verlies van alle rechten voor de **Speler** en diens rechtsopvolgers, waarmee iedere **Speler** zich uitdrukkelijk akkoord verklaart.

De **Vennootschap** behoudt zich het recht voor om de kosten voor het storten van geld op zijn/haar **Spelersrekening** bij **NAPOLEONSPORTS** aan de **Cash Speler** aan te rekenen.

Bepaalde dienstverleners van de **Vennootschap** zijn in staat om de overschrijvingen naar de **Spelersrekening** van een **Cash Speler** te limiteren. Betalingen met kredietkaarten zijn niet toegelaten. De **Vennootschap** behoudt zich het recht voor om op gelijke welke wijze met de **Speler** in te communiceren, onder meer wat betreft communicatie van informatieve aard, communicatie in het kader van een administratieve procedure of een klachtenregeling of het beheer van het **Spelersaccount**.

Art. 9 - Customer Service De **Bezoeker/Speler** kan zich bij problemen, opmerkingen of klachten richten tot de klantendienst via verschillende kanalen:

- Telefoon op het nummer (+32) 078 077 013 (tussen 09:00 en 01:00)
- Chat (tussen 09:00 en 01:00) of chatbot (24u/7d)
- Contactformulier op de website
- E-mail op het adres support@napoleongames.be

Customer Service zal de aanvraag, opmerking of klacht van de **Bezoeker** analyseren en trachten de **Bezoeker/Speler** zo snel mogelijk verder te helpen. Indien geen onmiddellijke oplossing mogelijk is, zal **Customer Service** de gegevens overmaken aan de bevoegde dienst voor verdere behandeling. **Customer Service** zal de **Bezoeker/Speler** contacteren zodra de bevoegde dienst het onderzoek heeft afgerond of indien bijkomende gegevens vereist zijn. **Customer Service** is onder geen enkele omstandigheid verantwoordelijk voor de correctheid van de verstrekte informatie en de **Vennootschap** kan geenszins aansprakelijk gesteld worden met betrekking tot de verstrekte informatie.

Art. 10 – Uitsluiting

- **Time-out:** Als de **Speler** het gevoel heeft dat er nood is aan een periode zonder **Weddenschappen**, dan kan hij/zij op **NAPOLEONSPORTS** een pauze inlassen voor een periode variërend van 24 uur tot 6 maanden, of onbeperkt.
- **Zelfuitsluiting:** Als de **Speler** zichzelf wil beschermen, dan kan hij/zij kiezen voor de optie zelfuitsluiting. Bij deze optie is het niet mogelijk de **Spelersaccount** vroegtijdig te heropenen. Bij een zelfuitsluiting kan de **Speler** de **Spelersaccount** niet meer gebruikt worden voor enige vorm van **Weddenschappen**. Er kan ook niet meer ingelogd worden of verzocht worden om zelfuitsluiting eerder dan de ingestelde periode te annuleren.
- **Sluiting van het Spelersaccount:** Als de **Speler** zijn/haar **Spelersaccount** wil sluiten, moet deze functie gebruikt worden. Nadat de sluiting van de **Spelersaccount** werd bevestigd, word de **Speler** automatisch uitgelogd en kan die geen van de volgende activiteiten meer uitvoeren:
    - Inloggen met de **Spelersaccount**
    - Spelen van **Weddenschappen**
    - Geld storten of geld opnemen vanaf de **Spelersaccount**

Hoe kan de Spelersaccount heropend worden? De **Speler** heeft steeds de keuze om zijn/haar **Spelersaccount** te heropenen. Hiervoor moet de **Speler** de onderstaande stappen volgen:

1. Invoeren gebruikersnaam/e-mail en wachtwoord
2. In het pop-up venster krijg de **Speler** de keuze om zijn/haar **Spelersaccount** te heropenen. Selecteer deze optie
3. Indien de **Speler** ervoor kiest om de **Spelersaccount** te heropenen zal hij/zij om veiligheidsredenen zijn/haar gebruikersnaam/e-mail en wachtwoord opnieuw moeten invoeren
4. De **Speler** kan dan opnieuw beginnen met spelen Voor al het voorgaande zie: https://napoleonsports.be/nl-be/profile/responsible-gaming

Uitschrijving Kansspelcommissie (KSC): De Kansspelcommissie is een onafhankelijk orgaan met eigen procedures. De **Vennootschap** kan niet aangesproken worden over de werking van deze procedures. De **Speler** kan zich op elk moment uitschrijven bij de Belgische Kansspelcommissie. De **Speler** heeft dan niet langer toegang tot kansspelen. De procedure tot vrijwillige uitschrijving staat beschreven op https://www.gamingcommission.be/nl/bescherming-van-de-spelers/toegangsverbod/vrijwillige-aanvraag.

Spelers met een toegangsverbod kunnen niet deelnemen aan **Weddenschappen** aangeboden op **NAPOLEONSPORTS**. **Spelers** kunnen hun toegangsverbod ongedaan maken door het doorlopen van de voorziene procedure bij de Belgische Kansspelcommissie. Na een wachttijd van 3 maanden vanaf de dag dat de Belgische Kansspelcommissie de aanvraag heeft ontvangen, heeft de **Speler** opnieuw toegang tot kansspelen.

Art. 11 - Intellectuele eigendom

NAPOLEONSPORTS en verbonden domeinnaam en alle rechten ter zake zijn de exclusieve eigendom van de **Vennootschap** of haar partners. Deze elementen vormen creaties die beschermd zijn door intellectuele eigendomsrechten. De merken, logo's, grafische vormgeving, foto's, animaties, video's, teksten en andere onderscheidende tekens op **NAPOLEONSPORTS** zijn de intellectuele eigendom van de **Vennootschap** of haar partners. Enige reproductie, gebruik of afbeelding ervan zonder de voorafgaande en schriftelijke toelating van de **Vennootschap** of haar partners is verboden op straffe van rechtsvervolging. De creatie van een hyperlink naar de onthaalpagina van **NAPOLEONSPORTS**, met uitzondering van elk ander adres, is toegelaten op voorwaarde dat deze link niet schadelijk is voor **NAPOLEONSPORTS** en behoudens andersluidend bericht van **NAPOLEONSPORTS**. Elke hyperlink naar een interne pagina van **NAPOLEONSPORTS** is verboden, behoudens de voorafgaande en schriftelijke toelating van de **Vennootschap** of haar partners.

Art. 12 - Social Media De **Vennootschap** maakt gebruik, binnen het toegestane wettelijke kader, van social media, waaronder, doch niet limitatief:

- Facebook: https://www.facebook.com/Napoleongames
- Instagram: https://www.instagram.com/napoleonsportscasino
- Twitter: https://twitter.com/napoleongames
- Youtube: https://www.youtube.com/channel/UCwlyhFJvIWUojFF2KWXKFYQ

Alle berichten die worden weergegeven via sociale mediakanalen zijn louter informatief en kunnen geenszins bindend worden beschouwd ten aanzien van **NAPOLEONSPORTS**. De **Vennootschap** kan niet aansprakelijk gesteld worden voor alle berichten die verschijnen op sociale mediakanalen. Iedere persoon verbindt zich ertoe, voor zover het wettelijk kader enige uitingen zou toelaten, om de basisregels van goed gedrag, beleefdheid en hoffelijkheid te respecteren bij het gebruik van sociale media in de ruime zin en dient in het bijzonder:

- hoffelijk en vriendelijk te blijven,
- persoonlijke aanvallen te vermijden.

Het is de **Bezoekers** uitdrukkelijk verboden om berichten met een haatdragend, racistisch, antisemitisch, xenofoob, homofoob, lasterlijk karakter of die schadelijk zijn voor de openbare orde en de goede zeden of meer in het algemeen denigrerende of beledigende berichten, te verspreiden, te propageren, of bij te dragen aan de verspreiding ervan op welke drager dan ook die betrekking hebben op **NAPOLEONSPORTS**, de **Vennootschap** of haar **Bezoekers/Spelers**. Eveneens verboden op sociale media zijn berichten die in strijd zijn met de geest van **NAPOLEONSPORTS** of de **Vennootschap**, zoals bijvoorbeeld maar niet uitsluitend berichten die een bepaalde politieke of religieuze stellingname of mening inhouden, ongewenste, overdreven of misplaatste berichten, berichten die andere **Bezoekers/Spelers** misleiden over de spelregels of door de naam aan te nemen van andere personen en meer in het bijzonder door zich voor te doen als een werknemer, medewerker of partner van de **Vennootschap**.

Bovendien is het voor de **Bezoeker/Speler** verboden om zich voor te doen als een andere **Bezoeker/Speler** of om te communiceren onder een valse naam, een valse hoedanigheid of een vals pseudoniem, of te liegen over zijn leeftijd. **NAPOLEONSPORTS** behoudt zich het recht voor om berichten op de eigen sociale media kanalen, die in strijd zijn met deze bepalingen of met de vigerende wetgeving, te verwijderen. De **Vennootschap** kan in geen geval aansprakelijk worden gesteld voor de inhoud, in het bijzonder voor het illegale karakter van de inhoud, ten opzichte van de geldende wetgeving, enig verlies of schade als gevolg van het gebruik van geplaatste inhoud die via sociale media wordt verspreid. In het geval dat de verantwoordelijkheid van de **Vennootschap** wordt gevraagd als gevolg van een tekortkoming door de **Bezoeker/Speler** aan zijn verplichtingen uit hoofde van deze Voorwaarden of de wettelijke en reglementaire bepalingen, behoudt de **Vennootschap** zich het recht voor om de **Bezoeker/speler** te vervolgen.

Art. 13 - Aansprakelijkheid De informatie op **NAPOLEONSPORTS** wordt regelmatig aangepast en gecontroleerd. De **Vennootschap** kan echter niet aansprakelijk worden gesteld voor het onrechtmatig gebruik dat de **Bezoekers/spelers** rechtstreeks of onrechtstreeks maken van zulke informatie, **NAPOLEONSPORTS** of enig ander onrechtmatig handelen met miskenning van de toepasselijke wetgeving, deze Voorwaarden, de **Spelreglementen** of enige andere toepasselijke voorwaarden. De **Vennootschap** wijst elke aansprakelijkheid ter zake af en biedt geen enkele waarborg betreffende de diensten die via **NAPOLEONSPORTS** worden aangeboden.

De **Vennootschap** kan evenmin de permanente beschikbaarheid, zonder fouten noch onderbreking, verzekeren van alle functies van **NAPOLEONSPORTS**, noch de onmiddellijke rechtzetting van fouten, noch de totale afwezigheid van virussen of andere schadelijke elementen op **NAPOLEONSPORTS** en op de infrastructuur waarop de diensten worden aangeboden. Er kunnen tijdelijke beperkingen zijn ten gevolge van technische problemen zoals de onderbreking van de telecommunicatie, programmafouten of materiële problemen, enz. De **Vennootschap** kan niet aansprakelijk worden gesteld voor verlies of schade (rechtstreeks, onrechtstreeks, roerend of onroerend) ten gevolge van deze tijdelijke beperkingen, noch in verband met het gebruik van **NAPOLEONSPORTS** of het onvermogen om de diensten van **NAPOLEONSPORTS** te gebruiken. De **Bezoekers/Spelers** zijn zelf verantwoordelijk voor de correcte werking en upgrades van hun hardware, hun software en hun toegang tot het internet.

De **Vennootschap** behoudt zich het recht voor om een of meerdere van de **Kansspelen**, daaronder begrepen het **Spelreglement** of andere daaraan verbonden voorwaarden, **Weddenschappen**, **Wedstrijden** of andere diensten die op **NAPOLEONSPORTS** worden aangeboden, op elk moment en zonder voorafgaande kennisgeving aan te passen, te onderbreken, op te schorten of te beëindigen de **Inzet** te limiteren of aan te passen of gelijk welke andere actie te ondernemen of de noteringen te wijzigen. In voorkomend geval kan de **Vennootschap** niet aansprakelijk worden gesteld zodat de **Spelers** op geen enkele manier aanspraak kunnen maken op een schadevergoeding.

NAPOLEONSPORTS kan links bevatten naar websites die niet van **NAPOLEONSPORTS** of de **Vennootschap** zijn. Deze laatste kan niet aansprakelijk worden gesteld voor de inhoud van deze websites, noch voor de gevolgen van de toegang tot en/of het gebruik van deze websites. De **Vennootschap** kan in geen geval gehouden zijn tot het betalen van een schadevergoeding bij faillissement van de bank(en) of andere partijen waarmee de **Vennootschap** samenwerkt voor de exploitatie van **NAPOLEONSPORTS**. Iedere **Bezoeker/Speler** verklaart zich uitdrukkelijk akkoord met de beslissingen die de **Vennootschap** zich genoopt ziet te treffen met het oog op het treffen van een billijke regeling.

Zonder afbreuk te doen aan enige andere bepaling in deze Voorwaarden en voor zover mogelijk onder het toepasselijk recht, zal de **Vennootschap** nooit aansprakelijk zijn voor enige indirecte, incidentele of andere vorm van gevolgschade ten aanzien van de **Bezoeker/Speler**. Voor zover als nodig en zonder afbreuk te doen aan enige andere bepaling in deze Voorwaarden behoudt de **Vennootschap** zich alle rechten voor, inclusief het recht op schadevergoeding en het neerleggen van een strafklacht, indien zij vermoedt of weet dat een **Bezoeker/Speler** de toepasselijke wetgeving, deze Voorwaarden, de **Spelreglementen** of enige andere toepasselijke voorwaarden niet naleeft of in het algemeen schade berrokkent aan de **Vennootschap**.

Voor alle duidelijkheid en binnen de grenzen van de wet, stemt de **Bezoeker/Speler** ermee in dat het verhalen van schade veroorzaakt door een contractuele schending door een hulppersoon van de **Vennootschap** (met inbegrip van personeel, werknemers, bestuurders, functionarissen, agenten, vertegenwoordigers, consultants, leveranciers, (onder)aannemers, rechtsopvolgers en rechtverkrijgenden van de **Vennootschap**) (i) alleen kan op basis van een

contractuele vordering tegen de **Vennootschap** in overeenstemming met de aansprakelijkheidsbepalingen van deze Algemene Voorwaarden; (ii) de **Bezoeker/Speler** niet het recht geeft om een buitencontractuele vordering tegen de **Vennootschap** in te stellen; en (iii) de **Bezoeker/Speler** niet het recht geeft om een buitencontractuele vordering in te stellen tegen een hulppersoon van de **Vennootschap**, zelfs niet wanneer het handelen of nalaten dat de schade veroorzaakt, ook een onrechtmatige daad is. Voor alle duidelijkheid en binnen de grenzen van de wet, stemt de **Bezoeker/Speler** ermee in dat de **Vennootschap** niet aansprakelijk kan worden gesteld voor onrechtmatige daad.

Art. 14 - Nietigheid van een clausules De nietigheid, het verval of het niet-uitvoerbare karakter van alle of een deel van de Algemene Voorwaarden, leidt nooit tot de nietigheid van onderhavige Algemene Voorwaarden in hun geheel. De geheel of gedeeltelijk nietige, vervallen of niet-uitvoerbare bepaling wordt verondersteld niet geschreven te zijn. De **Vennootschap** verbindt er zich toe deze bepaling te vervangen door een andere bepaling die dezelfde functie vervult, in de mate van het mogelijke. In geval van een geschil zullen de **Vennootschap** en de **Bezoeker/Speler** de geheel of gedeeltelijk nietige, vervallen of niet-uitvoerbare bepaling uitleggen en toepassen op een wijze die zo dicht als mogelijk bij dergelijke bepaling ligt rekening houdend met de bedoelingen van dergelijke bepaling.

Art. 15 - Geen afstand Het niet of niet tijdig opeisen van een recht of het niet of niet tijdig toepassen van een sanctie door de **Vennootschap** houdt geenszins een afstand van recht in. De **Vennootschap** zal te allen tijde het recht hebben om zijn rechten onder onderhavige overeenkomst uit te oefenen.

Art. 16 – Geldend recht & bevoegde rechtbanken Elk geschil, van contractuele dan wel van buitencontractuele aard, betreffende de Voorwaarden, **NAPOLEONSPORTS**, het gebruik ervan of anderszins wordt uitsluitend geregeld door het Belgisch recht. Indien de betrokken partijen er niet in zouden slagen om een minnelijke regeling te treffen, zal het geschil voorgelegd worden aan de rechtbanken waar de **Vennootschap** haar maatschappelijke zetel heeft die ter zake exclusief bevoegd zijn. In geval deze Voorwaarden moeten worden vertaald naar een andere taal, prevaleert de Nederlandstalige versie in geval van conflict tussen de vertaling en de Nederlandstalige versie.

Wat volgt maakt geen deel uit van onze Algemene Voorwaarden, doch dient om je te informeren over het gebruik van je persoonsgegevens door de **Vennootschap**.

- Privacybeleid
- Cookie Policy

REGELGEVING WEDDENSCHAPPEN

Napoleon Games NV is een naamloze vennootschap naar Belgisch recht, met maatschappelijke zetel te Steenweg op Gent 505, 1080 Molenbeek, ingeschreven bij de Kruispuntbank van Ondernemingen onder het nummer 0424.851.684. **Napoleon Games NV**

beschikt over een vergunning B naar Belgisch recht voor de exploitatie van offline kansspelen in een kansspelinrichting Klasse II en een bijkomende vergunning B+ naar Belgisch recht voor de exploitatie van kansspelen via instrumenten van de informatiemaatschappij. Hierna genoemd **Napoleon Games NV**.

Napoleon Games Sports is een naamloze vennootschap naar Belgisch recht, met maatschappelijke zetel te Steenweg op Gent 505, 1080 Molenbeek, ingeschreven bij de Kruispuntbank van Ondernemingen onder het nummer 0880.462.268. **Napoleon Games Sports NV** beschikt over een vergunning F1 naar Belgisch recht voor de exploitatie van weddenschappen in een kansspelinrichting Klasse IV en een bijkomende vergunning F1+ naar Belgisch recht voor de exploitatie van weddenschappen via instrumenten van de informatiemaatschappij. Hierna genoemd **Napoleon Games Sports NV**.

ECK is een naamloze vennootschap naar Belgisch recht, met maatschappelijke zetel te 8300 Knokke- Heist, Zeedijk-Albertstrand 509, ingeschreven bij de Kruispuntbank van Ondernemingen onder het nummer 0406.949.939. **ECK NV** beschikt over een vergunning A naar Belgisch recht voor de exploitatie van offline kansspelen in een kansspelinrichting Klasse I en een bijkomende vergunning A+ naar Belgisch recht voor de exploitatie van (casino)kansspelen via instrumenten van de informatiemaatschappij.

1. DEFINITIES

Voor de toepassing van deze REGELGEVING VOOR WEDDENSCHAPPEN wordt de terminologie in hoofdletters als volgt gedefinieerd:

- **WEDTICKET** - vertegenwoordigt een deel van het contract tussen de OPERATOR en de **SPELER** (hierna "ticket / wedticket" genoemd), uitgegeven op het gokplatform van de OPERATOR. Een **WEDTICKET** kan één of meer weddenschappen bevatten.
- **WINSTEN** - het bedrag aan geld, goederen of diensten dat door de OPERATOR aan een **SPELER** wordt verstrekt op basis van één of meer BETTING TICKETS- winnaars die zijn uitgeroepen, volgens de WEDREGLEMENTEN.
    - *Let op:* DE WINST VAN EEN ENKELVOUDIG TICKET wordt berekend door de odds van alle evenementen (uiteindelijke odds) te vermenigvuldigen met de INZET. De WINST van een SYSTEEM-ticket wordt berekend door alle winnende combinaties te berekenen en deze bij elkaar op te tellen. Rekening houdend met deze berekening is de conclusie dat elke wedstrijd die ODD 1 krijgt, de status van het TICKET als winnend of niet-winnend niet beïnvloedt. Als een wedstrijd ODD 1 krijgt, verliest de **SPELER** het TICKET niet, maar wordt alleen de WINST verlaagd.
- **ODD** - Geeft een getal weer dat door de OPERATOR wordt gegeven aan een WEDDENSCHAP;
    - *Opmerking:* de odds van de events die door de OPERATOR zijn ingesteld, kunnen in de tijd variëren, totdat het events begint, maar de **ODD** die door de **SPELER** is geaccepteerd en op het **WEDTICKET** wordt weergegeven, blijft

geldig, ongeacht toekomstige wijzigingen, behalve in de situaties die de Regelgeving voorziet.

