Totalisatorreglement

Dit reglement is vastgesteld op 1 september 2026 en treedt in werking op 1 oktober 2026

Datum : 30-09-2026

Versie : 2.0

Artikel 1 - Definities

Organisatie:

Comité Een door de NDR samengesteld orgaan voor het beoordelen van wedstrijden.

CRUKS Centraal register uitsluiting kansspelen.

Kansspelautoriteit Toezichthouder op de markt voor kansspelen.

NDR Stichting Nederlandse Draf- en Rensport

ZEbetting Besloten Vennootschap met beperkte aansprakelijkheid ZEbetting & Gaming Nederland B.V., gevestigd te Rijswijk.

Speluitleg:

Bruto spelresultaat: Inleg minus uitgekeerde prijzen.

Gemeenschappelijke pool / common pool: Een pool waarin de weddenschappen op paardenrennen en harddraverijen van ten minste twee totalisators worden samengevoegd ten behoeve van het voor uitkering beschikbare bedrag. Een common pool kan grensoverschrijdend zijn.

Host: De aanbiedende partij in het geval van common pool.

Inactiviteit: Het niet plaatsen van weddenschappen gedurende een bepaalde periode.

Local pool: Een pool waarin de weddenschappen in Nederland op paardenrennen en harddraverijen in het binnenland of het buitenland zijn afgesloten, worden samengevoegd ten behoeve van het voor uitkering beschikbare bedrag.

Omloop: Een volledige ronde van één tegen één wedstrijden op een kortebaan.

Rit: Een enkele één tegen één wedstrijd op een kortebaan. Deelnemers moeten twee ritten winnen om door te gaan naar de volgende omloop.

Speler: Een persoon die een weddenschap heeft afgesloten of wenst af te sluiten bij ZEbetting, alsmede personen die een spelrekening hebben geopend of wensen te openen bij ZEbetting.

Spelrekening: Een account waarin de persoonlijke gegevens, de transacties en de balans worden geregistreerd ten behoeve van het deelnemen aan weddenschappen via elektronische weg.

Stortingslimiet: Het maximumbedrag dat de speler in een bepaalde periode naar zijn spelrekening mag overmaken.

Totalisator Organisator van weddenschappen op harddraverijen en paardenrennen volgens het pari-mutuele stelsel.

Totalisatorsysteem: Computersysteem dat ZEbetting gebruikt bij de deelneming aan de weddenschappen, de berekening en vaststelling van de gewonnen bedragen en de uitbetaling van de winnaars.

Weddenschap: Een op de uitslag van een draf- of rensportwedstrijd ingezet bedrag met gebruikmaking van een door ZEbetting per spelsoort vastgestelde methode.

Wedformulier: Een formulier waarop de speler de voorspelling(en) aankruist.

Wedstrijddag: Dag waarop op een bepaalde baan wedstrijden worden gehouden. In de communicatie met spelers wordt ook wel gesproken van meeting of koersdag.

Wedstrijden: Harddraverijen, die aangespannen of monté door paarden zo snel mogelijk in draf worden afgelegd, dan wel paardenrennen, die zo snel mogelijk in galop worden afgelegd over afstanden en op de wijze zoals in de wedstrijdreglementen van de NDR is bepaald, dan wel in geval van wedstrijden in het buitenland onder de reglementen van het desbetreffende land. Deze wedstrijden worden als langebaanwedstrijden aangemerkt. In geval in Nederland onder auspiciën van de NDR wedstrijden worden gehouden over afstanden tot 400 meter worden deze gerekend tot kortebaanwedstrijden.

Wedticket: Het bewijs van de geplaatste weddenschap(pen).

Wedlocaties
Banen:

a. door NDR als zodanig aangewezen Nederlandse banen, waar onder auspiciën van NDR wedstrijden worden gehouden.
   OF
b. door ZEbetting als zodanig aangewezen buitenlandse banen, waar, onder auspiciën van een daartoe in het desbetreffende land aangewezen officiële instantie, wedstrijden worden gehouden.

Speelautomatenhal: Inrichting, zoals bedoeld in artikel 30c, eerste lid onder c van de Wet op de kansspelen, voor zover dit krachtens de door de burgemeester afgegeven vergunning is toegestaan, waar tevens door ZEbetting de gelegenheid kan worden opengesteld tot het afsluiten van weddenschappen op de uitslag van paardenrennen en harddraverijen.

Speelcasino: Inrichting, zoals bedoeld in artikel 27g, tweede lid van de Wet op de kansspelen, voor zover daaraan goedkeuring is verleend bij of krachtens de in artikel 27h, eerste lid van de Wet op de kansspelen bedoelde vergunning, waar tevens door ZEbetting de gelegenheid kan worden opengesteld tot het afsluiten van weddenschappen op de uitslag van paardenrennen en harddraverijen.

