

TITEL

Regels voor weddenschappen en kansspelen

Inzetregels voor vaste weddenschappen

SAMENVATTING

REGELS VOOR WEDDENSCHAPPEN

1	DEFINITIES	3
2	INTRODUCTIE	5
3	ALGEMENE VOORWAARDEN	6
4	AANBOD, PRODUCTEN EN FUNCTIES	7
4.1	Soorten weddenschappen.....	7
4.2	Soorten tickets	8
4.3	Napoleon-producten.....	10
4.4	Cash out	13
4.5	BetBuilder	13
5.2.	Gids voor weddenschapsopties	14
5.	ALGEMENE VERWERKINGSREGELS	20
6.	BIJZONDERE VERWERKINGSREGELS	23
6.1.	VOETBAL	23
6.2.	TENNIS	30
6.3.	IJSHOCKEY	31
6.4.	BASKETBAL	32
6.5.	HANDBAL	32
6.6.	AMERICAN FOOTBALL.....	31
6.7.	VOLLEYBAL	33
6.8.	BEACH VOLLEYBAL	31
6.9.	BASEBALL	31
6.10.	FUTSAL	33
6.11.	RUGBY UNION & LEAGUE.....	35
6.12.	RUGBY SEVENS	35
6.13.	SNOOKER	35
6.14.	DARTS	35
6.15.	CRICKET	34
6.16.	TAFELTENNIS	36
6.17.	BADMINTON	36
6.18.	AUSTRALIAN FOOTBALL (Aussie-rules).....	36
6.19.	SQUASH	37
6.20.	E-SPORT	37
6.21.	ATLETIEK	38
6.22.	WINTERSPORT	38
6.23.	ZWEMMEN	39
6.24.	FORMULE 1.....	39
6.25.	MOTO GP	41
6.26.	BOKSEN.....	41
6.27.	UFC	41
6.28.	K-1	42
6.29.	MMA.....	42

6.30	OUTRIGHT-WEDDENSCHAPPEN – LANGE TERMIJN WEDDENSCHAPPEN.....	43
6.31.	NIET-SPORTEVENEMENTEN	44
6.32.	SPEEDWAY	42
6.33.	SCHAKEN.....	44
6.34.	WIELRENNEN.....	42

SAMENVATTING

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.

PROMO - het voordeel dat aanvullend kan worden verkregen door de SPELER, zonder extra kosten of belastingen, volgens de WEDREGELS van de OPERATOR, binnen een bepaalde periode en/of voor bepaalde evenementen.

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 WEDDREGLEMENTEN. Let op: DE WINST VAN EEN SINGLE TICKET wordt berekend door de odd van alle events (definitieve odds) te vermenigvuldigen met de INZET en de potentiële PROMO op te tellen (indien van toepassing). De WINST van een SYSTEEM-ticket wordt berekend door alle winnende versies te berekenen en bij elkaar op te tellen. Rekening houdend met deze berekening is de conclusie dat elk spel dat een odd 1 krijgt, geen invloed heeft op de status van het TICKET als winnaar of niet-winnaar. Als een spel odd 1 krijgt, verliest de SPELER het TICKET niet, maar wordt alleen de WINNENDE waarde verlaagd (en eventueel op het niveau van de Promo, als dat het geval is).

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.

WEDDENSCHAP/AANBOD/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 18 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 Napoloen 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 18 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 STAKE 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 op het onlineplatform van de OPERATOR zijn geplaatst, kunnen niet door de SPELER worden geannuleerd.
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 maken deel uit van 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 VERWERKING 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.

Bij uitgestelde, afgelaste, opgeschorte of onderbroken wedstrijden gelden de volgende regels:

A. Voor weddenschappen die het voorwerp uitmaken van een enkel spel zijn de algemene regels van SETTLEMENT en ODD 1, gespecificeerd in dit REGLEMENT, van toepassing.

B. Voor weddenschappen die het voorwerp uitmaken van meerdere spellen zijn de algemene regels van SETTLEMENT en ODD 1, gespecificeerd in deze REGELGEVING, van toepassing, maar de periode van 48 uur kan (indien nodig) worden verlengd tot het einde van het laatste spel (in chronologische volgorde).), volgens het oorspronkelijke schema van het WEDAANBOD.