- **FOUT** – een duidelijke fout op het TICKET / in de AANBIEDING.
    - *Opmerking:* In geval van WEERGAVEFOUT, TICKETFOUTEN of ONJUISTE gegevens die in het systeem zijn ingevoerd, heeft de OPERATOR het recht om de weddenschappen als NIETIGE/ONGELDIGE WEDDENSCHAPPEN te beschouwen of om ze op de juiste manier af te handelen, zelfs als de FOUTEN na het event worden ontdekt.
- **GOKKEN/WEDDEN** - activiteit waarbij een inzet wordt geplaatst op een willekeurig/onzeker resultaat van een toekomstige gebeurtenis. DE **SPELER** plaatst een **INZET/WEDDENSCHAP** (betaalt de kansspelkosten) op het (toekomstige) resultaat van een of meer events uit het AANBOD VAN DE OPERATOR en afhankelijk van het resultaat van dit/deze evenement(en) is het mogelijk om een geldbedrag te WINNEN volgens de waarde van de door de **SPELER** betaalde inzet, als alle GOKREGELS EN REGLEMENTEN worden gerespecteerd.
- **INZET** – het geldbedrag dat de **SPELER** plaatst/betaalt voor het resultaat van een events op een TICKET.
- **WEDDENSCHAPAANBOD/EVENTS** – totaal aantal events die de OPERATOR aan de SPELERS aanbiedt en op welke resultaten ze kunnen wedden. HET AANBOD kan de volgende details bevatten: de code van het evenement, deelnemers (de algemene regel is: de thuisploeg staat aan de linkerkant geschreven, zelfs als het evenement op een neutraal terrein plaatsvindt), de vastgestelde noteringen voor de mogelijke resultaten van het evenement, eventuele andere interessante gegevens (voorwaarden / wedbeperkingen / evenement dat plaatsvindt op een neutrale locatie, enz.), datum en uur waarop het evenement begint.
    - *Let op:* Informatie over de starttijd van de events, ingevoegd in de AANBIEDING, is uitsluitend ter informatie.
- **WEDDENSCHAP** - vertegenwoordigt een geldbedrag dat wordt geplaatst op het onvoorspelbare resultaat van een toekomstige gebeurtenis (dat zal plaatsvinden na de plaatsing van het TICKET), een evenement dat is opgenomen in het WEDINGSAANBOD van de OPERATOR.
- **NIETIGE/ONGELDIGE WEDDENSCHAP** - geeft de weddenschap/weddenschappen weer die, om redelijke redenen en in overeenstemming met de BETTING REGELS, ongeldig zullen worden verklaard, nadat de gebeurtenis(sen) waarop werd gewed, al hebben plaatsgevonden. Voor weddenschappen met een of meer selecties op het TICKET, wordt de uiteindelijke WINST berekend, rekening houdend met **ODD** 1 voor de selectie(s) die ONGELDIG wordt verklaard.
- **SPELER** - een persoon van minstens 21 jaar oud, met een actieve account op het online gokplatform, die wil en het wettelijke recht heeft om deel te nemen aan gokactiviteiten georganiseerd door de Exploitant, waarbij zijn deelname de onvoorwaardelijke aanvaarding van de BETTING REGELGEVING veronderstelt, evenals de ALGEMENE VOORWAARDEN VOOR HET GEBRUIK VAN DE WEBSITE.
- **VOORSPELLING** - voorspelling van het resultaat van een toekomstige gebeurtenis.

- **BETTING REGELGEVING** - het geheel van regels, normen en procedures uitgegeven door de OPERATOR van de gokactiviteiten en goedgekeurd door de Nationale Kansspelautoriteit, die het verloop van de gokactiviteiten tussen de OPERATOR en de **SPELER** vastlegt.

2. INVOERING

1. Deze REGELGEVING VOOR WEDDENSCHAPPEN (hierna de "REGELGEVING" genoemd) stelt de algemene regels vast die van toepassing zijn op alle soorten weddenschappen van de OPERATOR die beschikbaar zijn voor de SPELERS, regels die verplicht zijn voor zowel de OPERATOR als de **SPELER**.
2. Het REGLEMENT wordt zichtbaar weergegeven op de website van de OPERATOR, waarbij de SPELERS verplicht zijn deze te erkennen. Door deel te nemen aan de gokactiviteiten die door de OPERATOR worden aangeboden, begrijpt en stemt de **SPELER** volledig in met: (i) de regels van deze Verordening volledig te aanvaarden; (ii) dat hij alle regels van deze Verordening zal lezen en analyseren; en (iii) dat hij de ALGEMENE VOORWAARDEN van deze Verordening heeft gelezen, begrepen en zal naleven.
3. DE **SPELER** begrijpt dat de OPERATOR niet verantwoordelijk is voor de situaties die ontstaan door de verkeerde interpretatie van de **SPELER** of door het gebrek aan kennis van de regels in deze VERORDENING of van de specifieke regels voor de evenementen waarop hij heeft gewed.
4. De regels van deze VERORDENING worden aangevuld met de toepasselijke wetgeving. Ook kan de OPERATOR aanvullingen/wijzigingen aanbrengen in de regels voor deelname aan de weddenschapsactiviteit, waarbij de specificaties die vermeld staan in het dagelijkse WEDDINGAANBOD dat OPERATOR vermeldt, verplicht zijn voor de OPERATOR maar ook voor de **SPELER**.
5. Alle weddenschappen die door de OPERATOR worden ontvangen, zijn alleen geldig als de gokregels zijn nageleefd.
6. Als OPERATOR voor kansspelen op afstand stelt **Napoleon Games Sports NV** een online platform ter beschikking waar klanten zich volgens de wet kunnen registreren. De VERORDENING is beschikbaar voor klanten en geïnteresseerden op het onlineplatform van het bedrijf.
7. Bij het plaatsen van een weddenschap verklaart de **SPELER** op eigen verantwoordelijkheid dat hij het resultaat van de toekomstige sportevenementen waarop hij wedt niet kent, dat hij de voorwaarden van het contract financieel kan ondersteunen en dat hij de voorwaarden van het contract heeft gelezen, begrepen en er volledig mee akkoord gaat de regels van deze VERORDENING.
8. DE OPERATOR heeft het recht om wijzigingen aan te brengen in deze VERORDENING, als hij deze passend acht. De **SPELER** is verplicht het REGLEMENT periodiek te controleren om op de hoogte te blijven van eventuele wijzigingen.
9. Als u gebruik blijft maken van de diensten van de OPERATOR, betekent dit dat de **SPELER** de huidige versie van de VERORDENING heeft aanvaard.

3. ALGEMENE VOORWAARDEN

1. Personen jonger dan 21 jaar, werknemers, partners, belangrijke aandeelhouders, leden van het managementteam en de controleafdeling van de OPERATOR mogen niet deelnemen aan weddenschappen en registratie op het online platform. De OPERATOR heeft het recht de winnende TICKETS niet uit te betalen indien bewezen wordt dat deze toebehoren aan de hierboven genoemde personen.
2. De odds en het aanbod kunnen tijdens het evenement worden gewijzigd en de informatie over elke wijziging wordt automatisch geüpload naar de website van de OPERATOR.
    - *OPMERKING:* In de situatie waarin, vanaf het moment van het plaatsen van de weddenschap tot aan de registratie van het **TICKET** in het systeem, de noteringen zijn gewijzigd, is de geldige **INZET** degene die op het **TICKET** staat vermeld, met uitzondering van bepaalde situaties die in de VERORDENING zijn vermeld.
3. In de regel bedraagt de minimale betaling die door de OPERATOR wordt geaccepteerd voor een enkel ticket 0,10 euro voor prematch-, live- en virtuele weddenschappen. De OPERATOR heeft het recht om minimum **INZET** op de TICKETS vast te stellen, respectievelijk voor elke combinatie in het geval van Systeemweddenschappen, afhankelijk van het type weddenschap en/of evenement. De minimale inzet voor elke combinatie kan tussen 0,00001 en 0,01 euro liggen.
4. De maximale **WINST** voor een **TICKET** is 200.000 euro (tweehonderdduizend euro), ongeacht of het vermenigvuldigen van de **ODD** met de **INZET** resulteert in een grotere **WINST**.
5. DE OPERATOR heeft het recht om de noteringen, competities en wedmogelijkheden in te stellen, aan te vullen en te wijzigen, om de minimale **INZET** en de maximale **WINST**, het minimale en maximale aantal evenementen op één **TICKET** te wijzigen, afhankelijk van het type van dat **TICKET**. Bovendien heeft de OPERATOR het recht om, zonder dat er een rechtvaardiging nodig is, geen TICKETS van bepaalde **SPELERS** te aanvaarden, om de wijziging van de **INZET** aan te vragen, geen dubbele TICKETS te aanvaarden, enz.
6. Weddenschappen die via het online platform van de OPERATOR zijn geplaatst, kunnen niet door de **SPELER** worden geannuleerd. Waar beschikbaar kan de OPERATOR een Cash Out-optie aanbieden, waarmee de **SPELER** een inzet vóór het einde van het evenement kan afhandelen, overeenkomstig de voorwaarden zoals bepaald in punt 4.4 van deze BETTING REGELGEVING.
7. DE OPERATOR biedt de **SPELERS** toegang tot verschillende statistieken, informatie of inhoud (dwz maar niet beperkt tot: resultaten, live uitslagen, informatie over sportevenementen, enz.), via zijn eigen website, via links naar derde partijen of verschillende communicatiekanalen. De OPERATOR neemt geen verantwoordelijkheid voor de juistheid en integriteit van de inhoud van deze informatie, statistieken, enz., die uitsluitend ter informatie worden aangeboden.
8. Als algemene regel geldt dat winsten onmiddellijk na het einde van het laatste evenement dat op het **TICKET** is vermeld, worden uitbetaald. Uitzonderlijk kan de

betaling worden gedaan binnen maximaal 3 werkdagen vanaf de datum waarop het resultaat wordt weergegeven van de laatste weddenschap op het **TICKET**, volgens de informatie van de officiële sites van de evenementen/competities.

9. DE OPERATOR is niet verplicht de winst uit te betalen als de uitslag van de wedstrijd vals is of als er een vermoeden bestaat van manipulatie van de uitslag van de wedstrijd door de deelnemers of door derden, als er aanwijzingen zijn voor weddenschapsfraude of als de autoriteiten onderzoek doen, de fraude van een evenement beslissen en openbaar maken.
10. DE OPERATOR verwerkt de persoonsgegevens van de **SPELERS** in overeenstemming met de toepasselijke wetgeving, zoals gespecificeerd in de Privacy/Geheimhoudingsverklaring/Overeenkomst gepubliceerd op de Napoleon-website napoleonsports.be, een document dat op elk moment beschikbaar is voor de **SPELERS**, te beginnen vanaf het moment waarop persoonlijke gegevens worden verzameld.
11. In het geval van een situatie die niet door de VERORDENING wordt gespecificeerd, heeft de OPERATOR het recht om op een eerlijke, correcte manier en na overeenstemming met de **SPELER** te beslissen over de beste manier om deze op te lossen, en om deze VERORDENING dienovereenkomstig te wijzigen.

4. AANBIEDING, PRODUCTEN EN FUNCTIONALITEITEN

4.1 Soorten weddenschappen

1. **Pre-game:** gebeurtenissen die de **SPELER** wil voorspellen vóór de start van het evenement.
    - *Voorbeeld:* DE AANBIEDING VAN WEDDEN omvat voetbalwedstrijden in de eerste competitie van België. DE **SPELER** kiest ervoor om een paar dagen voor aanvang van het eerste evenement te wedden op de winst van meerdere teams die wedstrijden gaan spelen in de weekendfase.
2. **Live:** evenementen waarop de **SPELER** de **WEDDENSCHAP** kiest tijdens het sportevenement.
    - *Voorbeeld:* DE AANBIEDING omvat een tenniswedstrijd tussen Roger Federer en Rafael Nadal, waarin Roger Federer set 1 won en op set 2 Rafael Nadal aan de leiding staat met een score van 2:1 voor games. DE **SPELER** kiest ervoor om te wedden op de overwinning van Rafael Nadal voor deze wedstrijd.
3. **Fantasy Leagues event bets (weddenschappen op punten die aan de spelers worden toegekend):**
    - De ORGANISATOR kan in het WEDAANBOD ook evenementen van het type “Fantasy Leagues” opnemen, die verband houden met echte officiële competities. De resultaten van deze evenementen worden vastgesteld volgens het reglement van de competities waarvan ze deel uitmaken en zijn gebaseerd op een goed gedefinieerd puntensysteem, dat openbaar wordt gemaakt door het forum dat de wedstrijd sponsort. De procedure voor het toekennen van punten is niet afhankelijk van de ORGANISATOR, aangezien deze gebaseerd is op de werkelijke prestaties en rol van de spelers tijdens dat spel. DE ORGANISATOR kan, maar is niet beperkt tot, weddenschappen aanbieden op het totaal aantal

punten, duels op het aantal punten, verschillen in punten, handicaps, etc. De AFHANDELING van de resultaten gebeurt alleen op basis van de scores van de games en op basis van de hiërarchieën die zijn vastgesteld door de officiële forums. Weddenschappen zijn alleen geldig als de spelers vanaf de eerste minuut op het veld staan (ze behoren tot de eerste 11), anders krijgen deze weddenschappen **ODD** 1, tenzij anders aangegeven door de ORGANISATOR. DE ORGANISATOR heeft het recht om de combinatie, op hetzelfde **WEDTICKET**, van weddenschappen op evenementen van het type Fantasy League met weddenschappen op andere evenementen die in de AANBIEDING worden aangeboden, wel of niet te aanvaarden.

- In het geval van uitgestelde, geannuleerde, geschorste of onderbroken wedstrijden gelden de volgende regels:
  - Voor weddenschappen met betrekking tot een enkele wedstrijd gelden de algemene afhandelingsregels en **ODD** 1 zoals gespecificeerd in dit REGLEMENT.
  - Voor weddenschappen met betrekking tot meerdere wedstrijden gelden de algemene afhandelingsregels en **ODD** 1 zoals gespecificeerd in dit REGLEMENT, met de voorwaarde dat de validatieperiode tot 23:59 op de tweede dag vanaf de startdatum van het laatste evenement kan worden verlengd (indien nodig) tot de voltooiing van de laatste wedstrijd (in chronologische volgorde) volgens het oorspronkelijke aanbod in het WEDDEN-schema.
  - *Voorbeeld:* Als de weddenschap betrekking heeft op twee wedstrijden, waarvan één gepland staat op donderdag en de andere op zondag, blijft de weddenschap geldig als de donderdagwedstrijd wordt uitgesteld en het uitstel voorbij 23:59 op vrijdag gaat, op voorwaarde dat deze wordt gespeeld vóór de afloop van de zondagwedstrijd.

4.2 Soorten tickets

De door de OPERATOR voorgestelde weddenschappen zijn: SINGLE (Solo), COMBINATIE, SYSTEEM (met of zonder vaste evenementen):

1. **Single weddenschap (Solo)** - vertegenwoordigt de selectie en plaatsing op het **TICKET** van een enkel evenement. De winnende voorwaarde voor dit type weddenschap is het aangeven van de juiste **VOORSPELLING** op het resultaat. Het winnende bedrag wordt berekend door de **ODD** te vermenigvuldigen met de **INZET**. Deze weddenschap wordt alleen geaccepteerd als dat evenement geen wedbeperkingen kent (bijvoorbeeld: een wedstrijd van de Roemeense nationale competitie kan alleen worden geaccepteerd, samen op hetzelfde ticket, met nog eens 3 (drie) evenementen van dezelfde competitie). De inzetbeperkingen worden op de website vermeld.
2. **Combinatieweddenschap** - omvat de selectie van meerdere evenementen en de plaatsing ervan op hetzelfde **TICKET**. De uiteindelijke **ODD** wordt berekend door de individuele odds van elk geselecteerd evenement te vermenigvuldigen. De winnende voorwaarde voor dit type weddenschap is de juiste **VOORSPELLING** voor alle op het

TICKET opgenomen evenementen. De potentiële **WINST** wordt berekend door de uiteindelijke **ODD** te vermenigvuldigen met de geplaatste **INZET**. De OPERATOR behoudt zich het recht voor om het aantal evenementen uit hetzelfde kampioenschap of dezelfde competitie dat op één **TICKET** kan worden geplaatst, te beperken (bijvoorbeeld: uit het Sloveense nationale voetbalkampioenschap wordt slechts één wedstrijd per **TICKET** aanvaard). Dergelijke beperkingen worden vermeld op de website.

3. **Systeemweddenschap** - omvat het selecteren van events uit het AANBOD, waarvoor de **SPELER** een specifieke minimumvoorwaarde kiest om de juiste voorspelling aan te geven. Het aantal keuzes wordt wiskundig bepaald volgens de formule van combinaties van 'n' genomen als 'k'.
    - **Weddenschappen met eenvoudig systeem** - omvat de correcte indicatie van het minimum aantal gekozen voorspellingen. In dit geval wordt de maximale **WINST** berekend door een wiskundig algoritme, rekening houdend met de inzet gespeeld en een factor van de kansen van het evenement, waarvoor de exacte voorspellingen zijn geplaatst. Hoe correcter gekozen voorspellingen zijn dan het gekozen minimum, hoe hoger het gewonnen bedrag zal zijn.
    - **Weddenschappen met vaste systemen** - omvat het correct voorspellen, naast de gebeurtenissen in de combinaties (waarvoor de minimumvoorwaarde wordt gerespecteerd), van een aantal gebeurtenissen (tussen 1 en 33) waarvoor het verplicht is om de exacte **VOORSPELLING** aan te geven. Deze weddenschap is een combinatie tussen de combinatieweddenschap en de eenvoudige systeemweddenschap, waarbij de maximale **WINST** afhankelijk is van de geplaatste **INZET**, het resultaat van de vermenigvuldiging van de odds van de geselecteerde evenementen uit het systeem, en volgens de berekende **ODD**, zoals in de vorige paragraaf voor gecombineerde evenementen.
        - *Voorbeeld 1:* Als een **SPELER** ervoor kiest om 5 spellen en een SYSTEEM 4/5 te spelen, wat betekent (volgens de wiskundige formule van “n” combinaties genomen als “k”), speelde hij 5 combinaties. Als deze 5 games de ODDS hebben: C1, C2, C3, C4, C5, en de **INZET** op het **TICKET** is 5 Lev, betekent dit dat hij speelde op een combinatie van 5 Lev / 5 opties = 1 Lev (**INZET** per combinatie). De 5 opties zijn:
            - C2*C3*C4*C5*1 (**INZET** per combinatie) = WIN 1
            - C1*C3*C4*C5*1 (**INZET** per combinatie) = WIN 2
            - C1*C2*C4*C5*1 (**INZET** per combinatie) = WIN 3
            - C1*C2*C3*C5*1 (**INZET** per combinatie) = WIN 4
            - C1*C2*C3*C4*1 (**INZET** per combinatie) = WIN 5
        - Als de **SPELER** alle juiste **VOORSPELLINGEN** doet en hij heeft geen **ODD** 1, dan bereikt hij de maximale WIN: WIN 1+ WIN 2+ WIN 3+ WIN 4+ WIN 5.
        - Als hij één spel verliest, wint hij 4(k) / 4 (aantal correcte **VOORSPELLINGEN**) = 1 winnende optie.
        - Als hij 2 wedstrijden verliest, gaat het ticket verloren.