Verkooppunt: Inrichting, niet zijnde een wedkantoor of wedcafé, waar in overwegende mate activiteiten worden verricht die geen verband houden met kansspelen op paardenrennen en harddraverijen en waar tevens door ZEbetting gelegenheid kan worden geboden tot het afsluiten van weddenschappen op de uitslag van paardenrennen en harddraverijen.

Wedcafé: Inrichting, zoals beschreven in artikel 1 van de Drank- en Horecawet, onder het begrip horecalokaliteit, waar tevens door ZEbetting de gelegenheid kan worden opengesteld tot het afsluiten van weddenschappen op de uitslag van paardenrennen en harddraverijen.

Wedkantoor: Door of namens ZEbetting opengestelde gelegenheid, waar in hoofdzaak activiteiten kunnen worden verricht die verband houden met het afsluiten van weddenschappen op de uitslag van paardenrennen en harddraverijen en waar tevens, voor zover door de Kansspelautoriteit toegestaan, andere kansspelen kunnen worden aangeboden.

Artikel 2 - Bevoegdheid om weddenschappen op de draf- en rensport te organiseren

---

2.1 Het is ZEbetting overeenkomstig artikel 23, eerste en tweede lid van de Wet op de kansspelen en de vergunning Totalisator 2022 - 2027 toegestaan weddenschappen te organiseren:

a. op harddraverijen en paardenrennen in Nederland die worden georganiseerd onder auspiciën van de NDR, op de wedstrijddagen en op de banen die zijn vermeld op de door de NDR, na overleg met ZEbetting, vastgestelde en gepubliceerde koersagenda;

b. op harddraverijen en paardenrennen in het buitenland, voor zover zij worden georganiseerd onder auspiciën van een daartoe in het desbetreffende land aangewezen officiële organisatie, waarbij de weddenschappen die in de deelnemende landen zijn afgesloten, kunnen worden samengevoegd tot een common pool ten behoeve van het voor uitkering beschikbare bedrag;
c. op harddraverijen en paardenrennen in het buitenland, zoals bedoeld onder b, waarbij de weddenschappen die zijn afgesloten worden samengevoegd tot een local pool ten behoeve van het voor uitkering beschikbare bedrag.

2.2 Het is ZEbetting overeenkomstig artikel 31a van de Wet op de kansspelen en de vergunning Kansspelen op afstand 2022 – 2027 toegestaan kansspelen op afstand te organiseren op uitslagen van paardenrennen en harddraverijen, georganiseerd door of onder auspiciën van de NDR of een vergelijkbare nationale of internationale, al dan niet overkoepelende organisatie.

2.3 ZEbetting zal alleen tot samenwerking met een buitenlandse totalisator overgaan, wanneer de desbetreffende organisatie voor ZEbetting geen belemmering vormt voor het naleven van de bepalingen van de vergunning Totalisator 2022 – 2027 en de vergunning Kansspelen op Afstand 2022 – 2027.

2.4 Eenieder die een weddenschap afsluit of wenst af te sluiten bij ZEbetting is gebonden aan de bepalingen van dit reglement en de ter uitvoering hiervan gestelde voorschriften.

Artikel 3 - Organisatie en Afdracht

3.1 De kansspelen genoemd in dit reglement worden georganiseerd door ZEbetting.

3.2 Gerekend over een kalendermaand komt 10% van het bruto spelresultaat van de afgesloten weddenschappen op uitslagen van harddraverijen en paardenrennen die in Nederland zijn georganiseerd ten goede aan doelen ter bevordering van de draf- en rensport in Nederland

3.3 Alle inzetten minus de inhoudingen komen ten goede aan het prijzengeld, dat wordt verdeeld onder alle winnaars.

3.4 De Kansspelautoriteit ziet erop toe dat ZEbetting voldoet aan de wettelijke voorschriften.

Artikel 4 - Uitsluiting van deelname

4.1 Er wordt geen toestemming tot het afsluiten van weddenschappen of tot het innen van de aan winnaars van weddenschappen toegekende bedragen verleend aan:

a. personen beneden de leeftijd van achttien (18) jaar;
b. werknemers en medewerkers van ZEbetting, gedurende de tijden waarop zij werkzaamheden voor ZEbetting verrichten;
c. de uiteindelijk belanghebbende(n) van ZEbetting;
d. leidinggevenden en personen op sleutelposities van ZEbetting;
e. personen als genoemd onder b wanneer er, naar inzicht van ZEbetting, twijfel over zou kunnen bestaan of deze personen op dat moment al dan niet werkzaam zijn voor ZEbetting;
f. personen die zich bij ZEbetting hebben aangemeld voor (al dan niet tijdelijke) uitsluiting van weddenschappen (‘cool off en cool down periode’) of geregistreerd staan in Cruks.

4.2 ZEbetting is niet aansprakelijk voor eventuele nadelen die voor een speler kunnen voortvloeien uit het niet in acht nemen van de voorschriften en bepalingen in het voorliggende reglement.