Voorbeeld: Als de weddenschap betrekking heeft op twee wedstrijden, één gepland op donderdag en één gepland op zondag, blijft de weddenschap geldig in geval van uitstel van de wedstrijd van donderdag met meer dan 48 uur, als deze begint te spelen tot het einde van de wedstrijd. wedstrijd gepland voor zondag.

4.2 Soorten tickets

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

1. **De 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. **Eenvoudige weddenschap**, zonder combinaties - omvat de selectie van meerdere evenementen en de plaatsing ervan op hetzelfde ticket. In dit geval wordt de uiteindelijke ODD bepaald door de individuele kansen van elke gebeurtenis te vermenigvuldigen. De winnende voorwaarde van dit type weddenschap is de juiste voorspelling voor elk evenement, waarbij het winnende bedrag wordt bepaald door de uiteindelijke ODD (het resultaat van de vermenigvuldiging van de odds van alle evenementen) te vermenigvuldigen met de geplaatste INZET. De OPERATOR heeft het recht om de selectie van het evenementennummer dat op hetzelfde TICKET is geplaatst in een bepaald kampioenschap of competitie te beperken (bijvoorbeeld: van het nationale voetbalkampioenschap van Slovenië wordt slechts één wedstrijd per TICKET geaccepteerd). Deze beperkingen worden op de website vermeld.
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'.
 - a) 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 gespeelde inzet 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.
 - b) 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

eenvoudige weddenschap en de eenvoudige systeemweddenschap, waarbij de maximale WINST afhankelijk is van de geplaatste STAKE, 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:

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 (STAKE per combinatie) .

De 5 opties zijn:

- a) $C2 * C3 * C4 * C5 * 1$ (INZET per combinatie) + PROMO (indien van toepassing) = WIN 1
- b) $C1 * C3 * C4 * C5 * 1$ (INZET per combinatie) + PROMO (indien van toepassing) = WIN 2
- c) $C1 * C2 * C4 * C5 * 1$ (INZET per combinatie) + PROMO (indien van toepassing) = WIN 3
- d) $C1 * C2 * C3 * C5 * 1$ (INZET per combinatie) + PROMO (indien van toepassing) = WIN 4
- e) $C1 * C2 * C3 * C4 * 1$ (INZET per combinatie) + PROMO (indien van toepassing) = 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 $K / \text{aantal gewonnen spellen door de SPELER}$

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.

c) 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. **Red Odds:** dagelijks worden verschillende wedstrijden met speciale odds afgehandeld, met inzetmogelijkheden: 1, X, 2 en ze kunnen enkelvoudig, eenvoudig of systeem worden gespeeld. Op hetzelfde TICKET kunnen een of meer Red Odd-evenementen worden gespeeld.
2. **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:

- a. 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.)
- b. DE AFWIKKELING 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.
- c. Als een spel wordt onderbroken en binnen 48 uur na de eerste kick wordt hervat, worden alle geopende weddenschappen beslist op basis van het eindresultaat. Anders worden alle onbesliste weddenschappen als NIETIG/ONGELDIG beschouwd.
- d. 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.
- e. Voor Match Combo's met inzetmogelijkheden op gele/rode kaarten ontvangen door de spelers:
 - i. Kaarten gegeven aan niet-spelers (coaches, spelers op de reservebank) worden niet in aanmerking genomen
 - ii. Een gele kaart wordt beschouwd als 1 kaart
 - iii. Een rode kaart wordt beschouwd als 2 kaarten
 - iv. eliminatie na 2 gele kaarten wordt als 3 kaarten beschouwd
 - v. 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.
 - vi. 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 ONEVEN 1 ontvangen.
 - vii. 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. ONEVEN 1 ontvangen.
- f) In het geval van Match Combo's met inzetmogelijkheden op de scorers (voetbalspelers):
 - i. Als de spelers niet actief deelneemt aan het evenement (hij is geen hoofdspeler of reservepositie), wordt de weddenschap ODD 1 ontvangen.