        - *Opmerking:* Normaal gesproken wordt het aantal WINNENDE OPTIES op een **TICKET** met “N” spellen en systeem K/N berekend als K / aantal gewonnen spellen door de **SPELER**.
        - *Voorbeeld 2:* Als een **SPELER** 5/9 = 126 opties inzet en 7 **VOORSPELLINGEN** correct zijn, dan wordt het aantal winnende opties berekend met de formule 5/7 = 21 winnende opties.
    - **Systeemweddenschap met dubbel en/of driedubbel** - omvat de selectie van een of meer evenementen met 2 of 3 verschillende **VOORSPELLINGEN**. Het aantal mogelijke combinaties wordt bepaald door de **VOORSPELLINGEN** van elke gebeurtenis te vermenigvuldigen.
        - *Voorbeeld:* voor 2 evenementen op het **TICKET** met 2 verschillende **VOORSPELLINGEN** is het aantal combinaties 4.
        - Voor dit type weddenschap kunnen we de volgende 2 verschillende situaties hebben:
            - De situatie waarin de gekozen **VOORSPELLINGEN** compatibel zijn. *Voorbeeld:* DE **SPELER** koos een **TICKET** op de wedstrijd Ludogorets - CSKA en speelt Eindresultaat 1 en 2-3 doelpunten. Als de wedstrijd op 2-1 eindigt, heeft Ludogorets gewonnen en zijn er 3 doelpunten. In deze situatie is de maximale potentiële **WINST** die op het **TICKET** wordt weergegeven identiek aan de WIN die de **SPELER** heeft behaald.
            - De situatie waarin de gekozen **VOORSPELLINGEN** NIET COMPATIBEL zijn. *Voorbeeld:* DE **SPELER** kiest op het ticket het spel Levski Sofia - Ludogorets en speelt Eindresultaat 1 en Eindresultaat X. Als het spel op 2-1 eindigt, heeft Levski Sofia gewonnen, maar er is geen gelijkspel. In deze situatie is de maximale potentiële **WINST** die op het **TICKET** wordt weergegeven niet identiek aan de WIN die de **SPELER** heeft behaald.

4.3 Napoleon-producten

1. **Match Combo:** vertegenwoordigt een soort weddenschap bestaande uit combinaties van enkelvoudige weddenschappen (weddenschapsopties) die tot hetzelfde spel of evenement behoren en die alle kenmerken van een enkele weddenschap hebben. De volgende regels zijn van toepassing:
    - Alle inzetmogelijkheden van een Match Combo moeten voldoen aan de algemene voorwaarden, algemene regels van SETTLEMENT en **ODD** 1, EN/OF onder de bijzondere regels van SETTLEMENT en **ODD** 1, afhankelijk van de sportevenementen waarvan ze deel uitmaken. Weddenschappen worden afgehandeld via externe aanbieders die gespecialiseerd zijn in het verzamelen van gegevens. Als de informatie niet kan worden verkregen van externe aanbieders, worden weddenschappen afgehandeld via de officiële sites van de competities. Indien de informatie niet uit bovengenoemde bronnen kan worden verkregen, zal de uitslag worden bepaald op basis van andere openbare

informatiebronnen (bijvoorbeeld sites met sportstatistieken, sportnieuwsportalen etc.).

- DE AFHANDELING zal plaatsvinden volgens de reguliere speeltijd (bijv. voetbal 90 minuten + extra minuten gegeven door scheidsrechters voor normale spelonderbrekingen). Eventuele verlengingen of strafschoppen worden niet in aanmerking genomen, tenzij anders aangegeven.
- Als een wedstrijd wordt onderbroken en hervat vóór 23:59 op de tweede dag na de onderbreking, worden alle open weddenschappen afgerekend op basis van het eindresultaat. Anders worden alle onbesliste weddenschappen als ONGELDIG beschouwd.
- Als een van de weddenschappen waaruit een combinatie van het Match Combo-type is gemaakt, om welke reden dan ook ongeldig is, met uitzondering van stopzetting/uitstel, wordt de gehele weddenschap ongeldig verklaard, met uitzondering van de reeds besliste weddenschappen of behalve de situatie waarin de weddenschap voortgang tot het einde van het evenement, kan op geen enkele manier het resultaat van de weddenschap beïnvloeden. De inzet wordt NIET toegepast op de andere weddenschappen die een Match Combo vormen.
- Voor Match Combo's met inzetmogelijkheden op gele/rode kaarten ontvangen door de spelers:
    - Kaarten gegeven aan niet-spelers (coaches, spelers op de reservebank) worden niet in aanmerking genomen.
    - Een gele kaart wordt beschouwd als 1 kaart.
    - Een rode kaart wordt beschouwd als 2 kaarten.
    - eliminatie na 2 gele kaarten wordt als 3 kaarten beschouwd.
    - Kaarten die na het laatste fluitsignaal van het spel worden toegekend, worden niet in aanmerking genomen, maar de kaarten die tijdens de pauze tijdens het halve spel worden gegeven, zijn geldig zolang de speler actief is.
    - Als een van de spelers die deel uitmaken van de inzetmogelijkheden niet deelneemt aan het evenement (vanuit de positie van hoofdspeler of reserve die tijdens het spel speelt), wordt de volledige weddenschap **ODD** 1 ontvangen.
    - Als het spel eindigt zonder dat één van de teams ten minste één kaart heeft ontvangen of als er geen kaarten meer worden ontvangen, vanaf het moment dat de weddenschap op de kaarten is geplaatst tot het einde van de aangegeven tijd, is de weddenschap niet winnend en niet geldig. **ODD** 1 ontvangen.
- In het geval van Match Combo's met inzetmogelijkheden op de scorers (voetbalspelers):
    - Als de spelers niet actief deelneemt aan het evenement (hij is geen hoofdspeler of reservepositie), wordt de weddenschap **ODD** 1 ontvangen.

        - Bij de afhandeling van de weddenschappen wordt geen rekening gehouden met de eigen doelpunten, behalve die waarbij het onderwerp van de weddenschap een eigen doelpunt vertegenwoordigt.
        - Als het spel 0-0 eindigt, is de weddenschap een verliezer (geen winst) en ontvangt deze GEEN **ODD** 1.
        - Als een van de weddenschapsopties op de doelpuntenmakers ONGELDIG is vanwege de specifieke sportregels, zal deze **ODD** 1 zijn. Deze regel is NIET van toepassing op afgebroken/uitgestelde evenementen.
    - In het geval van Match Combo's met inzetmogelijkheden op corners: Hoekschoppen die zijn ontvangen maar niet zijn uitgevoerd, worden niet in aanmerking genomen.
    - In het geval van Match Combo's met weddenschapsopties voor penalty's:
        - Als een strafschop één of meerdere keren wordt herhaald, is alleen de laatst uitgevoerde strafschop in deze reeks geldig.
        - Als een strafschop wordt afgekeurd door de keeper of als de bal van de lat stuitert en terugkeert naar dezelfde speler/een andere speler die daarna scoort, in dezelfde fase van het spel, wordt dit niet beschouwd als een penaltydoelpunt.
    - In het geval van Prematch Match Combo's die spelersstatistieken bevatten (bijvoorbeeld: schoten op doel, fouten, buitenspel, enz.), zal de Match Combo ongeldig worden verklaard als een speler niet in de basisopstelling staat.
    - In het geval van Live Match Combo's die spelersstatistieken bevatten (bijvoorbeeld: schoten op doel, fouten, buitenspel, enz.), zal de Match Combo ongeldig zijn als een speler zich niet op het veld bevindt op het moment dat de weddenschap wordt geplaatst.
2. **Combine & Conquer:**
   Voorwaarden om in aanmerking te komen voor het ontvangen van de PROMO:

- De **SPELER** plaatst een exclusieve pre-game weddenschap op sportevenementen, onder de voorwaarden van deze REGELGEVING, met minimaal 3 sportevenementen geregistreerd op het **TICKET**;
- De minimale **ODD** bedraagt 1,50 per sportevenement waarop wordt ingezet;
- De winst van de Speler kan toenemen, afhankelijk van het aantal sportevenementen dat op het ticket staat vermeld, volgens Tabel nr. 1 – Profit Boost grid:

Aantal Selecties	**% Profit Boost**
3	5%

4	6%
5	8%
6	10%
7	12%
8	15%
9	18%
10	20%
11	25%
12	30%
13	35%
14	40%
15	45%

16	50%
17	55%
18	60%
19	65%
20	70%
21	75%
22	80%
23	85%
24	90%
25	95%
26	100%
27	100%

Opmerking 1: Als **ODD** 1 is toegewezen aan bepaalde sportevenementen die op het **TICKET** zijn opgenomen, is, onder de voorwaarden van deze VERORDENING, de Profit Boost grid van toepassing op de andere evenementen die op het **TICKET** zijn opgenomen. *Voorbeeld:* Als een **SPELER** een weddenschap plaatst op 11 sportevenementen en twee van deze evenementen worden afgehandeld met **ODD** 1, dan is de Profit Boost grid voor 9 sportevenementen van toepassing, met een percentage van 18%.

Opmerking 2: De Cash Out-functie is ook van toepassing op tickets die in aanmerking komen voor Combine & Conquer. De berekening van het uit te betalen bedrag onder de Cash Out-optie zal echter uitsluitend gebaseerd zijn op de waarde van de potentiële winst, exclusief de Combine & Conquer.

Opmerking 3: Bij systeemtickets wordt Combine & Conquer afzonderlijk berekend voor elke combinatie die aan de toepasselijke Combine & Conquer-voorwaarden voldoet.

Opmerking 4: Als je een bet wint door 2UP, geldt het eindresultaat. Indien je deze weddenschap had verloren zonder 2UP, wordt Combine & Conquer niet geactiveerd.

Opmerking 5: Als je een weddenschap wint dankzij SuperSub, geldt het resultaat zonder rekening te houden met SuperSub. Als je de weddenschap zonder SuperSub zou hebben verloren, wordt Combine & Conquer niet geactiveerd.

Opmerking 6: Elke markt waarvan de odds niet voldoen aan de
Combine & Conquer-voorwaarden (minimale ODD van 1,50) wordt uitgesloten van de berekening van het C&C-percentage zoals vermeld in de bovenstaande tabel.

4.4 Cash Out

1. De Cash Out-functie biedt de mogelijkheid om een lopende weddenschap af te sluiten, waarvan de uitslag nog niet is bepaald, afhankelijk van de waarde ervan op het moment van sluiting.
2. De optie Cash Out is alleen beschikbaar tijdens bepaalde tijdsintervallen van de evenementen. Elke wijziging van de inzetmogelijkheden tijdens het evenement kan resulteren in de opschorting/deactivering van de Cash Out-optie.
3. Napoleon heeft het recht om, naar eigen goeddunken, de Cash Out-functie op elk moment te beperken/deactiveren, ongeacht het type weddenschap (pre-game, live, single, systeem). Als dit gebeurt, blijft elke weddenschap zoals deze oorspronkelijk was geplaatst.
4. Napoleon garandeert niet dat de Cash Out-functie beschikbaar zal zijn voor bepaalde wedopties of voor bepaalde klanten. Napoleon aanvaardt geen verantwoordelijkheid als de Cash Out-functie niet beschikbaar is.
5. De waarde van de weddenschap op het moment dat u voor de Cash Out-functie kiest, kan veranderen, en de klanten moeten zich ervan bewust zijn dat de beschikbare waarde waarvoor u de Cash Out-functie kunt gebruiken, kan verschillen van de waarde die op het wedticket wordt weergegeven.
6. Als u met succes hebt gekozen voor de Cash Out-functie voor een weddenschap, treedt deze onmiddellijk in werking en worden eventuele toekomstige gebeurtenissen met betrekking tot de weddenschap niet in aanmerking genomen.

7. In het geval van een kennelijke fout, vastgesteld tijdens of na een evenement, heeft Napoleon het recht om de Cash Out-optie niet uit te betalen. Als de betaling is gedaan, heeft Napoleon het recht om de transactie te annuleren en de weddenschap tegen een herziene prijs te betalen, en elke toekomstige poging om een weddenschap op dezelfde wedoptie te plaatsen, voordat de fout is gecorrigeerd, zal resulteren in zowel annulering van de weddenschappen en de bedragen die zijn vastgesteld via de Cash Out-optie.
8. Om een weddenschap met succes af te sluiten met behulp van de Cash Out-functie, profiteert deze functie van vooraf gedefinieerde instellingen gemaakt door de ORGANISATOR, die op elk moment door de **SPELER** kunnen worden gewijzigd.

4.5 BetBuilder

1. De BetBuilder-functionaliteit biedt de mogelijkheid om meerdere wedopties uit dezelfde wedstrijd te combineren.
2. Weddenschappen die via de BetBuilder-functionaliteit zijn aangemaakt, kunnen als losse tickets worden geplaatst, maar kunnen ook worden gecombineerd met andere weddenschappen die via de Bet Builder zijn aangemaakt op andere evenementen of met andere wedopties van verschillende evenementen.
3. Alle wedopties waaruit een BetBuilder is samengesteld, zijn onderworpen aan de algemene voorwaarden, de algemene afhandelingsregels en **ODD** 1 en/of de speciale afhandelings- en **ODD** 1-regels die specifiek zijn voor de sporten waarvan de evenementen deel uitmaken.
4. Als een van de selecties waaruit een Bet Builder-weddenschap bestaat om welke reden dan ook ongeldig is, behalve vanwege uitstel/vertraging, krijgt de gehele weddenschap een notering van 1. De inzet wordt NIET toegepast op de andere selecties waaruit de Bet Builder-weddenschap bestaat.
5. Napoleon behoudt zich het recht voor om naar eigen goeddunken de evenementen en weddenschapsopties te bepalen en te wijzigen waarvoor de Bet Builder-functionaliteit beschikbaar zal zijn, evenals het maximale aantal selecties waaruit een Bet Builder-weddenschap kan worden samengesteld.
6. Napoleon garandeert niet dat de BetBuilder-functie beschikbaar zal zijn voor bepaalde wedopties, bepaalde evenementen of voor bepaalde klanten. Napoleon aanvaardt geen aansprakelijkheid als de Bet Builder-functie niet beschikbaar is.
7. Napoleon behoudt zich het recht voor om weddenschappen in de Bet Builder-functie te accepteren of te weigeren, ongeacht het evenement of de weddenschapsoptie.
8. Napoleon behoudt zich het recht voor om genoegen te nemen met **ODD** 1 of om de odds van een weddenschap die via de BetBuilder is aangemaakt te herzien als er duidelijke fouten voorkomen in een van de selecties waaruit de weddenschap is samengesteld.
9. Napoleon behoudt zich het recht voor om de functionaliteit van de Bet Builder te verwijderen voor elke klant of groep klanten als er redelijke gronden zijn dat een dergelijke klant of groep klanten deze te kwader trouw gebruikt.
10. De Bet Builder-functionaliteit kan zowel Pre-Match als In-Play beschikbaar worden gesteld. De beschikbaarheid van In-Play Bet Builder is afhankelijk van het evenement,

de wedopties en het moment van de wedstrijd, zoals bepaald door Napoleon naar eigen goeddunken.

11. Weddenschappen die via de Bet Builder-functionaliteit worden aangemaakt, komen in aanmerking voor Cash Out, zowel Pre-Match als In-Play, op voorwaarde dat alle selecties waaruit de weddenschap bestaat op het betreffende moment in aanmerking komen voor Cash Out.

5. GIDS VOOR WEDDENSCHAPSOPTIES

1. **Dubbele kans:** Dit geeft de **VOORSPELLING** aan voor het resultaat van een evenement of voor het resultaat van een bepaalde periode van het evenement (eerste helft, tweede helft, verlengingen, enz.), waarbij de inzetmogelijkheden zijn: overwinning van het thuisteam (het team aan de linkerkant van de aanbieding) of gelijkspel, gelijkspel of overwinning van het uitteam (het team dat aan de rechterkant van de aanbieding wordt gepresenteerd), overwinning van het thuisteam of overwinning van het uitteam.
    - *Bijv.:* Voor de voetbalwedstrijd tussen Dortmund en Barcelona is de voorspelling van DE **SPELER** de overwinning of het gelijkspel van Dortmund.
    - *Bijv.:* Voor de handbalwedstrijd tussen Dinamo en CSM Bucharest is de voorspelling van de **SPELER** de overwinning van het team van CSM Bucharest of een gelijkspelresultaat.
2. **Gelijkspel of geen weddenschap (Draw no bet):** Dit geeft de **VOORSPELLING** aan voor het resultaat van een spel, van een bepaalde periode van een evenement of een vooraf gedefinieerde show-up, waarbij de inzetopties zijn: het thuisteam (het team dat aan de linkerkant van het aanbod wordt weergegeven) en het uitteam (het team dat aan de rechterkant van de aanbieding wordt gepresenteerd). Als het specifieke evenement of het aantal vooraf gedefinieerde shows geen winnaar heeft (het spel eindigt bijvoorbeeld als een gelijkspel), wordt de inzet terugbetaald.
    - *Bijv.:* Voor de voetbalwedstrijd tussen Dortmund en Barcelona is de voorspelling van DE **SPELER** gelijkspel nul weddenschap in Dortmund, waarbij als het een gelijkspel wordt, de inzet wordt terugbetaald.
3. **Halftime of Fulltime:** Dit geeft de **VOORSPELLING** aan voor het resultaat van een evenement, hetzij na het einde van de eerste helft, hetzij aan het einde van het evenement.
    - *Bijv.:* Voor de match tussen Dortmund en Barcelona is de voorspelling van DE **SPELER** de overwinning van het team van Barcelona, na de eerste helft of aan het einde van de wedstrijd.
    - *Bijv.:* voor de basketbalwedstrijd tussen Fenerbahce en Partizan is de voorspelling van de **SPELER** de overwinning van Partizan, aan het einde van de eerste helft (tijdens de pauze) of aan het einde van de wedstrijd.
4. **2-Way Handicap:** Bijv.: Dortmund (x.5) / Barcelona (-x.5). In het geval van dit type handicap krijgt het geselecteerde team een voordeel of een nadeel van vooraf gedefinieerde optredens (doelpunten, hoekschoppen, wedstrijden, enz.), toegepast op het resultaat in de gespecificeerde tijdsperiode (reguliere speeltijd, helften, enz.). Om de weddenschap te winnen, moet de **SPELER** de noodzakelijke **VOORSPELLING** geven

zodat het team zal winnen bij het vooraf bepaalde aantal optredens, nadat de gespecificeerde handicap is opgeteld of afgetrokken, al naargelang het geval, volgens het teken.

- *Bijv.:* Dortmund vs Barcelona, voorspelling Dortmund (1,5). Om het resultaat van de handicap te berekenen, wordt de waarde van de handicap (1,5) opgeteld bij het aantal doelpunten gescoord door Dortmund en vergeleken met het aantal doelpunten gescoord door Barcelona, zodat: als Dortmund wint, er gelijkspel is, of als Dortmund met slechts 1 doelpunt verschil verliest, is de weddenschap gewonnen. Als Dortmund met 2 of meer doelpunten verschil verliest, is de weddenschap verloren.
- *Bijv.:* Dortmund vs Barcelona, voorspelling Barcelona (-1,5). Om het resultaat van de handicap te berekenen, wordt de waarde van de handicap afgetrokken van het aantal doelpunten gescoord door Barcelona en vergeleken met het aantal doelpunten gescoord door Dortmund, zodat: als Barcelona wint met een verschil van 2 of meer doelpunten, wordt de weddenschap gewonnen. Als Barcelona verliest, of een gelijkspel is of Barcelona wint met een verschil van slechts 1 doelpunt, is de weddenschap ongeldig (niet-winnaar).