- ii. Bij de afwikkeling van de weddenschappen wordt geen rekening gehouden met de eigen doelpunten, behalve die waarbij het onderwerp van de weddenschap een eigen doelpunt vertegenwoordigt. doel.
- iii. Als het spel 0-0 eindigt, is de weddenschap een verliezer (geen winst) en ontvangt deze GEEN ODD 1.
- iv. 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.
- g) In het geval van Match Combo's met inzetmogelijkheden op corners:
- i. Hoekschoppen die zijn ontvangen maar niet zijn uitgevoerd, worden niet in aanmerking genomen.
- h) In het geval van Match Combo's met weddenschapsopties voor penalty's:
- i. Als een strafschop één of meerdere keren wordt herhaald, is alleen de laatst uitgevoerde strafschop in deze reeks geldig
- ii. 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.
- i) 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.
- j) 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.

1. 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 6 sportevenementen geregistreerd op het TICKET;
- De minimale ODD bedraagt 1,25 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. 1 - Bonusraster:

Bonusraster	Percentage
4 sportevenementen	2%
5 sportevenementen	4%
6 sportevenementen	6%
7 sportevenementen	8%
8 sportevenementen	10%
9 sportevenementen	15%
10 sportevenementen	20%
11 sportevenementen	25%
12 sportevenementen	30%
13 sportevenementen	35%
14 sportevenementen	40%
15 sportevenementen	50%
16 sportevenementen	60%

Bonusraster	Percentage
17 sportevenementen	70%
18 sportevenementen	80%
19 sportevenementen	90%
20 sportevenementen	100%
21 sportevenementen	100%
22 sportevenementen	100%
23 sportevenementen	100%
24 sportevenementen	100%
25+ sportevenementen	150%

Tabel nr. 1 - Bonusraster

Notitie 1: Als ODD 1 is toegewezen aan bepaalde sportevenementen die op het TICKET zijn opgenomen, is, onder de voorwaarden van deze VERORDENING, het bonusrooster 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 het bonusraster voor 9 sportevenementen van toepassing, met een percentage van 15%.

Opmerking 2: Weddenschappen geplaatst op evenementen onder voorwaarden van Red Odds worden niet in aanmerking genomen voor de Combine & Conquer. Als de SPELER een sportevenement wil toevoegen van Red Odds, zal die betreffende weddenschap in aanmerking worden genomen voor de Combine & Conquer, maar het bonusraster zal worden berekend zonder rekening te houden met de evenementenweddenschap op de Red Odds.

Notitie 3: 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 4: Combine & Conquer is ook van toepassing op weddenschappen geplaatst met gemengde INZETTEN (Cash en Promo's) of weddenschappen geplaatst met Promo's.

Opmerking 5: Bij systeemtickets wordt de Combine & Conquer berekend voor elke combinatie die voldoet aan de Combine & Conquer-eisen.

Bijv.: EEN SPELER kiest ervoor om een 5/6 pre-game-systeemticket te spelen (6 evenementen per ticket, hierna E1, E2 ..., E6 genoemd, met in totaal 6 combinaties, hierna C1, C2 genoemd. ., C6), met een notering groter dan of gelijk aan 1,25:

$$C1 = E1 * E2 * E3 * E4 * E5$$

$$C2 = E1 * E3 * E4 * E5 * E6$$

$$C3 = E1 * E2 * E4 * E5 * E6$$

$$C4 = E1 * E2 * E3 * E5 * E6$$

$$C5 = E1 * E2 * E3 * E4 * E6$$

$$C6 = E1 * E2 * E3 * E4 * E5 * E6$$

Als alle evenementen op het ticket winnen, ontvangt de SPELER de Combine & Conquer voor combinatie 6, omdat hij de enige is die aan alle deelnamevoorwaarden voldoet (pre-game, minimaal ODD 1,25, 6 evenementen).

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, 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. De Cash Out-functie kan niet worden gebruikt bij weddenschappen die met bonusgeld zijn geplaatst, maar kan wel worden gebruikt bij gratis weddenschappen.
9. Weddenschappen die via de Cash Out-functie zijn gedaan, dragen niet bij aan de bonusinzet.
10. 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. Weddenschappen die zijn aangemaakt met behulp van de BetBuilder-functie kunnen ook worden geplaatst met bonusgeld of gemengde inzetten (Cash + Promo).
4. Weddenschappen die zijn aangemaakt met behulp van de Bet Builder-functionaliteit dragen bij aan de bonusinzetvereisten, tenzij anders aangegeven.
5. Alle wedopties waaruit een BetBuilder is samengesteld, zijn onderworpen aan de algemene voorwaarden, de algemene afwikkelingsregels en Odd 1 en/of de speciale afwikkelings- en Odd 1-regels die specifiek zijn voor de sporten waarvan de evenementen deel uitmaken.

6. 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.
7. 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.
8. 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.
9. Napoleon behoudt zich het recht voor om weddenschappen in de Bet Builder-functie te accepteren of te weigeren, ongeacht het evenement of de weddenschapsoptie.
10. Napoleon behoudt zich het recht voor om genoeg te nemen met oneven 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.
11. 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.
12. Weddenschappen die zijn aangemaakt met behulp van de Bet Builder-functionaliteit komen alleen in aanmerking voor Cash Out vóór de wedstrijd, zolang alle selecties waaruit de weddenschap bestaat in aanmerking komen.
13. De 2UP-promotie is niet van toepassing op weddenschappen die zijn aangemaakt met behulp van de BetBuilder-functionaliteit.

5.2. 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 gastteam (het team aan de linkerkant van de aanbidding) of gelijkspel, gelijkspel of overwinning van het gastteam (het team dat aan de rechterkant van de aanbidding wordt gepresenteerd), overwinning van het gastteam of overwinning van het gastteam.

Bijv.:

A) Voor de voetbalwedstrijd tussen Dortmund en Barcelona is de voorspelling van DE SPELER de overwinning of het gelijkspel van Dortmund.

b) 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 :** 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 gastteam (het team dat aan de linkerkant van het aanbod wordt weergegeven) en het gastteam (het team dat aan de rechterkant van de aanbidding wordt gepresenteerd) . Als specifieke evenement of het aantal vooraf gedefinieerde shows geen winnaar heeft (het spel eindigt bijvoorbeeld als een gelijkspel), wordt de inzet terugbetaald.

Bijv.:

a) 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.:

A) 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.

b) 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 bord.

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.

- 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, in 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.:

- a) In de wedstrijd tussen Dortmund en Barcelona voorspelt de SPELER een Asian Handicap van 2,75 voor het thuis-team. 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.*
- b) In de match tussen Dortmund en Barcelona voorspelt de SPELER de Asian handicap voor het uit-team -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	zege	Winnaar	0	zege	Winnaar
	Tekenen	Inzet terugbetaald		Tekenen	Inzet terugbetaald
	Verlies	Verliezer		Verlies	Verliezer
-0,25	Overwinning bij 1+ doelpunten	Winnaar	0,25	Overwinning bij 1+ doelpunten	Winnaar
	Tekenen	Halve verloren inzet		Tekenen	Halve verloren inzet
	Verlies	Verliezer		Verlies	Verliezer
-0,5	zege	Winnaar	0,5	zege	Winnaar
	Tekenen	Verliezer		Tekenen	Winnaar
	Verlies	Verliezer		Verlies	Verliezer
-0,75	Overwinning bij 2+ doelpunten	Winnaar	0,75	Overwinning of gelijkspel	Winnaar
	Overwinning bij 1+ doelpunten	Halve gewonnen inzet		Verlies bij 1 doelpunt	Halve verloren inzet
	Gelijkspel of verlies	Verliezer		Verlies bij 2+ doelpunten	Verliezer
-1	Overwinning bij 2+ doelpunten	Winnaar	1	Overwinning of gelijkspel	Winnaar

Handicap	Teamresultaat	Resultaat van de weddenschap	Handicap	Teamresultaat	Resultaat van de weddenschap
	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 verloren inzet		Verlies bij 1 doelpunt	Halve verloren inzet
	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 gewonnen inzet		Verlies bij 2 doelpunten	Halve verloren inzet
	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 verloren inzet		Verlies bij 2 doelpunten	Halve gewonnen inzet
	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.:

a) 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.

b) 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 een 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	De helft van de inzet is gewonnen		1	De helft van de 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	De helft van de inzet verloren		1	De helft van de inzet is 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	De helft van de inzet is gewonnen		2	De helft van de 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	De helft van de inzet verloren		2	De helft van de inzet is 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	De helft van de inzet is gewonnen		3	De helft van de inzet verloren
	4+	Gewonnen		4+	Verloren
3	2 of minder	Verloren	3	2 of minder	Gewonnen
	3	Inzet terugbetaald		3	Inzet terugbetaald