5. **3-Way Handicap (European Handicap):** Bijv.: Dortmund (-x) / Gelijkspel (x) / Barcelona (x). De handicapweddenschap, binnen de Live-sectie, is het type weddenschap waarbij het geselecteerde team een voordeel of een nadeel krijgt van vooraf gedefinieerde optredens (doelpunten, hoekschoppen, wedstrijden, enz.), toegepast op het resultaat binnen de opgegeven tijdsperiode (reguliere tijd, enz.). Om de weddenschap te winnen, moet de **SPELER** de noodzakelijke **VOORSPELLING** geven zodat het team kan winnen op basis van het aantal vooraf gedefinieerde optredens, nadat de gespecificeerde handicap is opgeteld of afgetrokken, al naar gelang het geval.
   - *Bijv.:* Voor de voetbalwedstrijd tussen Dortmund en Barcelona voorspelt de **SPELER** een handicap van 1:0, wat betekent dat het aantal doelpunten gescoord door Dortmund plus de handicap (in dit geval 1 doelpunt) hoger moet zijn dan het aantal doelpunten gescoord door Barcelona, om de weddenschap te winnen.
6. **Asian Handicap:** is het type handicapweddenschap waarbij, als het resultaat na het aanpassen van de handicaplijn een gelijkspel is, de weddenschap **ODD** 1 wordt gegeven.
   - *Bijv.:* In de wedstrijd tussen Dortmund en Barcelona voorspelt de **SPELER** een Asian Handicap van 2,75 voor het thuisteam. Als Dortmund de wedstrijd wint, gelijk speelt of verliest met een verschil van 1 doelpunt, is de weddenschap gewonnen. Als Dortmund met een verschil van 2 doelpunten verliest, gaat de helft van de inzet verloren. Als Dortmund 3 of meer doelpunten verliest, is de weddenschap verloren.
   - *Bijv.:* In de match tussen Dortmund en Barcelona voorspelt de **SPELER** de Asian handicap voor het uitteam -2,00. Als Barcelona wint met een verschil van 3 of meer doelpunten, is de weddenschap gewonnen. Als Barcelona wint met een verschil van 2 doelpunten, wordt de inzet terugbetaald, en als Barcelona wint met een verschil van 1 doelpunt, gelijkspeelt of verliest, is de weddenschap verloren.

- *Opmerking:* Om het resultaat van de Asian Handicap bet te berekenen, kunt u onderstaande tabel gebruiken. Als de weddenschap zich niet in de onderstaande situaties bevindt, kan deze worden berekend door dezelfde methode toe te passen.

Handicap	**Teamresultaat**	**Resultaat van de weddenschap**	**Handicap**	**Teamresultaat**	**Resultaat van de weddenschap**
0	Overwinning	Winnaar	**0**	Overwinning	Winnaar
	Gelijkspel	Inzet terugbetaald		Gelijkspel	Inzet terugbetaald
	Verlies	Verliezer		Verlies	Verliezer
-0.25	Overwinning bij 1+ doelpunten	Winnaar	**0.25**	Overwinning bij 1+ doelpunten	Winnaar
	Gelijkspel	Halve inzet verloren		Gelijkspel	Halve inzet verloren
	Verlies	Verliezer		Verlies	Verliezer
-0.5	Overwinning	Winnaar	**0.5**	Overwinning	Winnaar
	Gelijkspel	Verliezer		Gelijkspel	Winnaar
	Verlies	Verliezer		Verlies	Verliezer

-0.75	Overwinning bij 2+ doelpunten	Winnaar	**0.75**	Overwinning of gelijkspel	Winnaar
	Overwinning bij 1 doelpunt	Halve inzet gewonnen		Verlies bij 1 doelpunt	Halve inzet verloren
	Gelijkspel of verlies	Verliezer		Verlies bij 2+ doelpunten	Verliezer
-1	Overwinning bij 2+ doelpunten	Winnaar	**1**	Overwinning of gelijkspel	Winnaar
	Overwinning bij 1 doelpunt	Inzet terugbetaald		Verlies bij 1 doelpunt	Inzet terugbetaald
	Gelijkspel of verlies	Verliezer		Verlies bij 2+ doelpunten	Verliezer
-1.25	Overwinning bij 2+ doelpunten	Winnaar	**1.25**	Overwinning of gelijkspel	Winnaar
	Overwinning bij 1 doelpunt	Halve inzet verloren		Verlies bij 1 doelpunt	Halve inzet verloren
	Gelijkspel of verlies	Verliezer		Verlies bij 2+ doelpunten	Verliezer
-1.5	Overwinning bij 2+ doelpunten	Winnaar	**1.5**	Overwinning of gelijkspel	Winnaar

	Overwinning bij 1 doelpunt	Verliezer		Verlies bij 1 doelpunt	Winnaar
	Gelijkspel of verlies	Verliezer		Verlies bij 2+ doelpunten	Verliezer
-1.75	Overwinning bij 3+ doelpunten	Winnaar	**1.75**	Overwinning, gelijkspel of verlies bij 1 doelpunt	Winnaar
	Overwinning bij 2 doelpunten	Halve inzet gewonnen		Verlies bij 2 doelpunten	Halve inzet verloren
	Overwinning bij 1 doelpunt, gelijkspel of verlies	Verliezer		Verlies bij 3+ doelpunten	Verliezer
-2	Overwinning bij 3+ doelpunten	Winnaar	**2**	Overwinning, gelijkspel of verlies bij 1 doelpunt	Winnaar
	Overwinning bij 2 doelpunten	Inzet terugbetaald		Verlies bij 2 doelpunten	Inzet terugbetaald
	Overwinning bij 1 doelpunt, gelijkspel of verlies	Verliezer		Verlies bij 3+ doelpunten	Verliezer

-2.25	Overwinning bij 3+ doelpunten	Winnaar	**2.25**	Overwinning, gelijkspel of verlies bij 1 doelpunt	Winnaar
	Overwinning bij 2 doelpunten	Halve inzet verloren		Verlies bij 2 doelpunten	Halve inzet gewonnen
	Overwinning bij 1 doelpunt, gelijkspel of verlies	Verliezer		Verlies bij 3+ doelpunten	Verliezer
-2.5	Overwinning bij 3+ doelpunten	Winnaar	**2.5**	Overwinning of gelijkspel	Winnaar
	Overwinning bij 1 of 2 doelpunten	Verliezer		Verlies bij 1 of 2 doelpunten	Winnaar
	Gelijkspel of verlies	Verliezer		Verlies bij 3+ doelpunten	Verliezer

7. **Total Asian Goals:** is het type Asian Handicap dat verwijst naar het totale aantal gescoorde doelpunten in een wedstrijd of binnen een bepaald bereik van de wedstrijd.
    - *Bijv.:* In de wedstrijd tussen Dortmund en Barcelona is de weddenschap van de **SPELER** voor het totale aantal Asian Goals in de eerste helft meer dan 1,75. Als er in de eerste helft geen doelpunt of precies 1 doelpunt valt, verliest hij de weddenschap. Als je in de eerste helft precies 2 doelpunten maakt, is de helft van de inzet gewonnen. Als er in de eerste helft 3 of meer doelpunten worden gescoord, is de weddenschap winnend.
    - *Bijv.:* In de hockeywedstrijd CSKA - Lokomotiv is de voorspelling van de **SPELER** voor het totale aantal Asian Goals in de wedstrijd hoger dan 3,00. Als er tijdens de wedstrijd 2 of minder doelpunten worden gescoord, wordt de weddenschap verloren. Als er tijdens de wedstrijd precies 3 doelpunten worden gescoord, wordt

de **INZET** terugbetaald. Als er tijdens de wedstrijd 4 of meer doelpunten worden gescoord, is de weddenschap winnend.

- *Opmerking:* Zie de onderstaande tabel om het resultaat van de weddenschap op het type Totaal aantal Asian Goals te berekenen. Als de weddenschap zich niet in een van de onderstaande situaties bevindt, kan deze worden berekend door dezelfde methode toe te passen.

Over	**Totaal aantal doelpunten per wedstrijd**	**Resultaat van de weddenschap**	**Onder**	**Totaal aantal doelpunten per wedstrijd**	**Resultaat van de weddenschap**
0.5	0	Verloren	**0.5**	0	Gewonnen
	1+	Gewonnen		1+	Verloren
0.75	0	Verloren	**0.75**	0	Gewonnen
	1	Halve inzet gewonnen		1	Halve inzet verloren
	2+	Gewonnen		2+	Verloren
1	0	Verloren	**1**	0	Gewonnen
	1	Inzet terugbetaald		1	Inzet terugbetaald
	2+	Gewonnen		2+	Verloren
1.25	0	Verloren	**1.25**	0	Gewonnen

	1	Halve inzet verloren		1	Halve inzet gewonnen
	2+	Gewonnen		2+	Verloren
1.5	1 of minder	Verloren	**1.5**	1 of minder	Gewonnen
	2+	Gewonnen		2+	Verloren
1.75	1 of minder	Verloren	**1.75**	1 of minder	Gewonnen
	2	Halve inzet gewonnen		2	Halve inzet verloren
	3+	Gewonnen		3+	Verloren
2	1 of minder	Verloren	**2**	1 of minder	Gewonnen
	2	Inzet terugbetaald		2	Inzet terugbetaald
	3+	Gewonnen		3+	Verloren
2.25	1 of minder	Verloren	**2.25**	1 of minder	Gewonnen
	2	Halve inzet verloren		2	Halve inzet gewonnen

	3+	Gewonnen		3+	Verloren
2.5	2 of minder	Verloren	**2.5**	2 of minder	Gewonnen
	3+	Gewonnen		3+	Verloren
2.75	2 of minder	Verloren	**2.75**	2 of minder	Gewonnen
	3	Halve inzet gewonnen		3	Halve inzet verloren
	4+	Gewonnen		4+	Verloren
3	2 of minder	Verloren	**3**	2 of minder	Gewonnen
	3	Inzet terugbetaald		3	Inzet terugbetaald
	4+	Gewonnen		4+	Verloren
3.25	2 of minder	Verloren	**3.25**	2 of minder	Gewonnen
	3	Halve inzet verloren		3	Halve inzet gewonnen
	4+	Gewonnen		4+	Verloren

3.5	3 of minder	Verloren	**3.5**	3 of minder	Gewonnen
	4+	Gewonnen		4+	Verloren
3.75	3 of minder	Verloren	**3.75**	3 of minder	Gewonnen
	4	Halve inzet gewonnen		4	Halve inzet verloren
	5+	Gewonnen		5+	Verloren
4	3 of minder	Verloren	**4**	3 of minder	Gewonnen
	4	Inzet terugbetaald		4	Inzet terugbetaald
	5+	Gewonnen		5+	Verloren

8. **Outrights:** Biedt de **VOORSPELLING** voor het eindresultaat van een competitie/toernooi/competitie, hetzij vóór de start van de opgegeven competitie/toernooi/competitie, of na de start ervan.
    - *Bijv.:* Voor de Premier League wedt DE **SPELER** op Sergio Aguero om de titel van topscorer te winnen.
    - *Bijv.:* Voor de Premier League wedt de **SPELER** op Liverpool om kampioen te worden.
    - *Bijv.:* Bij de Grand Prix van Italië wedt de **SPELER** erop dat Charles LeClerc de race zal eindigen op het podium.
9. **Combinaties:** Napoleon biedt de mogelijkheid om te wedden op combinaties van twee of meer soorten weddenschappen gespecificeerd in sectie 5 Wedmarkten. Er zijn twee soorten weddenschappen:
    - **Alle bets moeten correct zijn** om deze als winnend af te sluiten.
        - *Bijv.:* Beide teams scoren EN er zullen tussen de 3 en 4 doelpunten in de wedstrijd vallen.

        - *Bijv.:* De overwinning van het thuisteam of een gelijkspel EN minimaal 2 gescoorde doelpunten in de wedstrijd.
        - *Bijv.:* Overwinning van het thuisteam EN er wordt minimaal één doelpunt gescoord in de eerste helft.
    - **Slechts één van de weddenschappen moet correct zijn** om de weddenschap te laten winnen. Meestal wordt dit type combinatie gekenmerkt door de aanwezigheid van het woord "OF" tussen de soorten weddenschappen.
        - *Bijv.:* De overwinning van het gastteam OF er worden minimaal 3 doelpunten gescoord tijdens de wedstrijd.
        - *Bijv.:* Beide teams scoren in de eerste helft OF beide teams scoren in de tweede helft.
        - *Bijv.:* Tiebreak OF het thuisteam wint de tweede helft.

6. ALGEMENE AFHANDELINGSREGELS

1. De starttijden zijn afkomstig van de officiële websites van de competities en van derde partijen gespecialiseerd in gegevensverzameling. Een evenement wordt als begonnen beschouwd op het moment dat het daadwerkelijk begint (bijvoorbeeld: het moment waarop de scheidsrechter het begin van een voetbalwedstrijd fluit, of het moment waarop de eerste service wordt gespeeld bij tennis, enz.), niet op het moment dat de tijd is bereikt volgens de sportkalender. De ORGANISATOR behoudt zich het recht voor om evenementen aan te bieden waarvan de datum en/of aanvangstijd nog niet door het organiserend comité is vastgesteld. De startdatum en -tijd vermeld op het wedticket voor dergelijke evenementen zijn dus indicatief, totdat de wedstrijdorganisator deze vaststelt.
2. De officiële resultaten van de evenementen zijn afkomstig van externe aanbieders die gespecialiseerd zijn in het verzamelen van gegevens (vermeld in de weddenschapsoptie) en van de officiële websites van de competities. Als de informatie niet kan worden verkregen uit de genoemde bronnen of als de informatie die beschikbaar is op de officiële sites duidelijk onjuist is, zal het resultaat worden bepaald op basis van andere openbare informatiebronnen (bijvoorbeeld sites met sportstatistieken, sportnieuwsportalen, enz.).
3. Napoleon kan de functie aanbieden om de resultaten en de exacte **VOORSPELLING** van de gebeurtenissen aan te kondigen, door dit op de website te plaatsen: www.napoleonsports.be, binnen een paar dagen nadat de uitslag van het evenement op de officiële website van de wedstrijd was geplaatst.
4. Het officiële resultaat is volgens de OPERATOR het resultaat aan het einde van het evenement, ongeacht of een commissie of een forum over een ander resultaat zal beslissen.
5. Als het resultaat van een weddenschapstype niet officieel kan worden geverifieerd, heeft Napoleon het recht de AFHANDELING uit te stellen tot de officiële bevestiging.
6. Als er geen mogelijkheid is om een resultaat te vinden voor een bepaald type weddenschap, wordt voor die weddenschappen **ODD** 1 toegekend.

7. In geval van afhandeling van onjuiste resultaten heeft de OPERATOR het recht om de resultaten opnieuw vast te stellen en de tickets met opnieuw goedgekeurde resultaten opnieuw te berekenen.
8. Voor alle sportdisciplines wordt het eindresultaat beschouwd als het resultaat dat is genoteerd aan het einde van de reguliere speeltijd (bijvoorbeeld: voetbal = 90 minuten, hockey = 60 minuten), inclusief de verlengingen die door de scheidsrechters zijn toegewezen voor de normale spelonderbrekingen, tenzij anders aangegeven. *Bijv.:* Vriendschappelijke voetbalwedstrijden kunnen een verschillende tijdsduur of spelformaat hebben (2 x 40 minuten, 3 x 30 minuten).
9. Bij het weddenschapstype "kwalificatie in de volgende ronde / winnaar van de wedstrijd" wordt ook rekening gehouden met de verlengingen en de mogelijke strafschoppen.
10. De weddenschappen met betrekking tot kwalificatie, zoals "Wie gaat door naar de volgende ronde / Wie zal zich kwalificeren", worden ongeldig verklaard als het resultaat van de heenwedstrijd wordt gewijzigd door de organisator van de competitie.
11. Als een weddenschapsoptie of uitkomst die betrekking heeft op hetzelfde evenement twee of meer keer wordt geaccepteerd op hetzelfde **TICKET**, of als weddenschappen die niet hetzelfde zijn maar elkaar beïnvloeden, worden geaccepteerd op hetzelfde ticket, behoudt de OPERATOR zich het recht voor om de weddenschap ongeldig te verklaren.
12. In het geval van alle weddenschappen die meerdere winnaars toestaan (bijv. Topscorer voetbal, groep met meeste doelpunten gescoord, team met meeste corners, eerste plaats winnaar bij zwemmen, skiën, formule 1, turnen, marathon, etc.), als twee of meer deelnemers of teams hetzelfde resultaat behalen (zelfde tijd, gelijk aantal doelpunten, gelijk aantal punten, etc.) of op dezelfde positie eindigen, wordt de Dead Heat regel toegepast en wordt de weddenschap dienovereenkomstig gesplitst, waarbij de winst wordt berekend door de inzet te vermenigvuldigen met de oorspronkelijke **ODD** en vervolgens te delen door het aantal winnaars die op dezelfde positie zijn geëindigd.
13. Indien een wedstrijd wordt onderbroken en uiterlijk om 23:59 (lokale tijd van de locatie) op dezelfde dag als de oorspronkelijke datum van het evenement wordt hervat, worden alle openstaande weddenschappen afgerekend op basis van het eindresultaat. In alle andere gevallen worden alle onbesliste weddenschappen als ONGELDIG beschouwd.
    - *Voorbeeld 1:* indien een **SPELER** heeft ingezet op 2 of meer doelpunten in de eerste helft van een voetbalwedstrijd en de wedstrijd wordt in de 40e minuut onderbroken bij een stand van 1:1, blijft de weddenschap geldig en is deze winnend.
    - *Voorbeeld 2:* indien een **SPELER** heeft ingezet op 2 of meer doelpunten in de eerste helft van een voetbalwedstrijd en de wedstrijd wordt in de 40e minuut gestaakt bij een stand van 1:0, is de weddenschap ONGELDIG en wordt een **ODD** 1 toegekend.
14. Indien een evenement wordt geannuleerd, uitgesteld, geschorst of onderbroken vóór het einde van de reguliere speeltijd en niet wordt geherprogrammeerd om uiterlijk om 23:59 (lokale tijd) op dezelfde dag als de oorspronkelijke datum van het evenement te herstarten, is de weddenschap op dit evenement ONGELDIG en wordt een **ODD** 1 toegekend, behalve zoals vermeld in sectie 7.2 Tennis, punt 3. Dit is niet van toepassing

op evenementen waarvoor de operator een indicatieve startdatum en -tijd vermeldt, omdat de organisator van de competitie waartoe het evenement behoort de startdatum en -tijd nog niet heeft vastgesteld.