Over	Totaal aantal doelpunten per wedstrijd	Resultaat van de weddenschap	Onder	Totaal aantal doelpunten per wedstrijd	Resultaat van de weddenschap
	4+	Gewonnen		4+	Verloren
3.25	2 of minder	Verloren	3.25	2 of minder	Gewonnen
	3	De helft van de inzet verloren		3	De helft van de 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	De helft van de inzet is gewonnen		4	De helft van de 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.

9.

Bijv.:

- a) Voor de Premier League wedt DE SPELER op Sergio Aguero om de titel van topscorer te winnen.
- b) Voor de Premier League wedt de SPELER op Liverpool om kampioen te worden.
- c) Bij de Grand Prix van Italië wedt de SPELER erop dat Charles LeClerc de race zal eindigen op het podium.

10. **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.:

- a) Beide teams scoren EN er zullen tussen de 3 en 4 doelpunten in de wedstrijd vallen
- b) De overwinning van het thuisteam of een gelijkspel EN minimaal 2 gescoorde doelpunten in de wedstrijd
- c) 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.:

- a) De overwinning van het gastteam OF er worden minimaal 3 doelpunten gescoord tijdens de wedstrijd
- b) Beide teams scoren in de eerste helft OF beide teams scoren in de tweede helft
- c) Tiebreak OF het thuisteam wint de tweede helft

5. ALGEMENE VERWERKINGSREGELS

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 worden verkregen van externe leveranciers die gespecialiseerd zijn in dataverzameling (namelijk OPTA) en van de officiële websites van de competities. Als de informatie niet via OPTA kan worden verkregen, zal het resultaat worden bepaald op basis van officiële sites. Als deze ook niet beschikbaar zijn of duidelijk onjuist zijn, zal de bepaling van het resultaat gebaseerd zijn op andere openbare informatiebronnen (bijv. sites met sportstatistieken, sportnieuwsportalen, etc.).
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 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 VERWERKING 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 verrekening 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.) of op dezelfde positie eindigen, wordt de Dead Heat-regel toegepast en wordt de inzet dienovereenkomstig gesplitst, waarbij de winst wordt berekend door de inzet te vermenigvuldigen met de oorspronkelijke ODD en vervolgens te delen door het aantal winnaars dat op die positie is geëindigd.

13. Als een wedstrijd wordt onderbroken en binnen 48 uur na de aftrap wordt hervat, worden alle openstaande weddenschappen afgerekend op basis van het eindresultaat. Anders worden alle onbesliste weddenschappen geannuleerd.

Voorbeeld 1: Als een speler 2 of meer doelpunten inzet in de eerste helft van een voetbalwedstrijd en de wedstrijd wordt in de 40e minuut onderbroken bij een stand van 1: 1, blijft de inzet geldig en is het een winnende weddenschap.

Voorbeeld 2: Als een speler 2 of meer doelpunten inzet in de eerste helft van een voetbalwedstrijd en het spel wordt in de 40e minuut onderbroken bij een stand van 1: 0, dan vervalt de inzet.

14. Indien een evenement wordt geannuleerd, uitgesteld, opgeschort of onderbroken voor het verstrijken van de reguliere speeltijd en niet binnen 48 uur na de oorspronkelijke programmering wordt hervat, is de inzet voor dit evenement ongeldig en wordt ODD 1 toegewezen, met uitzondering van de situaties genoemd in paragraaf 7.2" Tennis, punt 3". Dit aspect heeft geen betrekking op evenementen waarvoor de ORGANISATOR een indicatieve startdatum en -tijd vermeldt, omdat de organisator van de competitie waar het betreffende evenement deel van uitmaakt de startdatum en -tijd nog niet heeft vastgesteld.
15. Als een evenement begint en voor het verstrijken van de reguliere speeltijd wordt onderbroken of onderbroken, en het evenement binnen 48 uur niet wordt hervat vanaf het punt waar het werd onderbroken/onderbroken, maar wordt overgespeeld, worden de weddenschappen die tot het moment van onderbreking/onderbreking zijn afgewikkeld, afgewikkeld volgens wat er tot dat moment is gebeurd, de onbesliste weddenschappen krijgen Odd 1, en de overgespeelde wedstrijd wordt beschouwd als een aparte entiteit.
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 typerfouten (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

- a) 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.
- b) 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. Als de regels en voorschriften van een sport worden overtreden (bijvoorbeeld: ongebruikelijke rusttijd, telprocedure, spelformat, aantal teamdeelnemers, enz.) en/of als het speelveld of de locatie wordt gewijzigd, behouden wij ons het recht voor om de weddenschappen ongeldig te verklaren. . Uitzonderingen zijn wedstrijden gespeeld op neutraal terrein, vriendschappelijke wedstrijden, toernooien of langdurige wedstrijden en wedstrijden waarvoor andere regels zijn gespecificeerd of een andere locatie is gespecificeerd.
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 VERWERKINGSREGELS 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 ONEVEN 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 genoemde doelpunten/punten/corners/basketbalpunten, etc. gelijk is aan de weddenschaplijn, wordt de weddenschap ODD 1. Bijv.: De inzetoptie "Totaal basketbalpunten voor speler X - Meer dan 4". Als speler X precies 4 punten scoort, wordt de weddenschap ODD 1 toegekend.

29. Voor **weddenschappen voorafgaand aan de wedstrijd** geplaatst op **het Eindresultaat** (verwijzend naar het eindresultaat van de wedstrijd binnen de reguliere speeltijd) in sporten zoals **voetbal, tennis, basketbal, volleybal, handbal of ijshockey**, geldt een speciale regel voor een beperkt aantal weddenschappen. Deze regel zorgt ervoor dat de afhandeling van deze weddenschappen plaatsvindt vóór het einde van de wedstrijd, als het door de klant geselecteerde team of speler een aanzienlijk voordeel behaalt tijdens een bepaald moment in de wedstrijd.
- Deze specifieke wedstrijden worden duidelijk aangegeven op het platform van de operator, waardoor ze zichtbaar zijn voor alle klanten.
 - In het geval van pre-match weddenschappen geplaatst op **de fulltime markt** (die het eindresultaat van het spel binnen de reguliere speeltijd vertegenwoordigen) voor verschillende sporten, bepalen specifieke criteria wanneer deze weddenschappen als winnaars kunnen worden afgehandeld voordat het spel is afgelopen.
 - In het geval van **voetbal** worden de winnaars uitgeroepen als het door de speler geselecteerde team op enig moment tijdens de wedstrijd **een voorsprong van twee doelpunten** heeft, ongeacht de uiteindelijke uitkomst.
 - In het geval van **tennisweddenschappen** worden deze als winnaars beschouwd als de gekozen speler (of spelers in dubbeltoernooien) een set veiligstelt **met een score van 6:0**, ongeacht de uiteindelijke uitslag van de wedstrijd.
 - Bij **basketbalweddenschappen** worden ze tot winnaar uitgeroepen als het door de klant geselecteerde team op enig moment tijdens de wedstrijd **een voorsprong van 18 punten** bereikt, ongeacht het eindresultaat
 - **Volleybalweddenschappen** resulteren in winnende afhandelingen als het team op enig moment tijdens de wedstrijd **2 sets voorsprong heeft**, ongeacht de uiteindelijke uitslag van de wedstrijd
 - Bij **handbalweddenschappen** worden deze als winnaars afgehandeld als team tijdens de wedstrijd **een voorsprong van zes doelpunten** behaalt, ongeacht de uiteindelijke uitkomst.
 - In het geval van **ijshockeyweddenschappen** worden deze als winnaars afgehandeld als het door de klant gekozen team op enig moment tijdens de wedstrijd **een voorsprong van 3 doelpunten behaalt**, ongeacht het eindresultaat
 - De speciale afwikkelingsregel is niet van toepassing op Red Odds-weddenschappen

6. BIJZONDERE REGELS

6.1. VOETBAL

1. De afhandeling van weddenschappen op statistieken (schoten, speler schoten, overtredingen, buitenspel, speler die een kaart krijgt, ...) zal gebeuren volgens de gegevens verstrekt door OPTA. Als de gegevens niet worden verstrekt door de derde partij OPTA, zullen de in punt 2 van hoofdstuk 5 genoemde bronnen, Algemene validatieregels en notering 1, worden gebruikt voor de afhandeling.
2. 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.