15. Indien een evenement begint en wordt geschorst of onderbroken vóór het einde van de reguliere speeltijd, en uiterlijk om 23:59 (tijd op de locatie van de wedstrijd) op dezelfde dag als de oorspronkelijke datum van de wedstrijd, het evenement niet wordt hervat vanaf het moment waarop het werd geschorst/onderbroken, maar opnieuw wordt gespeeld, worden de weddenschappen die tot het moment van onderbreking/schorsing beslist zijn, gevalideerd in overeenstemming met wat tot dat moment is gebeurd. Onbesliste weddenschappen krijgen **ODD** 1, en de opnieuw gespeelde wedstrijd wordt beschouwd als een afzonderlijk evenement.
16. In het geval dat getoonde of berekende odds duidelijk onjuist zijn, behouden wij ons het recht voor om te betalen volgens de juiste **ODD** op dat moment of de weddenschap te annuleren.
17. Als een bet open blijft staan met een onjuiste score of onjuiste status en dit invloed heeft op de odds, behouden wij ons het recht voor om de bet te annuleren.
18. Als de namen van de teams / spelers of de categorieën onjuist worden weergegeven, hebben wij het recht om de weddenschap te annuleren, met uitzondering van situaties waarin er sprake is van kleine typefouten (bijvoorbeeld: Ludogrets in plaats van Ludogorets) en als het onderwerp van de weddenschap niet wordt beïnvloed en de deelnemers of teams zonder problemen kunnen worden geïdentificeerd, ondanks de fout(en).
    - *Bijvoorbeeld:* Als het voorgestelde voetbalevenement in het BETTINGSAANBOD van de OPERATOR op 20.05.2023 "FC Barcelona - Real" is, en het evenement dat op dat moment plaatsvindt is "FC Barcelona - Real Valladolid", dan wordt de weddenschap geannuleerd, omdat men had kunnen begrijpen dat het evenement "FC Barcelona - Real Madrid" is.
    - *Bijvoorbeeld:* Indien het voorgestelde tennisevenement in het BETTINGSAANBOD van de OPERATOR op 21.05.2023 "Pavic - G. Dimitrov" is, en het evenement dat op dat moment plaatsvindt is "A. Pavic - G. Dimitrov" en M. Pavic neemt niet deel aan het betreffende toernooi, dan wordt de fout niet beschouwd als een goede reden om de weddenschap nietig te verklaren.
19. Als er soorten weddenschappen zijn aangeboden terwijl het resultaat al bekend was, behouden wij ons het recht voor om deze weddenschappen ongeldig te verklaren.
20. Als er om welke reden dan ook een weddenschap is geplaatst nadat het evenement is begonnen, met uitzondering van liveweddenschappen, behouden wij ons het recht voor om de weddenschappen ongeldig te verklaren.
21. Als bij liveweddenschappen de uitzending wordt gestaakt en het spel regelmatig eindigt, worden alle weddenschappen beslist op basis van het eindresultaat. Als het resultaat van een type weddenschap niet officieel kan worden geverifieerd, behouden wij ons het recht voor om de weddenschappen ongeldig te verklaren.
22. Indien de algemene regels van een sport niet worden gevolgd (bijvoorbeeld afwijkende speelduur van helften, wedstrijdformaat, ploegensamenstelling, enz.) en/of indien de locatie of plaats van de wedstrijd wordt gewijzigd, behoudt de ORGANISATOR zich het

recht voor om eender welke weddenschap terug te betalen. Uitzonderingen hierop zijn: wedstrijden op neutraal terrein, vriendschappelijke wedstrijden, bekers, toernooien waarvan het (de) gastland(en) vooraf is/zijn bepaald, gevallen waarbij de thuisploeg (organisator) zijn thuiswedstrijden op een andere locatie speelt, zelfs in een andere stad of land (bijvoorbeeld om veiligheidsredenen of wegens onbeschikbaarheid van de gebruikelijke locatie), gevallen waarbij een wedstrijd plaatsvindt op het terrein van de uitploeg maar de officiële organisator de thuisploeg is, en in het algemeen alle andere situaties die expliciet in het wedaanbod worden vermeld. De ORGANISATOR streeft ernaar om de **SPELERS** zo goed mogelijk te informeren via het wedaanbod, maar kan niet aansprakelijk worden gesteld voor de juistheid, beschikbaarheid of volledigheid van dergelijke informatie, die enkel ter indicatie wordt verstrekt.

23. Als een wedstrijd niet wordt voltooid of niet wordt gehouden volgens de reguliere regels van die sport (bijv. diskwalificatie, onderbreking, terugtrekking, enz.), worden alle onbesliste weddenschappen als NULL beschouwd, behalve de weddenschappen die al zijn beslist of weddenschappen op wat als de wedstrijd tot het einde zou hebben plaatsgevonden, het resultaat van de wedstrijd het resultaat van de weddenschap niet zou hebben beïnvloed.
24. In het geval van WEERGAVEFOUTEN, TICKETFOUTEN, DATAFOUTEN of noteringen die duidelijk onjuist worden weergegeven of berekend, behouden wij ons het recht voor om de juiste **ODD** uit te betalen of de weddenschap ongeldig te verklaren, zelfs als de fouten na het voltooiingsevenement worden ontdekt.
25. Bij weddenschappen op dit type: Wie wint de helft/set X, Wie scoort het punt/doelpunt X, Wie scoort het punt X van de set Y, Wie wint als eerste de X doelpunten/punten enz., als een wedstrijd/set/inning/halve game etc. eindigt voordat de variabelen X of Y zijn bereikt, worden de weddenschappen ongeldig verklaard.
26. DE OPERATOR heeft het recht om AFHANDELINGSREGELS voor bepaalde soorten weddenschappen in het AANBOD op een zichtbare plaats voor alle **SPELERS** te specificeren. Als er inconsistenties zijn tussen de REGELS en **ODD** 1 gepresenteerd in de AANBIEDING en de SCHIKKINGsregels gespecificeerd in de VERORDENING, zullen de regels gepresenteerd in de AANBIEDING prevaleren.
27. In het geval van weddenschappen op Fantasy Duels tussen teams of tegenstanders die geen directe wedstrijd hebben (bijvoorbeeld Duel: Barcelona versus Real Madrid. Barcelona heeft een wedstrijd tegen Valencia, Real Madrid een wedstrijd tegen Mallorca), worden de doelpunten die door de teams worden gescoord alleen in aanmerking genomen tijdens de reguliere tijd. Als een van de aan het duel deelnemende evenementen langer dan 12 uur wordt onderbroken of uitgesteld, wordt de weddenschap **ODD** 1 toegekend.
28. In het geval van alle weddenschapsopties waarvan de selecties van het type “Minder dan / Meer dan X” zijn, en als het aantal vooraf gedefinieerde vermelde doelpunten/punten/corners/basketbalpunten, enz. gelijk is aan de wedlijn, krijgt de weddenschap **ODD** 1. *Bijv.:* De wedoptie "Totaal basketbalpunten voor speler X - Meer dan 4". Als speler X precies 4 punten scoort, wordt de weddenschap **ODD** 1 toegekend.
29. Voor bepaalde pre-matchweddenschappen op de Full Time-markt (die betrekking hebben op het eindresultaat van de wedstrijd binnen de reguliere speeltijd) kan

Napoleon de 2UP-functie voor vervroegde afrekening toepassen op een beperkt aantal competities en sporten. Deze functie laat toe om in aanmerking komende weddenschappen als gewonnen af te rekenen vóór het einde van het evenement, zodra tijdens het verloop van de wedstrijd aan specifieke voorwaarden is voldaan, ongeacht het uiteindelijke resultaat. Deze competities worden duidelijk aangeduid op het platform van de OPERATOR en zijn zichtbaar voor alle klanten. Voor in aanmerking komende pre-matchweddenschappen op de Full Time-markt gelden de volgende 2UP-criteria:

- **Voetbal:** de weddenschap wordt als gewonnen afgerekend zodra het door de klant gekozen team op enig moment in de wedstrijd een voorsprong van twee doelpunten neemt, ongeacht het uiteindelijke resultaat.
- **Tennis:** de weddenschap wordt als gewonnen afgerekend zodra de gekozen speler (of het gekozen duo bij dubbelwedstrijden) een set wint met 6-0, ongeacht het uiteindelijke resultaat van de wedstrijd.
- **Basketbal:** de weddenschap wordt als gewonnen afgerekend zodra het door de klant gekozen team op enig moment in de wedstrijd een voorsprong van 18 punten bereikt, ongeacht het uiteindelijke resultaat.
- **Volleybal:** de weddenschap wordt als gewonnen afgerekend zodra het door de klant gekozen team op enig moment in de wedstrijd een voorsprong van twee sets neemt, ongeacht het uiteindelijke resultaat.
- **IJshockey:** de weddenschap wordt als gewonnen afgerekend zodra het door de klant gekozen team op enig moment in de wedstrijd een voorsprong van drie doelpunten behaalt, ongeacht het uiteindelijke resultaat.
- **Darts:** de pre-matchweddenschap wordt als gewonnen afgerekend zodra de door de klant gekozen speler op enig moment in de wedstrijd een 170-checkout gooit, ongeacht het uiteindelijke resultaat.

7. BIJZONDERE REGELS

7.1. VOETBAL

1. Bij sommige soorten weddenschappen moet er meer dan één wedstrijd gespeeld worden voordat de weddenschap afgehandeld wordt. Bijvoorbeeld: "Wie gaat door?", "Welk team wint de finale?" (in het geval dat een finale in thuis- en uit-formaat wordt gespeeld) etc.
2. Als er bij de weddenschap "Speler scoort (inclusief verlengingen)" geen verlengingen worden gespeeld, wordt de weddenschap afgehandeld op basis van het resultaat vanaf het einde van de reguliere speeltijd.
3. Als de weddenschapsoptie beschikbaar blijft kort nadat de volgende gebeurtenissen hebben plaatsgevonden: doelpunten/uitslagen, rode of geel-rode kaarten, strafschoppen, of in gevallen waarin een beslissing van de videoassistent-scheidsrechter (VAR) leidt tot de toekenning van een van de genoemde gebeurtenissen hierboven hebben wij het recht om de betrokken weddenschappen ongeldig te verklaren.

4. Als de weddenschap is geopend met een ontbrekende of onjuiste kaart, behouden wij ons het recht voor om de weddenschap ongeldig te verklaren.
5. Als de odds werden aangeboden met een onjuiste speeltijd (meer dan 5 minuten), behouden wij ons het recht voor om de weddenschap ongeldig te verklaren.
6. Als er een verkeerde score wordt ingevoerd, worden alle weddenschappen geannuleerd gedurende het tijdsbestek waarin de verkeerde score werd weergegeven.
7. In geval van wijzigingen veroorzaakt door de video-assistent-scheidsrechter (VAR), die van invloed zijn op de score of de kaarten/hoekschoppen/strafschoppen, behouden wij ons het recht voor om de weddenschap ongeldig te verklaren, sinds dat evenement plaatsvond en totdat de beslissing door de scheidsrechters is genomen.
8. In het geval van weddenschappen op kaarten (alleen voor de soorten weddenschappen waarvoor de kaartkleur niet is gespecificeerd):
    - a) De gele kaart wordt beschouwd als 1 kaart en de rode kaart als 2. De tweede gele kaart van een speler wordt niet in aanmerking genomen. Als gevolg hiervan kan een speler niet meer dan 3 kaarten hebben.
    - b) De afrekening vindt plaats op basis van al het bewijsmateriaal van kaarten die tijdens de reguliere speeltijd van 90 minuten worden getoond.
    - c) Kaarten getoond na de reguliere speeltijd worden niet in aanmerking genomen.
    - d) Kaarten ontvangen door niet-spelers (spelers die zijn vervangen, coaches, spelers op de reservebank) worden niet in aanmerking genomen.
    - e) Kaarten getoond tijdens de rust van de wedstrijd worden geacht te zijn getoond in de tweede helft en worden in aanmerking genomen zolang de speler nog actief is (als de speler het spel in de tweede helft niet hervat en hij ontvangen een kaart tijdens de rust, deze wordt niet in aanmerking genomen).
9. In het geval van LIVE-weddenschappen op kaartpunten:
    - a) De gele kaart telt als 10 punten en rood of geel-rood als 25. De tweede gele kaart van een speler telt niet mee. Als gevolg hiervan mag een speler niet meer dan 35 punten voor kaarten hebben.
    - b) De afrekening vindt plaats op basis van al het bewijsmateriaal van de kaarten die tijdens de reguleringsperiode van 90 minuten worden getoond.
    - c) Er wordt geen rekening gehouden met de kaarten die na de reguliere speeltijd worden getoond.
    - d) Er wordt geen rekening gehouden met de kaarten ontvangen door niet-spelers (spelers die vervangen zijn, coaches, spelers op de bank).
10. In het geval van weddenschappen op spelers:
    - a) Voor het weddenschapstype „volgende doelpuntenmaker”:
        - Bij de afhandeling van deze markt wordt geen rekening gehouden met de eigen doelpunten en worden genegeerd, behalve bij de weddenschappen waarbij de optie om op eigen doelpunten te wedden mogelijk is.
        - Alle spelers die vanaf de startschop of vanaf het vorige doelpunt/score aan het spel hebben deelgenomen, komen in aanmerking.
        - Alle actieve spelers worden vermeld. Als een niet genoemde speler scoort, blijven alle weddenschappen op de genoemde spelers geldig.

        - De doelpunten die tijdens verlengingen of strafschoppen worden gescoord, worden niet in aanmerking genomen.
        - Alle niet-geregistreerde spelers, keepers en spelers op de bank maken deel uit van de weddenschapsoptie "Overig", die zal worden gebruikt voor afhandelingsdoeleinden.
    - b) Voor het weddenschapstype „Elke doelpuntenmaker”:
        - Er wordt geen rekening gehouden met own goals.
        - Alle spelers die in de wedstrijd hebben gespeeld, komen in aanmerking.
        - Als om welke reden dan ook een niet genoemde speler scoort, blijven alle weddenschappen op de genoemde spelers geldig.
    - c) Voor het weddenschapstype „Speler A of Speler B scoort”:
        - Eigen doelpunten worden niet meegerekend.
        - Als geen van de spelers aan de wedstrijd deelneemt, worden weddenschappen toegekend op **ODD** 1.
    - d) Voor het weddenschapstype “Speler A en Speler B scoort”:
        - Eigen doelpunten worden niet meegerekend.
        - Als geen van de spelers aan de wedstrijd deelneemt, worden weddenschappen ongeldig verklaard.
    - e) Voor inzetmogelijkheden op spelersstatistieken (schoten per speler, schoten op doel per speler, buitenspel van spelers, tackles, gemaakte/ontvangen fouten, etc.):
        - Bij pre-match weddenschappen worden weddenschappen ongeldig verklaard als de speler niet in de basiself staat.
        - Bij live weddenschappen: als de speler waarop de weddenschap betrekking heeft, zich niet op het veld bevindt op het moment dat de weddenschap wordt geplaatst, wordt de weddenschap ongeldig verklaard.
    - f) Voor de weddenschappen 'Doelpunt scoren met linker-/rechtervoet', 'Doelpunt uit vrije trap', 'Doelpunt van buiten het strafschopgebied':
        - Eigen doelpunten worden niet in aanmerking genomen.
        - Als de speler waarop de weddenschap betrekking heeft, helemaal niet deelneemt aan de wedstrijd, worden weddenschappen ongeldig verklaard.
11. a) In het geval van pre-match spelersweddenschappen (bijvoorbeeld Player Hits, Player Home Runs, Pitcher Strikeouts, enz.) wordt **ODD** 1 toegekend als de spelers niet zijn opgenomen in de officiële startopstellingen.
    - b) In het geval van LIVE spelersweddenschappen (bijvoorbeeld Player Hits, Player Home Runs, Pitcher Strikeouts, enz.) wordt **ODD** 1 toegekend als de spelers niet actief deelnemen aan de wedstrijd.
12. Voor de weddenschappen "Volgende doelpuntenmaker & 1X2" en "Score op elk moment & 1X2", maakt elke speler die niet scoort deel uit van de weddenschapsoptie "Overige".
13. Voor de weddenschappen "Volgende doelpuntenmaker & Correcte Score" en "Score op elk moment & Correcte Score" maakt elke speler die niet scoort deel uit van de weddenschapsoptie "Overige". Als een van beide teams meer dan 4 doelpunten scoort,

wordt de weddenschap ingesteld op ‚Overige', omdat de Correcte Score-opties geen weddenschapsopties meer hebben die alle mogelijke scenario's dekken.

14. Als er bij de weddenschap "Wanneer wordt het volgende doelpunt/punt gescoord?" een doelpunt wordt gescoord in de door de scheidsrechter toegewezen verlengingsminuten, wordt hiermee rekening gehouden voor de intervallen 31-45 / 76-90.
15. Voor weddenschappen op intervallen/ranges:
    - a) De weddenschappen op doelpuntenintervallen worden bepaald op basis van de tijd die op tv wordt aangekondigd. Als deze niet beschikbaar is, wordt de minuut geteld volgens de officiële wedstrijdklok.
    - b) De weddenschappen worden ook bepaald op basis van het moment waarop de bal de doellijn passeert en niet op basis van het moment waarop de bal werd getrapt.
    - c) Weddenschappen op hoekschoppen worden beslist op basis van het tijdstip waarop de hoekschop wordt gespeeld, en niet op basis van het tijdstip waarop deze door de scheidsrechter werd ontvangen/gewezen.
    - d) De weddenschappen op kaartintervallen worden bepaald op basis van het tijdstip waarop de kaart aan de speler wordt gegeven, en niet op het tijdstip waarop de regelovertreding plaatsvond.
    - e) De weddenschappen op buitenspelintervallen worden beslist op basis van het tijdstip waarop de scheidsrechter de beslissing neemt. Deze regel wordt toegepast in elke situatie waarbij een video-assistent-scheidsrechter (VAR) betrokken is.
    - f) De weddenschappen op strafintervallen worden beslist op basis van het tijdstip waarop de scheidsrechter de beslissing neemt. Deze regel wordt toegepast in elke situatie waarbij een video-assistent-scheidsrechter (VAR) betrokken is.
    - g) Er wordt geen rekening gehouden met de straffen die door de scheidsrechter worden gegeven maar niet worden uitgevoerd.
    - h) Voor weddenschappen op intervallen van 5 min / 15 min wordt rekening gehouden met de gebeurtenissen (doelpunten, hoekschoppen) van de door de scheidsrechter toegewezen verlengingsminuten, gerelateerd aan de intervallen 41-45 en 31-45 van de gespecificeerde helft. Hoekschoppen gegeven door de scheidsrechter, maar niet uitgevoerd, worden niet in aanmerking genomen.
16. Voor de weddenschap “Wijze van scoren van het Xde doelpunt”:
    - a) **Vrije trap:** Het doelpunt moet rechtstreeks uit de vrije trap of hoekschop worden gescoord om in aanmerking te worden genomen. Afwijkende trappen tellen mee zolang het doelpunt wordt toegekend aan de **Speler** die de vrije trap of hoekschop heeft uitgevoerd.
    - b) **Straf:** Het doelpunt moet rechtstreeks uit de strafschop worden gescoord. Doelpunten gescoord na een opgeslagen schot of een gemist schot worden niet in aanmerking genomen.
    - c) **Eigen doelpunt:** Als het doelpunt tot eigen doelpunt is verklaard.
    - d) **Kopbal:** De laatste aanraking van de bal door de speler moet met het hoofd worden uitgevoerd.

- e) **Schoppen:** Het doelpunt moet worden gescoord met elk lichaamsdeel anders dan het hoofd, en andere typen worden niet in aanmerking genomen.
- f) Geen doelpunt gescoord.