3. 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.
4. 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 video-assistent-scheidsrechter (VAR) leidt tot de toekenning van een van de genoemde gebeurtenissen hierboven hebben wij het recht om de betrokken weddenschappen ongeldig te verklaren.
5. Als de weddenschap is geopend met een ontbrekende of onjuiste kaart, behouden wij ons het recht voor om de weddenschap ongeldig te verklaren.
6. 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.
7. Als er een verkeerde score wordt ingevoerd, worden alle weddenschappen geannuleerd gedurende het tijdsbestek waarin de verkeerde score werd weergegeven.
8. 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. .
9. 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 'Speelt 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. Voor de weddenschappen "Volgende doelpuntenmaker & 1X2" en "Score op elk moment & 1X2", maakt elke speler die niet scoort deel uit van de weddenschapsoptie "Overige".
12. 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.
13. 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.

14. 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 wedstrijd klok.
- 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 regelovertreiding 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.

15. 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.

Ontruiming van de lijn door een tegenstander (laatste lijnblokken) worden geteld als schoten op doel en worden niet geteld als een geblokkeerd schot.

Directe vrije trap voor doelpunten/schoten

Directe vrije trappen zijn alle pogingen die rechtstreeks vanuit de vrije trap zelf worden gemaakt (zonder hulp).

D. **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 strafschoopgebied.

E. 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.

F. Voorzet

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.

G. Cross

Elke opzettelijk gespeelde bal vanaf een wijde positie met de bedoeling een teamgenoot in een specifiek gebied voor het doel te bereiken.

H. 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.

I. Penalty (toegekend en genomen)

Er wordt een penalty opgelegd voor de toegekende fout (team en speler). Een gewonnen fout die resulteert in een strafschoop wordt alleen geïnd voor spelers en omvat niet de geïnitieerde handballen. De genomen strafschoop wordt geïnd als schot of pass (team en speler).

J. 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.

K. Toegekende fout - wordt gedefinieerd als elke overtreding die door een scheidsrechter als gemeen spel wordt bestraft.

Buitenspel wordt niet gegeven als een toegekende fout.

L. Verkregen fout - wordt gedefinieerd als een speler die een vrije trap of strafschoop voor zijn team wint nadat hij door een tegenstander incorrect is neergehaald.

Er wordt geen fout begaan voor een handbal, duik, terugspeelbal, incorrecte herstart, aovertreding, 6-secondenovertreding van de doelman of obstructie waarbij een vrije trap wordt toegekend.

M. **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.

N. **Doeltrap** - Deze wordt toegekend aan het team/de speler die een doeltrap neemt.

O. **Inwerpen** - Deze wordt toegekend aan het team/de speler die de inworp neemt.

22. In het geval van speciale voetbalweddenschappen, waarvan het onderwerp een dag/periode/fase van de competitie/competitie is:

- 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 teas (thuis- en uitteam) en de gedefinieerde groep sportevenementen (League Day / Periode / League Stage/Competition) gebruikt. 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 VERWERKING 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 gewonnen worden beschouwd. kwijt. (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. Als slechts één van de wedstrijden waarop wordt gewed, wordt afgelast of uitgesteld voor een periode langer dan 48 uur (de wedstrijd is nog niet begonnen), wordt er bij de afhandeling van de uitslag van uitgegaan dat er tijdens de wedstrijd 2 doelpunten zijn gescoord, als volgt: 1 doelpunt in de eerste helft, 1 doelpunt in de tweede helft, 1 doelpunt van de gastheren, 1 doelpunt van de gasten. Voor weddenschappen die betrekking hebben op een andere gebeurtenis tijdens de wedstrijd dan het doelpunt (bijvoorbeeld: gele kaart, fout, buitenspel, hoekschop, enz.), worden weddenschappen ongeldig verklaard. Als de wedstrijd binnen 48 uur begint, wordt de weddenschap berekend op basis van het resultaat dat op het veld is geregistreerd.
- I. Als 2 (twee) of meer van de wedstrijden waarop wordt gewed, worden geannuleerd of uitgesteld voor een periode langer dan 48 uur (het zal duidelijk zijn dat de spellen nog niet zijn begonnen), worden de weddenschappen ongeldig verklaard.
- J. In het geval van onderbroken of opgeschorte wedstrijden (de wedstrijd begon en werd onderbroken) gedurende een periode langer dan 48 uur vanaf de initiële starttijd, wordt voor de afhandeling van de resultaten alleen rekening gehouden met het resultaat dat werd geregistreerd op het moment van de onderbreking. maar alleen voor situaties waarin de voortzetting van het spel de uitkomst van de weddenschap niet langer kan beïnvloeden. Anders worden weddenschappen ongeldig verklaard. Als de wedstrijd binnen 48 uur na de oorspronkelijke starttijd wordt hervat, wordt de afrekening gedaan op basis van de resultaten die aan het einde van de wedstrijd zijn geregistreerd.
- K. Voor verrekeningsdoeleinden 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.).

6.2. 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.

6.3. 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 "Score op elk 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 spelersspecifieke 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.

6.4. 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.

6.5. 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.

6.6. 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". Spelers die op de lijst staan maar geen odds beschikbaar hebben, zijn niet inbegrepen.

7. "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.
- 8." Winnende marge (inclusief verlengingen)" – Een positief resultaat wordt beschouwd als winnend van het gastteam, en een negatief resultaat is winnen van het gastteam <-13, -13 tot -7, -6 tot -1,0,1 tot 6,7 tot op 13 ,> 13.
9. 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.

6.7. 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.

6.8. 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.

6.9. 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 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 eindigen. 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.

6.10. 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.

6.11. 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.

6.12. 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.

6.13. 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.

6.14. DARTS

1. Als een spel niet wordt voltooid, worden alle onbesliste weddenschappen ongeldig verklaard.
2. Bullseye wordt beschouwd als een rode uitcheckkleur.

6.15. CRICKET

1. Als de wedstrijd wordt geannuleerd voordat het spel begint, worden alle soorten weddenschappen ongeldig verklaard als het spel niet binnen 48 uur na de oorspronkelijke starttijd wordt hervat.
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.

6.16. 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.

6.17. 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.

6.18. 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 spel wordt onderbroken en binnen 48 uur vanaf de oorspronkelijke starttijd wordt voortgezet, blijven alle soorten weddenschappen geldig en worden afgehandeld op basis van het eindresultaat. Alle onbesliste weddenschappen worden NIETIG en ongeldig.
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.

6.19. 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.

6.20. E-SPORT

14. Als een spel of map niet is afgelopen, worden alle onbesliste weddenschappen ongeldig verklaard.
15. Weddenschappen geplaatst op onjuist vermelde games worden ongeldig verklaard.
16. 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.
17. Als een team opgeeft of zich terugtrekt, zijn alle onbesliste weddenschappen ONGELDIG.
18. 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.
19. **Voor Counter-Strike-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 16:0.
 - c. Volgens de officiële regels van het spel CS:GO 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.

20. 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

21. Voor League of Legends-weddenschappen:

- a. De weddenschap "Kaart X - Wie zal toren nummer X vernietigen" - bij het bepalen van het resultaat wordt rekening gehouden met elke methode om de toren te vernietigen.
- b. De weddenschap "Map X - Wie vernietigt remmer nummer X" - bij het bepalen van het resultaat wordt rekening gehouden met elke methode om de remmer te vernietigen.

22. 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.

6.21. 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.

6.22. 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.

6.23. 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.

6.24. FORMULE 1

1. Het eindresultaat wordt beschouwd als het resultaat dat is vastgelegd tijdens de podiumpresentatie, indien anders aangegeven, en de VERWERKING 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/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 inzetoepies) 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 afwikkelingsregels 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.

6.25. 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.

6.26. 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 VERWERKING 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.

6.27. 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.

6.28. 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 AFWIKKELING uitgevoerd volgens de toegewezen ODD.

6.29. 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 AFWIKKELING 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.

6.30. 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 afwikkeling 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 weddenschappen. keuze.

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.

6.31. 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.*

6.32. 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.

6.33. 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.

6.34. 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 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.