17. Voor de weddenschappen op voetbalwedstrijden met een format bestaande uit 3 helften van elk 30 minuten:
    - a) De inzetmogelijkheden worden na de eerste periode van 30 minuten onderbroken, totdat het spel wordt hervat.
    - b) In minuut 44:59 worden alle soorten weddenschappen voor de eerste helft beslist en komen de soorten weddenschappen die specifiek zijn voor de tweede helft beschikbaar.
    - c) Na de tweede periode van 30 minuten (minuut 60) worden de inzetmogelijkheden opnieuw onderbroken totdat het spel wordt hervat.
18. Als in het geval van vriendschappelijke wedstrijden de scheidsrechter op enig moment na minuut 87:59 het einde van de wedstrijd fluit, wordt dit moment beschouwd als het eindresultaat van het evenement en worden alle weddenschappen dienovereenkomstig beslist.
19. Voor de pre-match weddenschapsoptie ‘Het eerste doelpunt/score’ geldt dat als er geen doelpunt wordt gescoord tijdens de wedstrijd en de weddenschapsoptie ‘Geen score’ niet beschikbaar is, de weddenschap verloren gaat.
20. Als een weddenschapsoptie open blijft kort nadat een gele of rode kaart is gegeven, behouden wij ons het recht voor om de geplaatste weddenschappen ongeldig te verklaren vanaf het moment dat het evenement plaatsvond tot het moment waarop de beslissing door de scheidsrechters wordt genomen.
21. Om weddenschappen af te handelen op basis van verschillende statistieken die specifiek zijn voor voetbalwedstrijden, hebben we de volgende definities:
    - A. **Schot op doel** - wordt gedefinieerd als elke doelpoging die:
        - Gaat ongeacht de intentie het doel in (= goal).
        - Is een duidelijke poging om te scoren die in het net zou zijn gegaan als hij niet door de keeper was gered, of die werd tegengehouden door een speler die de laatste man is, waarbij de keeper geen kans heeft om het doelpunt te voorkomen (laatste lijnblok).
        - Schoten die rechtstreeks het frame van het doel raken, worden niet meegeteld als schoten op doel, tenzij de bal erin gaat en als doelpunt wordt toegekend.
        - Schoten die worden geblokkeerd door een andere speler, die niet de laatste man is, tellen niet mee als schoten op doel.
    - B. **Schot naast doel** - wordt gedefinieerd als elke duidelijke poging om te scoren die:
        - Gaat over of naast het doel zonder contact te maken met een andere speler.
        - Zou over of naast het doel zijn gegaan als hij niet was gestopt door een redding van de doelman of door een veldspeler.
        - Raakt rechtstreeks het frame van het doel en er wordt niet gescoord.
        - Geblokkeerde schoten tellen niet mee als schoten naast doel.

- C. **Geblokkeerd schot** - wordt gedefinieerd als elke duidelijke poging om te scoren die:
    - Gaat op doel en wordt geblokkeerd door een veldspeler, terwijl er andere verdedigers of een keeper achter de speler die blokkeert staan.
    - Inclusief schoten die onbedoeld zijn geblokkeerd door de eigen teamgenoot van de schutter.
    - Ontruimingen van de lijn door een tegenstander (laatste lijnblokken) worden geteld als schoten op doel en worden niet geteld als een geblokkeerd schot.
- D. **Directe vrije trap voor doelpunten/schoten:** Directe vrije trappen zijn alle pogingen die rechtstreeks vanuit de vrije trap zelf worden gemaakt (zonder hulp).
- E. **Locatie voor doelpunten/schoten:** De positie van de bal, wanneer het schot wordt genomen (oorsprong van het schot). Binnen of buiten de doos van 6 meter. Binnen of buiten de 18-yard box. Elke gebeurtenis die op een lijn plaatsvindt, wordt binnen dat gebied beschouwd. Een schot op de 16-meter lijn telt bijvoorbeeld als binnen het strafschopgebied.
- F. **Assist:** De laatste aanraking (pass, of een andere aanraking) die ertoe leidt dat de ontvanger van de bal een doelpunt scoort. Als de laatste aanraking (zoals vetgedrukt gedefinieerd) wordt afgebogen door een tegenstander, krijgt de initiator alleen een doelassist als de ontvangende speler de bal waarschijnlijk zou ontvangen zonder dat de afbuiging heeft plaatsgevonden. Bij eigen doelpunten, direct genomen vrije trappen, directe hoekschoppen en strafschoppen wordt geen assist toegekend.
- G. **Pass:** Elke opzettelijk gespeelde bal van de ene speler naar de andere. Passen omvatten open spelpasses, doeltrappen, hoekschoppen en vrije trappen die als pass worden gespeeld, maar met uitzondering van voorzetten, keeperworpen en inworpen.
- H. **Cross (Voorzet):** Elke opzettelijk gespeelde bal vanaf een wijde positie met de bedoeling een teamgenoot in een specifiek gebied voor het doel te bereiken.
- I. **Paal/Lat:** gegeven in situaties waarin de bal het frame van het doel raakt, met uitzondering van doelpunten die het frame raken voordat ze in het net gaan. Elk schot dat meerdere keren het frame raakt (bijvoorbeeld de lat en de linkerpaal) telt slechts één keer als het raken van het houtwerk. Geraakt houtwerk wordt altijd verzameld voor het aanvallende team (en de speler die de laatste actie heeft uitgevoerd), zelfs als de bal het frame raakt vanuit een verdedigende terugpass.
- J. **Penalty (toegekend en genomen):** Er wordt een penalty opgelegd voor de toegekende fout (team en speler). Een gewonnen fout die resulteert in een strafschop wordt alleen geïnd voor spelers en omvat niet de geïnitieerde handballen. De genomen strafschop wordt geïnd als schot of pass (team en speler).
- K. **Tackle:** wordt gedefinieerd als een speler die de bal afneemt van een speler met een sliding waarbij hij met succes de bal wegneemt van de speler in balbezit. De getackelde speler moet duidelijk in balbezit zijn voordat de tackle wordt

uitgevoerd. Het is geen tackle als een speler op welke manier dan ook een pass weghaalt.

- L. **Toegekende fout:** wordt gedefinieerd als elke overtreding die door een scheidsrechter als gemeen spel wordt bestraft. Buitenspel wordt niet gegeven als een toegekende fout.
- M. **Verkregen fout:** wordt gedefinieerd als een speler die een vrije trap of strafschop voor zijn team wint nadat hij door een tegenstander incorrect is neergehaald. Er wordt geen fout begaan voor een handbal, duik, terugspeelbal, incorrecte herstart, overtreding, 6-secondenovertreding van de doelman of obstructie waarbij een vrije trap wordt toegekend.
- N. **Buitenspel:** Toegekend aan de speler die geacht wordt zich in buitenspelpositie te bevinden wanneer een vrije trap wordt toegekend. Als twee of meer spelers zich in buitenspelpositie bevinden wanneer de pass wordt gespeeld, wordt de speler die als het meest actief wordt beschouwd en die probeert de bal te spelen, buitenspel gezet.
- O. **Doeltrap:** Deze wordt toegekend aan het team/de speler die een doeltrap neemt.
- P. **Inwerpen:** Deze wordt toegekend aan het team/de speler die de inworp neemt.

22. In het geval van speciale voetbalweddenschappen, waarvan het onderwerp is een Dag / Periode / Fase van de Competitie / League:
    - A. Voor de afhandeling van de uitslag wordt rekening gehouden met de reguliere speeltijd (als er geen andere vermeldingen zijn), inclusief de extra minuten die door de scheidsrechters worden toegekend voor de normale onderbrekingen tijdens de wedstrijd die betrekking hebben op beide helften.
    - B. Voor de afhandeling worden de genoemde wedstrijdgebeurtenissen (doelpunten, hoekschoppen, kaarten, enz.), de aangegeven teams (thuis- en uitteam) en de gedefinieerde groep sportevenementen (League Day / Periode / League Stage/Competition) cumulatief in aanmerking te nemen. De organisator kan deze weddenschappen ook aanbieden voor een specifieke groep wedstrijden uit één of meerdere competities.
    - C. Voor alle weddenschappen met markten gerelateerd aan gele en/of rode kaarten wordt geen rekening gehouden met de kaarten ontvangen door de spelers op de bank en door de scheidsrechters (technisch personeel van de teams, wedstrijdofficials, etc.). Kaarten die na het laatste fluitsignaal van het spel worden toegekend, worden niet in aanmerking genomen.
    - D. Als er wordt ingezet op het aantal kaarten, zonder de kleur ervan te specificeren, zijn de volgende regels van toepassing:
        - a) De gele kaart wordt beschouwd als 1 kaart en de rode kaart als 2. De tweede gele kaart van een speler wordt niet in aanmerking genomen. Een speler kan dus niet meer dan 3 kaarten hebben.
        - b) De AFHANDELING wordt gedaan op basis van al het bewijsmateriaal van de kaarten die tijdens de reguliere speeltijd van 90 minuten zijn ontvangen.

        - c) Kaarten die na de reguliere speeltijd worden ontvangen, worden niet in aanmerking genomen.
        - d) Kaarten ontvangen door niet-spelers (spelers die zijn vervangen, coaches, spelers op de bank) worden niet in aanmerking genomen.
    - E. Hoekschoppen die zijn toegekend maar niet zijn uitgevoerd, worden niet in aanmerking genomen.
    - F. Eén dag wordt gedefinieerd als het tijdsinterval van 10:00 uur tot 09:59 uur, de volgende dag. *Bijv.:* "SPECIALE DAG – TOTAAL AANTAL DOELPUNTEN - BUNDESLIGA - 21 juli 2022". In dit geval wordt rekening gehouden met alle wedstrijden met aanvangstijd vanaf 21 juli 2022 10.00 uur tot 22 juli 2022 09.59 uur.
    - G. Als algemene regel met betrekking tot speciale weddenschappen geldt dat als het totale aantal gebeurtenissen tijdens het spel (doelpunten, hoekschoppen, kaarten, etc.) zoals vastgelegd in de aanbieding wordt overschreden, ongeacht het aantal gespeelde games, de weddenschapsopties als gewonnen of als verloren worden beschouwd. *(Bijv.: "SPECIAL - LEAGUE I ROEMENIË - TOTAAL AANTAL DOELPUNTEN PER FASE 17,5" - als twee of meer wedstrijden werden uitgesteld, maar tijdens de rest van de wedstrijden 18 doelpunten werden gescoord, zijn de weddenschappen met meer dan 17,5 doelpunten winnende en de weddenschappen minder dan 17,5 doelpunten, verliezen er één).*
    - H. In de situatie dat slechts één van de wedstrijden waarop de weddenschap betrekking heeft wordt geannuleerd of uitgesteld tot na 23:59 op de tweede dag na de oorspronkelijke planning (waarbij de wedstrijd niet is gestart), wordt voor de afhandeling van het resultaat aangenomen dat er 2 doelpunten zijn gescoord in de wedstrijd, als volgt: 1 doelpunt in de eerste helft, 1 doelpunt in de tweede helft, 1 doelpunt door het thuisteam en 1 doelpunt door het uitteam. Voor weddenschappen die betrekking hebben op andere gebeurtenissen in de wedstrijd dan doelpunten (zoals gele kaart, overtreding, buitenspel, corner, enz.), wordt **ODD** 1 toegekend. Als de wedstrijd start vóór 23:59 op de tweede dag na de oorspronkelijke planning, wordt de weddenschap afgehandeld op basis van het daadwerkelijk behaalde resultaat op het veld.
    - I. In de situatie dat 2 (twee) of meer van de wedstrijden waarop de weddenschap betrekking heeft worden geannuleerd of uitgesteld tot na 23:59 op de tweede dag na de oorspronkelijke planning (waarbij de wedstrijden niet zijn gestart), wordt de weddenschap als ongeldig beschouwd en wordt **ODD** 1 toegekend.
    - J. In het geval van onderbroken of geschorste wedstrijden (waarbij de wedstrijd is gestart en daarna is onderbroken) tot na 23:59 op de tweede dag na het moment van onderbreking, wordt voor de afhandeling van het resultaat het resultaat gehanteerd dat op het moment van onderbreking is geregistreerd, maar alleen in situaties waarin het hervatten van de wedstrijd geen invloed zou hebben op de bepaling van het weddenschapsresultaat. In andere gevallen wordt **ODD** 1 toegekend. Als de wedstrijd wordt hervat vóór 23:59 op de tweede dag na de

oorspronkelijke starttijd, wordt de validatie gebaseerd op de resultaten die aan het einde van de wedstrijd zijn geregistreerd.
    - K. Voor de afhandeling van weddenschappen wordt rekening gehouden met de resultaten op het veld, ongeacht eventuele verdere wijzigingen van de resultaten door de bevoegde autoriteiten (FIFA, UEFA, LPF, FRF, enz.).

7.2. TENNIS

1. Als een speler voor aanvang van het spel forfait verklaart of als de organisatoren het toernooi om wat voor reden dan ook voor gesloten verklaren, wordt de **ODD** 1 toegekend.
2. In het geval dat een speler zich terugtrekt of diskwalificeert, worden alle onbesliste weddenschappen ongeldig verklaard, behalve in de gevallen waarin het eindresultaat de uitkomst van de weddenschap niet heeft beïnvloed.
3. In geval van vertragingen (regen, duisternis, enz.) blijven alle weddenschappen onbeslist totdat het spel doorgaat.
4. Als er een strafpunt(en) wordt toegekend door de scheidsrechter, blijven alle weddenschappen geldig.
5. Als een spel wordt voltooid voordat bepaalde punten/spellen voorbij zijn, worden alle weddenschappen op de betreffende punten/spellen ongeldig verklaard.
6. Indien een game wordt beslist door een tiebreakgame, wordt deze beschouwd als setnummer 3.
7. Alle tiebreaks of supertiebreaks worden beschouwd als 1 spel.
8. Indien het speeloppervlak tijdens of voorafgaand aan het evenement/toernooi wordt gewijzigd, wordt **ODD** 1 niet toegewezen.
9. Bij tenniswedstrijden in het dubbelspel, die in 2/3 sets worden gespeeld, wordt bij het goedkeuren van weddenschappen rekening gehouden met de derde set, bekend als maxi tie break, als een normale set.

7.3. IJSHOCKEY

1. Als bij wedstrijden die ook verlengingen en/of strafschoppen omvatten, een wedstrijd wordt beslist op basis van strafschoppen, wordt een doelpunt opgeteld bij de score van het winnende team en bij het totaal. Deze regels zijn niet van toepassing op weddenschappen die voor de reguliere speeltijd worden beslist.
2. Als de weddenschap open blijft nadat de volgende gebeurtenissen hebben plaatsgevonden: doelpunten en strafschoppen, behouden wij ons het recht voor om de weddenschap ongeldig te verklaren.
3. Als de odds werden aangeboden met een onjuiste speeltijd (meer dan 2 minuten), behouden wij ons het recht voor om de weddenschap ongeldig te verklaren.
4. Als er een onjuiste score wordt weergegeven, hebben wij het recht om de weddenschap binnen dit tijdsbestek ongeldig te verklaren.
5. Bij de inzetmogelijkheden "Scoort op enig welk moment" en "De speler scoort een punt":
    - a. Alle actieve spelers worden vermeld.
    - b. Als een niet-genoteerde speler scoort of assisteert, blijven alle weddenschappen op vermelde spelers geldig.

    - c. Alle weddenschappen op genoemde spelers die het veld vóór het einde van de wedstrijd hebben verlaten (blessures, eliminaties) blijven geldig.
    - d. Bij weddenschappen wordt alleen rekening gehouden met de doelpunten en assists tijdens de reguliere speeltijd. Als na de reguliere speeltijd de score 0-0 is, worden alle weddenschappen als verloren beschouwd.
    - e. De weddenschappen worden afgehandeld op basis van de statistieken en informatie die door de officiële autoriteiten op televisie worden weergegeven, tenzij er duidelijk bewijs is dat deze statistieken niet correct zijn.
6. De methode voor het scoren van het volgende doelpunt:
    - a. **Even Strength:** Doelpunten worden als ‘Even Strength’ beschouwd wanneer teams hetzelfde aantal spelers op het veld hebben.
    - b. **Powerplay:** Een doelpunt wordt als 'Powerplay' beschouwd als het team met de meeste spelers op het veld scoort.
    - c. **Short-handed:** Een doelpunt wordt als "Short-Handed" beschouwd als het team met de minste spelers op het veld scoort.
    - d. **Penalty:** Een strafschop wordt als een doelpunt beschouwd als deze is gescoord.
    - e. **Empty Net:** Een doelpunt wordt als "Empty Net" beschouwd als het team dat wordt uitgeleid de doelverdediger vervangt door een veldspeler en het team dat aan de leiding staat scoort. In de situaties van "powerplay" / "short-handed" en "empty-net", wordt bij het plaatsen van de weddenschappen elk doelpunt altijd beschouwd als een "empty-net"- doelpunt.
    - f. Geen doelpunt.
7. Voor NHL Competitie Keepersmarkten: als de speler uiteindelijk niet aan het spel begint, is de weddenschap ongeldig.
8. Voor NHL-competitiespelermarkten (bijvoorbeeld: totaal aantal doelpunten speler X, totaal aantal punten speler X, totaal aantal assists speler X, enz.) zijn weddenschappen ongeldig op uitgestelde, geannuleerde of gestaakte wedstrijden. De wedstrijd moet op de oorspronkelijk geplande datum worden gespeeld.
9. Voor spelerspecifieke markten (bijv.: Eerste doelpuntenmaker, Laatste doelpuntenmaker, Totaal aantal doelpunten Speler X, Totaal aantal punten Speler X, Totaal aantal assists Speler X, enz.) worden weddenschappen ongeldig verklaard als de spelers niet deelnemen aan de wedstrijd.

7.4. BASKETBAL

1. Als de odds werden aangeboden met een onjuiste speeltijd (meer dan 2 minuten), behouden wij ons het recht voor om de weddenschap ongeldig te verklaren.
2. Als een evenement niet in gelijkspel eindigt, maar er verlengingen worden gespeeld met het oog op een kwalificatie, worden alle weddenschappen afgehandeld op basis van het resultaat dat aan het einde van de reguliere speeltijd wordt geregistreerd.
3. Het type weddenschap "Zal er sprake zijn van verlengingen in de wedstrijd?", wordt afgehandeld met "ja" als de wedstrijd in gelijkspel eindigt, ongeacht of de verlengingen van de wedstrijd wel of niet plaatsvinden.

4. Voor NBA Competitie - Spelermarkten (bijv.: Totaal aantal punten Speler X, Totaal aantal rebounds Speler X, Eerste scorer Speler X, enz.) zijn weddenschappen ongeldig op uitgestelde, geannuleerde of gestaakte wedstrijden. De wedstrijd moet op de oorspronkelijk geplande datum worden gespeeld.

7.5. HANDBAL

1. Als de odds werden aangeboden met een onjuiste speeltijd (meer dan 3 minuten), behouden wij ons het recht voor om de weddenschap ongeldig te verklaren.
2. Alle weddenschappen (met uitzondering van: weddenschappen op de speelhelften, “Wie scoort punt X” en “welk team wint de race naar X punten”) worden alleen in aanmerking genomen voor de reguliere speeltijd.
3. Als er 7 meter worpen plaatsvinden, zijn de soorten weddenschappen "Wie scoort punt X?" en "Welk team behaalt als eerste X punten?" zal ongeldig worden verklaard.

7.6. AMERICAN FOOTBALL

1. Als de odds werden aangeboden met een onjuiste speeltijd (meer dan 89 seconden), behouden wij ons het recht voor om de weddenschap ongeldig te verklaren.
2. Als er een onjuiste score wordt weergegeven, behouden wij ons het recht voor om de weddenschap binnen dit tijdsbestek ongeldig te verklaren.
3. Als een wedstrijd wordt afgelast of uitgesteld, worden alle weddenschappen ongeldig verklaard, tenzij de wedstrijd wordt voortgezet volgens het wekelijkse NFL-schema (donderdag - woensdag lokale tijd).
4. In geval van vertragingen (regen, duisternis ...) blijven alle weddenschappen onbeslist totdat het spel doorgaat.
5. Alle actieve spelers worden vermeld.
6. Bij het afhandelen van weddenschappen maken spelers die niet op de lijst staan deel uit van de optie "Team 1 andere speler" of "Team 2 andere speler".
7. Spelers die op de lijst staan maar geen odds beschikbaar hebben, zijn niet inbegrepen.
8. "Spelers van de verdediging" of "Speciaal team" worden beschouwd als "Team 1 d/st speler" of "Team 2 d/st speler" bij het afhandelen van weddenschappen, zelfs als de speler vermeld staat als een speciale optie.
9. ”Winnende marge (inclusief verlengingen)” – Een positief resultaat wordt beschouwd als winnend van het thuisteam, en een negatief resultaat is winnen van het uitteam <-13, -13 tot -7, -6 tot -1, 0, 1 tot 6, 7 tot 13, > 13.
10. Voor NFL-competitie - Spelermarkten (bijvoorbeeld: totaal aantal rushing yards speler X, totaal ontvangen yards speler X, eerste ontvangst speler X, enz.) zijn weddenschappen ongeldig op uitgestelde, geannuleerde of verlaten wedstrijden. De wedstrijd moet op de oorspronkelijk geplande datum worden gespeeld.

7.7. VOLLEYBAL

1. Bij alle onbesliste weddenschappen wordt rekening gehouden met de officiële puntenaftrek. Voor weddenschappen die al zijn beslist, wordt er geen rekening gehouden met puntenaftrek.

2. Bij geen enkele soort weddenschap wordt rekening gehouden met de gouden set.

7.8. BEACHVOLLEY

1. Bij alle onbesliste weddenschappen wordt rekening gehouden met de officiële puntenaftrek. Voor weddenschappen die al zijn beslist, wordt er geen rekening gehouden met puntenaftrek.
2. Bij geen enkele soort weddenschap wordt rekening gehouden met de gouden set.
3. Als een team zich terugtrekt uit de wedstrijd, worden alle onbesliste weddenschappen ongeldig verklaard.

7.9. BASEBALL

1. Voor weddenschappen vóór de wedstrijd worden alle weddenschappen afgehandeld, rekening houdend met eventuele extra innings, indien aanwezig. Als het spel eindigt in een gelijkspel/gelijkspel en er zijn geen verlengingen of de gelijkspelsituatie blijft zelfs na de verlengingen gehandhaafd, dan wordt de weddenschap "Eindresultaat" door de ORGANISATOR ongeldig verklaard en worden de overige weddenschappen (handicap, totaal aantal punten, etc.) worden afgehandeld op basis van het resultaat dat na het einde van de wedstrijd wordt geregistreerd (tijdens de reguliere speeltijd of na verlengingen, indien van toepassing).
2. Voor de Live weddenschappen worden alle weddenschappen afgehandeld op basis van het eindresultaat na 9 innings (8 1/2 innings als het gastteam tot dit punt leidt), tenzij anders aangegeven.
3. Als twee teams op dezelfde dag twee wedstrijden tegen elkaar spelen, is het mogelijk dat minimaal één van de wedstrijden in een 7-inning-format wordt gespeeld. In deze situatie wordt het resultaat behaald aan het einde van de 7 innings beschouwd als het eindresultaat en wordt de afhandeling dienovereenkomstig uitgevoerd.
4. Als een spel wordt onderbroken of geannuleerd en niet op dezelfde dag wordt voortgezet, worden alle onbesliste weddenschappen ongeldig verklaard.
5. Potentiële extra innings worden alleen in aanmerking genomen in het geval van weddenschappen "Wie scoort het X-punt?" en "Welk team wint de race naar X-punten?" of andere specificaties.
6. De namen van de weddenschappen weerspiegelen niet de huidige termen die in honkbal worden gebruikt. Raadpleeg de legenda voor de huidige termen die in honkbal worden gebruikt:

NAAM VAN DE WEDDENSCHAP	**BASEBALL WOORDENLIJST TERMINOLOGIE**
Half	Inning

Game overtime (verlengingen)	Inning extra
Punten	Run-s
Break	Resultaat na 9 en een halve inning

7. Voor de weddenschap "Hoe wordt de wedstrijd beslist?" wordt beslist als een "Elke extra inning" als aan het einde van de reguliere speeltijd (na 9 volledige innings) de wedstrijd in gelijkspel eindigt, ongeacht of er geen verlengingen worden gespeeld (extra innings).
8. Voor de weddenschap "Zal er verlenging zijn?" wordt met "Ja" beslist als aan het einde van de reguliere speeltijd (na 9 volledige innings) de wedstrijd in gelijkspel eindigt, ongeacht of de extra innings zullen gespeeld worden of niet.
9. Voor de weddenschap "Speler zal de X-tijd raken" als een "opzettelijke vrije loop" wordt waargenomen, wordt dit beslist als een "plaatverschijning" en wordt de weddenschap ongeldig verklaard.
10. Als er bij de weddenschap 'Strike out voor de X keer' een 'opzettelijke vrije loop' plaatsvindt, wordt dit beslist als een 'plaatverschijning' en wordt de weddenschap ongeldig verklaard.
11. Voor weddenschappen van 1 minuut - van x tot y:
    - a. Als er tijdens dezelfde fase van het spel een treffer en een fout optreden, wordt dit bij het bepalen van de weddenschap als een treffer beschouwd.
    - b. Als een speler de 'plate' niet bereikt, maar er zijn inzetopties aangeboden gerelateerd aan die speler, worden alle onbesliste opties als ONGELDIG beschouwd.
    - c. Bij weddenschappen wordt een “foute bal” als een treffer beschouwd.
12. In het geval van pre-match spelersweddenschappen (bijvoorbeeld Player Hits, Player Home Runs, Pitcher Strikeouts, enz.) wordt **ODD** 1 toegekend als de spelers niet zijn opgenomen in de officiële startopstellingen.
13. In het geval van LIVE spelersweddenschappen (bijvoorbeeld Player Hits, Player Home Runs, Pitcher Strikeouts, enz.) wordt **ODD** 1 toegekend als de spelers niet actief deelnemen aan de wedstrijd.

7.10. FUTSAL

1. Als de weddenschap open blijft nadat de volgende gebeurtenissen hebben plaatsgevonden: doelpunten, rode of gele kaarten en strafschoppen, behouden wij ons het recht voor om de weddenschap ongeldig te verklaren.
2. Als de weddenschap is geopend met een ontbrekende of onjuiste kaart, behouden wij ons het recht voor om de weddenschap ongeldig te verklaren.
3. Als de odds werden aangeboden met een onjuiste speeltijd (meer dan 2 minuten), behoudt u zich het recht voor om de weddenschap ongeldig te verklaren.

4. Als er een verkeerde score wordt ingevoerd, worden alle weddenschappen geannuleerd gedurende het tijdsbestek waarin de verkeerde score werd weergegeven.

7.11. RUGBY UNION & LEAGUE

1. Als de weddenschap open blijft nadat de volgende gebeurtenissen hebben plaatsgevonden: scorewijzigingen of rode kaarten, behouden wij ons het recht voor om de weddenschap ongeldig te verklaren.
2. Als de weddenschap is geopend met een ontbrekende of onjuiste kaart, behouden wij ons het recht voor om de weddenschap ongeldig te verklaren.
3. Als de odds werden aangeboden met een onjuiste speeltijd (meer dan 2 minuten), behoudt u zich het recht voor om de weddenschap ongeldig te verklaren.
4. Weddenschappen zijn gebaseerd op het resultaat aan het einde van de 80 speelminuten, tenzij anders vermeld. Overwerkminuten als gevolg van ongelukken of stops worden ook meegeteld, maar niet de verlengingshelften, strafschoppentijd of plotselinge dood.

7.12. RUGBY SEVENS

1. Als de weddenschap open blijft nadat de volgende gebeurtenissen hebben plaatsgevonden: scorewijzigingen of rode kaarten, behouden wij ons het recht voor om de weddenschap ongeldig te verklaren.
2. Als de weddenschap is geopend met een ontbrekende of onjuiste kaart, behouden wij ons het recht voor om de weddenschap ongeldig te verklaren.
3. Als de odds werden aangeboden met een onjuiste speeltijd (meer dan 1 minuut), behouden wij ons het recht voor om de weddenschap ongeldig te verklaren.
4. Weddenschappen zijn gebaseerd op het resultaat aan het einde van de 14/20 speelminuten, tenzij anders vermeld. Overwerkminuten als gevolg van ongelukken of stops worden ook meegeteld, maar niet de verlengingshelften, strafschoppentijd of plotselinge dood.

7.13. SNOOKER

1. Als een frame niet wordt voltooid, worden alle onbesliste weddenschappen ongeldig verklaard.
2. Als een speler zich terugtrekt of wordt gediskwalificeerd, worden alle onbesliste weddenschappen ongeldig verklaard.
3. Bij een respot blijft de beslissing geldig indien de uitslag vóór de respot werd bepaald.
4. Fouten en free balls worden niet in aanmerking genomen bij het beslissen over weddenschappen op gekleurde ballen.
5. Als een frame is gestart maar niet is voltooid, worden alle weddenschappen op de frames geannuleerd, tenzij het resultaat al is bepaald.

7.14. DARTS

1. Als een spel niet wordt voltooid, worden alle onbesliste weddenschappen ongeldig verklaard.

2. Bullseye wordt beschouwd als een rode uitcheckkleur.

7.15. CRICKET

1. Als een wedstrijd wordt onderbroken en hervat vóór 23:59 op de tweede dag na de onderbreking, worden alle open weddenschappen afgerekend op basis van het eindresultaat. Anders worden alle onbesliste weddenschappen als ONGELDIG beschouwd.
2. Als de wedstrijd een gelijkspel/gelijkspel is en de officiële regels van de competitie geen winnaar bepalen, of als de regels van de competitie de winnaar bepalen door het gooien van een munt of loterijtrekking, dan worden alle soorten onbesliste weddenschappen toegewezen aan **ODD** 1.
3. Als een over niet wordt voltooid, worden alle soorten onbesliste weddenschappen op deze over ongeldig verklaard, tenzij de innings hun natuurlijke einde hebben bereikt, bijvoorbeeld: statement, team all-out, enz.
4. Geen enkel type weddenschap houdt rekening met de superover-periode, tenzij anders aangegeven.
5. Er wordt geen rekening gehouden met strafruns voor welk type weddenschap dan ook op overs of op worpen (types weddenschappen op meerdere overs worden niet in aanmerking genomen voor deze regel).
6. Twenty 20, ODI: ten minste 90% van alle innings moet zijn gespeeld toen de weddenschap werd geplaatst, zodat de soorten weddenschappen kunnen worden bepaald, tenzij de innings hun natuurlijke einde hebben bereikt.
7. In het geval van de weddenschap “Winnaar van het spel (incl. Super over)” worden alle weddenschappen beslist in overeenstemming met de officiële regels van de competitie. Als het evenement wordt beïnvloed door slecht weer, worden de weddenschappen beslist op basis van het officiële resultaat.

7.16. TAFELTENNIS

1. Als een spel niet wordt voltooid, worden alle onbesliste weddenschappen ongeldig verklaard.
2. Als een speler zich terugtrekt, worden alle onbesliste weddenschappen ongeldig verklaard.
3. Voor alle onbesliste weddenschappen wordt rekening gehouden met de officiële puntenaftrek. Voor weddenschappen die al zijn beslist, wordt er geen rekening gehouden met puntenaftrek.

7.17. BADMINTON

1. Als een speler/team zich terugtrekt, worden alle onbesliste weddenschappen ongeldig verklaard.
2. Voor alle onbesliste weddenschappen wordt rekening gehouden met de officiële puntenaftrek. Voor weddenschappen die al zijn beslist, wordt er geen rekening gehouden met puntenaftrek.

3. Als een spel niet wordt voltooid, worden alle onbesliste weddenschappen ongeldig verklaard.

7.18. AUSTRALIAN FOOTBALL (Aussie Rules)

1. Als er wedopties worden aangeboden voor een evenement met een onjuiste speeltijd (meer dan 2 minuten), behouden wij ons het recht voor om de weddenschap ongeldig te verklaren.
2. Als een wedstrijd wordt onderbroken en hervat vóór 23:59 op de tweede dag na de onderbreking, worden alle open weddenschappen afgerekend op basis van het eindresultaat. Anders worden alle onbesliste weddenschappen als ONGELDIG beschouwd.
3. Het eindresultaat wordt beschouwd als het resultaat dat is genoteerd aan het einde van de reguliere speeltijd, inclusief de door de scheidsrechters toegewezen verlengingsminuten voor de normale spelonderbrekingen, tenzij er andere specificaties zijn. De reguliere speelduur bedraagt 80 minuten. Extra overwerkhelften worden niet in aanmerking genomen.

7.19. SQUASH

1. Als een spel niet wordt voltooid, worden alle onbesliste weddenschappen ongeldig verklaard.
2. Als een speler zich terugtrekt, het spel verlaat of wordt gediskwalificeerd, worden alle onbesliste weddenschappen ongeldig verklaard.
3. Voor alle onbesliste weddenschappen wordt rekening gehouden met de officiële puntenaftrek. Voor weddenschappen die al zijn beslist, wordt er geen rekening gehouden met puntenaftrek.
4. Als de strafpunten door de scheidsrechter worden toegekend, zijn alle weddenschappen op die wedstrijd geldig.

7.20. E-SPORT

1. Als een spel of map niet is afgelopen, worden alle onbesliste weddenschappen ongeldig verklaard.
2. Weddenschappen geplaatst op onjuist vermelde games worden ongeldig verklaard.
3. Als een spel of kaart opnieuw wordt gespeeld vanwege technische problemen of als de verbinding met de website is verbroken en er geen relatie is met de spelers, zijn alle onbesliste weddenschappen ONGELDIG. Het spel of de map die opnieuw wordt gespeeld, wordt als afzonderlijke entiteiten beschouwd.
4. Als een team opgeeft of zich terugtrekt, zijn alle onbesliste weddenschappen ONGELDIG.
5. Als het normale aantal kaarten verandert of afwijkt van het aantal dat in de aanbieding is vermeld, behouden wij ons het recht voor om de weddenschappen ongeldig te verklaren.
6. Voor Counter-Strike 2-weddenschappen:

- a. De weddenschap "Map X – Zal de bom onschadelijk worden gemaakt in ronde X?" wordt ongeldig verklaard als de bom niet in de aangegeven ronde wordt geplaatst.
- b. Als het spel begint met een mapvoordeel voor een van de teams, wordt de eerste kaart door het team met voordeel als een winnende map beschouwd met een score van 13:0.
- c. Volgens de officiële regels van het spel CS 2 worden de zelfmoorden en de moorden gepleegd na een eigen vuur (doden op een teamgenoot) gescoord als “-1” op het totale aantal moorden van het team dat de aanval maakt.

7. Voor Dota 2-weddenschappen:
   - a. De weddenschap "Map X - Wie krijgt het Aegis-nummer X" wordt beslist op basis van het team dat Aegis of the Immortal krijgt, en niet wie Roshan vermoordt.
   - b. De weddenschap "Map X - Wie zal toren nummer X vernietigen" - bij het bepalen van het resultaat zal bij elke methode om de toren te vernietigen rekening worden gehouden (Opponent & Creep; destruction by Deny).
   - c. De weddenschap "Map X - Wie zal kazerne nummer X vernietigen" - bij het bepalen van het resultaat wordt rekening gehouden met elke methode om de kazerne te vernietigen (Opponent & Creep; destruction by Deny).
   - d. De weddenschap "Map X - Eerste bij X Net Worth" - Nettowaarde = huidig goud + de waarde van de hero’s items.
8. Voor League of Legends-weddenschappen:
   - a. De weddenschap "Kaart X - Wie vernietigt toren nummer X" - bij het bepalen van het resultaat wordt rekening gehouden met elke methode om de toren te vernietigen.
   - b. De weddenschap "Map X - Wie vernietigt Inhibitor nummer X" - bij het bepalen van het resultaat wordt rekening gehouden met elke methode om de Inhibitor te vernietigen. Indien een Inhibitor die reeds vernietigd was opnieuw verschijnt en nogmaals vernietigd wordt, telt deze niet mee voor het totaal aantal vernietigde Inhibitors in de wedstrijd/ de map.
9. Voor eSports-voetbalweddenschappen (FIFA en/of PES):
   - De reguliere speeltijd waarmee rekening wordt gehouden, wordt weergegeven door de volgende varianten: 2 helften X 4 minuten, 2 helften X 5 minuten, 2 helften X 6 minuten, 2 helften X 7 minuten, 2 helften X 8 minuten, tenzij anders aangegeven.

7.21. ATLETIEK

1. Voor atletiek wordt altijd rekening gehouden met de rangschikking die bij de eerste officiële aankondigingen wordt vastgesteld. Er zal geen verdere wijziging of beslissing, individueel of collectief genomen, in overweging worden genomen.
2. Als een van de atleten tijdens het evenement wordt gediskwalificeerd of opgegeven, wordt hij beschouwd als deelnemer aan de competitie en ontvangt hij het resultaat volgens het door de organisator vastgestelde podium.

3. Als de locatie van het evenement wordt gewijzigd, zonder dat dit door de Organisator wordt aangekondigd, is de weddenschap ongeldig en wordt **ODD** 1 toegewezen aan alle soorten weddenschappen.
4. Bij weddenschappen van het type “H2H” wordt de winnaar beschouwd als de deelnemer die de meeste ronden heeft afgelegd.
5. Als de dueldeelnemers in dezelfde ronde afhaken, worden de duelweddenschappen ongeldig verklaard.
6. Als een atleet zich niet kwalificeert voor de finale of niet deelneemt aan de finale, maar wel heeft deelgenomen aan ten minste één van de voorgaande etappes, worden de weddenschappen "Winnaar", "Ranglijst", "Podium", etc. als verloren beschouwd.

7.22. WINTERSPORT

1. Voor wintersporten wordt altijd rekening gehouden met de rangschikking die is vastgesteld bij de eerste officiële aankondigingen. Er zal geen verdere wijziging of beslissing, individueel of collectief genomen, in overweging worden genomen.
2. Als een van de atleten tijdens het evenement wordt gediskwalificeerd of opgegeven, wordt hij geacht aan de competitie te hebben deelgenomen en ontvangt hij het resultaat volgens het door de Organisator vastgestelde podium.
3. Als de locatie van het evenement wordt gewijzigd, zonder dat dit door de Organisator wordt aangekondigd, is de weddenschap ongeldig.
4. Bij weddenschappen van het type “H2H” wordt de winnaar beschouwd als de deelnemer die de meeste ronden heeft afgelegd.
5. Als de dueldeelnemers in dezelfde ronde afhaken, worden de duelweddenschappen ongeldig verklaard.
6. Als een atleet zich niet kwalificeert voor de finale of niet deelneemt aan de finale, maar wel heeft deelgenomen aan ten minste één van de voorgaande etappes, worden de weddenschappen "Winnaar", "Ranglijst", "Podium", etc. als verloren beschouwd.

7.23. ZWEMMEN

1. Bij het zwemmen wordt altijd rekening gehouden met de rangschikking die is vastgesteld bij de eerste officiële aankondigingen. Er zal geen verdere wijziging of beslissing, individueel of collectief genomen, in overweging worden genomen.
2. Als een van de atleten tijdens het evenement wordt gediskwalificeerd of opgegeven, wordt hij geacht aan de competitie te hebben deelgenomen en ontvangt hij het resultaat volgens het door de Organisator vastgestelde podium.
3. Als de locatie van het evenement wordt gewijzigd, zonder dat dit door de Organisator wordt aangekondigd, is de weddenschap ongeldig.
4. Bij weddenschappen van het type “H2H” wordt de winnaar beschouwd als de deelnemer die de meeste ronden heeft afgelegd.
5. Als de dueldeelnemers in dezelfde ronde afhaken, worden de duelweddenschappen ongeldig verklaard.
6. Als een atleet zich niet kwalificeert voor de finale of niet deelneemt aan de finale, maar wel heeft deelgenomen aan ten minste één van de voorgaande etappes, worden de weddenschappen "Winnaar", "Ranglijst", "Podium", etc. als verloren beschouwd.

7.24. FORMULE 1

1. Het eindresultaat wordt beschouwd als het resultaat dat is vastgelegd tijdens de podiumpresentatie, indien anders aangegeven, en de **AFHANDELING** van de resultaten zal dienovereenkomstig plaatsvinden.
2. Evenementen die zijn geschrapt vanwege weersomstandigheden of andere omstandigheden, maar waarvan de officiële uitslag is bekendgemaakt door de officiële verenigingen, worden dienovereenkomstig afgehandeld.
3. Als een race is uitgesteld naar een andere dag (nader te bepalen), worden alle weddenschappen ongeldig verklaard.
4. Als het aantal winnaars voor een weddenschapsoptie het aantal aangeboden weddenschapsopties overschrijdt, wordt om de winst te berekenen de Dead Heat-regel toegepast.
5. Indien één of meer coureurs de race vanuit de pits moeten starten, wordt hij/zij, om de weddenschappen af te handelen, aan het einde van de startgrid gerangschikt.
6. Als de deelnemers (met specifieke wedopties) op verschillende ronden opgeven, wordt er rekening gehouden met het aantal ronden dat elk van hen heeft afgelegd om de weddenschappen af te handelen. De winnaar is dus de deelnemer die de meeste ronden heeft afgelegd.
7. Voor het weddenschapstype **H2H** en **Groepswinnaar**:
    - a) Als de deelnemers (met specifieke inzetopties) in dezelfde ronde afhaken, worden de weddenschappen ongeldig verklaard.
    - b) Als een van de deelnemers voor of tijdens de opwarmronde opgeeft, worden die specifieke weddenschappen ongeldig verklaard.
8. Voor het weddenschapstype **Snelste ronde**:
    - a) De coureur die de beste tijd heeft bereikt in de gespecificeerde ronde, de gespecificeerde rondegroep of de hele race, zal de winnaar zijn.
    - b) Om de weddenschap af te handelen, wordt rekening gehouden met de getimede rondetijd in milliseconden.
9. Voor inzetmogelijkheden op **Teams**:
    - a) Wedopties “Winnaars (teams)”, “Top X (teams)”, “H2H (teams)” worden afgehandeld op basis van het team met de best geplaatste auto aan het einde van de race.
    - b) De weddenschapsoptie “Eerste verlaten auto (teams)” wordt afgehandeld voor het team dat als eerste verlaten auto in de race heeft. *OPMERKING:* Er wordt rekening gehouden met de specifieke afhandelingsregels voor weddenschappen op pits.
    - c) Weddenschapsoptie “De eerste pit-stops van (teams)” wordt afgehandeld voor het team met de eerste auto bij de pits. *OPMERKING:* Er wordt rekening gehouden met de specifieke afhandelingsregels voor weddenschappen op pit-stops.
    - d) De weddenschapsoptie “Totaal inhalen/passeren (team)” wordt afgehandeld op basis van het totaal aantal inhaalacties/passes dat door beide auto's van het opgegeven team is gedaan. *OPMERKING:* Er wordt rekening gehouden met de specifieke afhandelingsregels voor inhalen.

10. Voor inzetmogelijkheden op **Inhalen/Pass Over/Overrun**:
    - a) Een overrun/pass-over moet tot het einde van de ronde worden aangehouden, zodat er rekening mee kan worden gehouden bij het afhandelen van weddenschappen.
    - b) Overruns/Passes uit de eerste ronde van de race worden niet in aanmerking genomen bij het afhandelen van weddenschappen.
    - c) Overruns/Passes van coureurs die de pits binnenkomen of verlaten in de gespecificeerde ronde, worden niet in aanmerking genomen bij het afhandelen van weddenschappen.
    - d) Overruns/Passes van coureurs die in die specifieke ronde opgeven, worden niet in aanmerking genomen bij het afhandelen van weddenschappen.
    - e) Dubbelen van tegenstanders worden niet beschouwd als inhalen.
11. Voor weddenschappen op **Opgave/Uitval**:
    - a) Bij het afhandelen van weddenschappen wordt een opgave beschouwd als een auto de finishlijn niet overschrijdt wanneer de race als voorbij wordt beschouwd, tenzij deze wordt gediskwalificeerd.
    - b) Als 2 of meer deelnemers in dezelfde ronde opgeven wanneer de eerste opgave plaatsvindt, wordt voor het berekenen van de winst de regel uit punt 12, hoofdstuk 6 - Algemene afhandelingsregels worden toegepast.
    - c) Als een auto de pits lane verlaat, wordt bij de vaststelling van de uitslag rekening gehouden met de laatst gestarte ronde.
12. Voor inzetmogelijkheden op **Pits Entry**:
    - a) De eerste auto die de pitsbaan betreedt, wordt als winnaar beschouwd.
    - b) Als een auto de pitsbaan betreedt en verlaat, zonder de pits daadwerkelijk te bereiken, wordt deze beschouwd als zijnde reeds op de pitsbaan.
13. Voor weddenschappen op "Aantal geklasseerde coureurs" wordt een coureur als geclassificeerd beschouwd als hij 90% van de race voltooit.
14. Bij de weddenschapsoptie “Safety car in de race” wordt de Virtual Safety car niet in aanmerking genomen. Als een Safety Car vóór de start van de race verschijnt, wordt er geen rekening mee gehouden. Als een race wordt gestart/herstart met Safety Car in plaats van een normale start/herstart, wordt Safety Car niet in aanmerking genomen.

7.25. MOTO GP

1. Bij het type weddenschap **H2H** wordt de winnaar beschouwd als de deelnemer die de meeste ronden heeft afgelegd.
2. Als de **H2H**-deelnemers in dezelfde ronde afhaken/opgeven, worden de weddenschappen ongeldig verklaard.

7.26. BOKSEN

1. Als een speler het spel opgeeft vóór aanvang van het spel, wordt voor dat evenement **ODD** 1 toegewezen.
2. Als de spelers de competitie vóór het einde van de reguliere speeltijd hebben beëindigd, omdat een van hen heeft afgehaakt, wordt de overgebleven deelnemer aan de

competitie als winnaar beschouwd en wordt de **AFHANDELING** uitgevoerd op basis van de ontvangen **ODD**.

3. Voor de weddenschappen "Winnaar in ronde" en "Winnaar in ronde-interval":
    - a) Als een speler een ronde niet kan starten, wordt zijn tegenstander als winnaar van de vorige ronde beschouwd.
    - b) Als het evenement eindigt door middel van een technische beslissing (vóór het einde van alle rondes) of een beslissing (na het einde van alle rondes), worden de selecties “speler x wint bij beslissing” afgehandeld als winnend, en de selecties voor “speler x wint in ronde y” wordt afgehandeld als niet-winnaars.
4. In het geval van weddenschappen op "Totaal rondes":
    - a) De tijdsduur van de huidige ronde bepaalt de winnende weddenschapsoptie (Under/Over). *Bijvoorbeeld: Totaal aantal rondes - Minder dan 1,5 rondes - de wedstrijd eindigt vóór het midden van ronde 2. Als de wedstrijd precies halverwege de ronde eindigt of na deze tijd, is de winnende optie Totaal rondes - Meer dan 1,5 rondes.*
    - b) Als de wedstrijd precies halverwege de ronde eindigt, wordt de optie "Over X rondes" afgehandeld als de winnende optie.

7.27. UFC

1. Als een speler het spel opgeeft vóór aanvang van het spel, worden weddenschappen ongeldig verklaard.
2. Als de spelers de competitie voor het einde van de reguliere speeltijd hebben beëindigd, omdat een van hen heeft afgehaakt, wordt de overgebleven deelnemer aan de competitie als winnaar beschouwd en wordt de afhandeling gedaan volgens de toegewezen **ODD**.
3. Voor de weddenschappen "Winnaar in Ronde":
    - a) Als een speler een ronde niet kan starten, wordt zijn tegenstander als winnaar van de vorige ronde beschouwd.
    - b) Als het evenement eindigt door middel van een technische beslissing (vóór het einde van alle rondes) of een beslissing (na het einde van alle rondes), worden de selecties “speler x wint bij beslissing” afgehandeld als winnend, en de selecties voor “speler x wint in ronde y” wordt afgehandeld als niet-winnaars.
4. In het geval van weddenschappen op "Totaal rondes":
    - a) De tijdsduur van de huidige ronde bepaalt de winnende weddenschapsoptie (Under/Over). *Bijvoorbeeld: Totaal aantal rondes - Minder dan 1,5 rondes - de wedstrijd eindigt vóór het midden van ronde 2. Als de wedstrijd precies halverwege de ronde eindigt of na deze tijd, is de winnende optie Totaal rondes - Meer dan 1,5 rondes.*
    - b) Als de wedstrijd precies halverwege de ronde eindigt, wordt de optie "Over X rondes" afgehandeld als de winnende optie.
5. De weddenschap ‘Winnen bij split-decision’ heeft betrekking op de manier waarop de scheidsrechters de winnaar van de wedstrijd bepalen, namelijk: wanneer twee van de drie scheidsrechters vechter X als winnaar toekennen, terwijl de derde scheidsrechter scoort in het voordeel van vechter Y.

6. De weddenschap ‘Winnen met eenparigheid van stemmen’ verwijst naar de manier waarop de scheidsrechters de winnaar van de wedstrijd bepalen, namelijk: alle drie de scheidsrechters bepalen de winnaar van de wedstrijd, dezelfde vechter.

7.28. K-1

1. Als een speler het spel opgeeft vóór aanvang van het spel, worden de weddenschappen ongeldig verklaard.
2. Als de spelers de competitie vóór het einde van de reguliere speeltijd hebben beëindigd, omdat een van hen heeft opgegeven, wordt de overgebleven deelnemer aan de competitie als winnaar beschouwd en wordt de **AFHANDELING** uitgevoerd volgens de toegewezen **ODD**.

7.29. MMA

1. Als een speler het spel opgeeft vóór aanvang van het spel, worden de weddenschappen ongeldig verklaard.
2. Als de spelers de competitie vóór het einde van de reguliere speeltijd hebben beëindigd, omdat een van hen heeft opgegeven, wordt de overgebleven deelnemer aan de competitie als winnaar beschouwd en wordt de **AFHANDELING** uitgevoerd volgens de toegewezen **ODD**.
3. Voor de weddenschappen "Winnaar in Ronde":
    - a) Als een speler een ronde niet kan starten, wordt zijn rivaal als winnaar van de vorige ronde beschouwd.
    - b) Als het evenement eindigt door middel van een technische beslissing (vóór het einde van alle rondes) of een beslissing (na het einde van alle rondes), worden de selecties “speler x wint bij beslissing” afgehandeld als winnende, en de selecties voor “speler x overwinningen in ronde y” worden afgehandeld als verloren.
4. In het geval van weddenschappen op "Totaal aantal rondes":
    - a) De tijdsduur van de huidige ronde bepaalt de winnende weddenschapsoptie (Under/Over). *Bijvoorbeeld: Totaal aantal rondes - Minder dan 1,5 rondes - de wedstrijd eindigt vóór het midden van ronde 2. Als de wedstrijd precies halverwege de ronde eindigt of na deze tijd, is de winnende optie Totaal rondes - Meer dan 1,5 rondes.*
    - b) Als de wedstrijd precies halverwege de ronde eindigt, wordt de optie "Over X rondes" afgehandeld als de winnende optie.
5. De weddenschap ‘Winnen bij split-decision’ heeft betrekking op de manier waarop de scheidsrechters de winnaar van de wedstrijd bepalen, namelijk: wanneer twee van de drie scheidsrechters vechter X als winnaar toekennen, terwijl de derde scheidsrechter scoort in het voordeel van vechter Y.
6. De weddenschap ‘Winnen met eenparigheid van stemmen’ verwijst naar de manier waarop de scheidsrechters de winnaar van de wedstrijd bepalen, namelijk: alle drie de scheidsrechters bepalen de winnaar van de wedstrijd, dezelfde vechter.

7.30. OUTRIGHT-WEDDENSCHAPPEN – LANGE TERMIJN-WEDDENSCHAPPEN

1. Langetermijnweddenschappen (Outright-weddenschappen) verwijzen naar evenementen die zijn gebaseerd op delen van de competitie of op hele competities. Outright weddenschappen kunnen zowel vóór de start van een competitie als tijdens de competitie worden geplaatst. Zonder hiertoe beperkt te zijn, kan de ORGANISATOR de volgende soorten langetermijnweddenschappen aanbieden, met betrekking tot: winnende teams, spelers, degradatie, kwalificatie, statistieken, scorers, rangschikking, totalen (punten, doelpunten, kaarten, buitenspel, fouten, corners, enz.), verschillen/handicaps (punten, positie, doelpunten, enz.), enz.
2. Voor de afhandeling wordt rekening gehouden met de officiële ranglijst, beschikbaar na het einde van de laatste wedstrijd van de competitie. Het omvat ook eventuele strafpunten die vóór het einde van de competitie zijn ontvangen. Eventuele straffen of beslissingen die na het einde van de competitie worden genomen en die waarschijnlijk van invloed zijn op een situatie die is vastgesteld op basis van eerdere resultaten, worden niet in aanmerking genomen.
3. Voor het weddenschapstype “Winnaar – het team wint het kampioenschap” wordt ook rekening gehouden met de Play-off.
4. Voor het weddenschapstype 'Degradatie - het team degradeert/degradeert naar een lagere competitie' wordt ook rekening gehouden met de play-offs voor degradatie/promotie.
5. Voor het weddenschapstype “Beste Scorer - de speler die de meeste doelpunten scoort”, wordt ook rekening gehouden met de doelpunten die in de Playoff/Playout worden gescoord.
6. Als een competitie wordt onderbroken en beëindigd vóór alle geplande wedstrijden:
    - a) Voor de **AFWERKING** van de weddenschappen met betrekking tot: de kampioen/het winnende team van de competitie, de rangschikking, de beste scorer, de beste speler, enz. – er wordt rekening gehouden met de beslissing van elke federatie/competitie.
    - b) Afhankelijk van de situatie, als er geen hiërarchie is vastgesteld, geen team degradeert, geen team tot kampioen wordt verklaard of geen enkele speler kan worden beschouwd als de beste scorer, worden de weddenschappen ongeldig verklaard als deze specifieke weddenschappen naar een dergelijke categorie verwijzen.
    - c) Voor weddenschappen op het totaal van punten, doelpunten, kaarten, hoekschoppen enz. en in het algemeen voor weddenschappen waarbij kwantificeerbare waarden betrokken zijn, wordt **ODD** 1 toegekend, tenzij de weddenschappen al beslist zijn op het moment van de onderbreking of het toekomstige spel van de competitie heeft geen invloed meer op hun resultaat.
7. Voor situaties die niet onder de VERORDENING vallen, als er tijdens een competitie veranderingen plaatsvinden in de structuur ervan (bijvoorbeeld minder degradatieteams), die waarschijnlijk van invloed zijn op het resultaat voor sommige evenementen uit de **AANBIEDING**, heeft de ORGANISATOR het recht om vast te

stellen hoe deze moet worden afgehandeld, eerlijk, op basis van interne beslissingen, of om de weddenschappen te annuleren door ze ongeldig te verklaren.

8. In het geval van Outright-weddenschappen op voetbal worden promotie- of degradatiewedstrijden voor geen enkel type weddenschap in aanmerking genomen, behalve voor weddenschappen van het type "Promotie" of "Degradatie" en weddenschappen waarbij iets anders is gespecificeerd in de weddenschapskeuze.
9. In het geval van Outright-weddenschappen van het type 'Totaal aantal doelpunten speler' die betrekking hebben op binnenlandse competities en de speler niet in ten minste 10 wedstrijden speelt voor het opgegeven team, ongeacht het aantal gespeelde minuten in de wedstrijd, worden de weddenschappen ongeldig verklaard.
10. Als de speler bij Outright-weddenschappen op Tennis helemaal niet heeft gepresteerd tijdens het toernooi, worden de weddenschappen ongeldig verklaard. Als de speler heeft gespeeld, ongeacht hoeveel, en opgeeft of wordt gediskwalificeerd, blijven de weddenschappen geldig.
11. In het geval van Outright-weddenschappen, zoals "Volgende club van speler X", worden verhuurperiodes niet meegerekend. De speler moet permanent worden getransfereerd om de weddenschap te winnen.
12. In het geval van Outright-weddenschappen, zoals "Volgende manager van team X", wordt alleen de permanente manager in aanmerking genomen. Als een interim-manager minstens 10 opeenvolgende officiële wedstrijden coacht, wordt hij beschouwd als de permanente manager en wordt de weddenschap als winnend gevalideerd.

7.31. NIET-SPORTEVENEMENTEN

1. “Elke soort weddenschap” is een weddenschapstype met een vaste **ODD**, waarbij de evenementen geen sportieve evenementen zijn. DE ORGANISATOR ontvangt weddenschappen van welke aard dan ook op evenementen zoals: politieke weddenschappen, het winnen van de Oscars, Miss World-wedstrijd, Eurovisie-muziekwedstrijd, Sanremo-muziekwedstrijd enz.
    - *Notitie 1:* Als er een gelijkspel is in een evenement (bijvoorbeeld twee winnaars, twee tweedeprijswinnaars op dezelfde positie), wordt de weddenschap dienovereenkomstig verdeeld.
    - *Opmerking 2:* De resultaten waarmee rekening wordt gehouden, zijn de resultaten die zijn geregistreerd op de plaats waar het evenement plaatsvindt. Eventuele verdere onderzoeken die door de autoriteiten worden uitgevoerd, komen alleen in aanmerking voor de uitbetaling van de weddenschap als deze worden uitgevoerd op dezelfde dag als het einde van het evenement. Elk onderzoek dat de volgende dag(en) wordt uitgevoerd, wordt niet in overweging genomen, ongeacht de basis of het resultaat ervan.

7.32. SPEEDWAY

1. Voor Speedway-competities worden jokers en bonuspunten niet meegenomen in de berekening van puntenweddenschappen.
2. Het aantal heats dat in aanmerking wordt genomen voor de puntenberekening wordt gespecificeerd in het wedaanbod voor elke competitie.

3. In het geval dat een speler aan het begin van een heat in de competitie verschijnt, zijn de weddenschappen waarbij hij betrokken is geldig, ongeacht de daaropvolgende gebeurtenissen. Situaties zoals uitsluitingen (bijv. rode kaart) of blessures leiden niet tot annulering van de weddenschap.

7.33. SCHAKEN

1. De tiebreak voor een klassieke wedstrijd die eindigt in een gelijkspel is de weddenschap 'Winnend (Armageddon)'. Eén speler speelt met de witte stukken en heeft 5 minuten tot zijn beschikking, terwijl zijn tegenstander met zwarte stukken slechts 4 minuten heeft. Omdat de speler met zwarte stukken minder tijd heeft, wint hij ook bij gelijkspel.

7.34. WIELRENNEN

1. Voor wielrennen wordt altijd rekening gehouden met de rangschikking die is vastgesteld bij de eerste officiële aankondigingen. Er zal geen verdere wijziging of beslissing, individueel of collectief genomen, in overweging worden genomen.
2. Als een van de wielrenners tijdens het evenement wordt gediskwalificeerd of opgegeven, wordt hij geacht aan de competitie te hebben deelgenomen en ontvangt hij het resultaat volgens het door de Organisator vastgestelde podium.
3. Als de locatie van het evenement wordt gewijzigd, zonder dat dit door de Organisator wordt aangekondigd, is de weddenschap ongeldig en wordt **ODD** 1 toegewezen aan alle soorten weddenschappen.
4. Bij weddenschappen van het type “duel” wordt de winnaar bepaald op basis van de beste eindklassering in de officiële einduitslag van het evenement.
5. Als de dueldeelnemers in dezelfde ronde afhaken, worden de duelweddenschappen ongeldig verklaard.
6. Als een atleet zich niet kwalificeert voor de finale of niet deelneemt aan de finale, maar wel heeft deelgenomen aan ten minste één van de voorgaande etappes, worden de weddenschappen "Winnaar", "Ranglijst", "Podium", etc. als verloren beschouwd.