4.3 ZEbetting is gerechtigd om personen zonder opgaaf van reden uit te sluiten van deelname.

Artikel 5 - Afsluiten van weddenschappen (I)

5.1 Het is ZEbetting toegestaan weddenschappen af te sluiten:

a. op de banen, zoals bedoeld in artikel 2, eerste lid onder a;
b. in wedkantoren;
c. in wedcafés;
d. in verkooppunten;
e. in speelcasino's;
f. in speelautomatenhallen;
g. op afstand (via internet).

5.2 Bij het afsluiten van weddenschappen worden paarden aangeduid door middel van door de NDR of buitenlandse organisator van wedstrijden (of bij gebreke daarvan door ZEbetting) toegekende en gepubliceerde nummers, of op een door ZEbetting vast te stellen andere wijze van aanduiding.

Een weddenschap is afgesloten nadat:

a. bij geautomatiseerde verwerking van wedtickets:
   - volledige betaling van de verschuldigde inzet heeft plaatsgevonden, met inachtneming van het bepaalde in het vierde lid van dit artikel; - de weddenschap door de spelcomputer is verwerkt, met inachtneming van het bepaalde in het vierde lid van dit artikel;
   - het wedticket in bezit van de speler is gesteld.

b. bij kansspelen op afstand, de door de speler ingevoerde wedgegevens door de speler zijn bevestigd en in de spelcomputer zijn opgeslagen, na betaling van de verschuldigde inzet via het beschikbare saldo op de spelrekening, met inachtneming van het bepaalde in het vierde lid van dit artikel.

5.3 Vanaf het tijdstip van de geldige start van een wedstrijd worden geen weddenschappen meer aangenomen. Indien weddenschappen door onvoorziene omstandigheden na het vallen van de geldige start zijn aangenomen, zal ZEbetting deze ongeldig verklaren. In dat geval zal ZEbetting de op deze weddenschappen betrekking hebbende inzetten restitueren. Voor deze weddenschappen kan in geen geval aanspraak op uitbetaling worden gemaakt.

5.4 ZEbetting is bevoegd het aangaan van weddenschappen door een speler zonder opgaaf van reden te weigeren.

5.5 Als blijkt dat een speler, in strijd met de waarheid, heeft aangegeven achttien (18) jaar of ouder te zijn, dan wel valt onder (vrijwillige) tijdelijke uitsluiting (‘cool down periode’), sluit ZEbetting deze speler uit van deelname.

5.6 Indien iemand als winnaar van een weddenschap wordt aangewezen, die als gevolg van het bepaalde in

artikel 4 niet als speler had mogen worden toegelaten, wordt het gewonnen bedrag niet uitgekeerd. De daarop toegekende bedragen vervallen aan ZEbetting. De speler krijgt zijn inzet niet gerestitueerd.

5.7 Geldige deelname aan de op een wedstrijd afgesloten weddenschappen kan worden aangetoond door:

a. het tonen van het wedticket;
b. de via wedtickets in de spelcomputer opgeslagen wedgegevens;
c. de via de kansspelen op afstand in de spelcomputer opgeslagen wedgegevens.

Artikel 6 - Afsluiten van weddenschappen (II)

6.1 Het is ZEbetting toegestaan weddenschappen af te sluiten door middel van wedformulieren.

6.2 Voor het afsluiten van weddenschappen op afstand kan een speler bij ZEbetting een spelrekening openen.

6.3 De maximuminzet voor enkelvoudige weddenschappen, zoals winnend, plaats, duo, koppel, plaats-koppel en dubbel-winnend, bedraagt tweehonderdenvijftig euro (€ 250). De maximuminzet voor meervoudige weddenschappen, zoals trio, kwartet, V75, V65, V5, V3, bedraagt duizend euro (€ 1.000). Bovenstaande geldt niet voor inzetten op kansspelen op afstand. Daarvoor gelden afzonderlijke limieten.

6.4 Bij het afsluiten van weddenschappen kan een speler de weddenschap, geheel of gedeeltelijk, door de spelcomputer laten bepalen, op basis van de op het tijdstip van het afsluiten van de weddenschap betrekking hebbende wedgegevens.

6.5 De speler is te allen tijde zelf verantwoordelijk voor de juistheid, duidelijkheid en volledigheid van de op het wedformulier ingevulde gegevens. De speler dient deze gegevens na het in ontvangst nemen van het gewaarmerkte wedformulier te controleren. Indien de gegevens op het wedformulier niet overeenkomen met de op het wedticket afgedrukte in de spelcomputer geregistreerde wedgegevens, dan zijn de in de spelcomputer geregistreerde wedgegevens bepalend.

6.6 Gescheurde of op andere wijze beschadigde wedformulieren en wedformulieren waarin wijzigingen zijn aangebracht, dan wel wedformulieren waarop de wedgegevens niet meer leesbaar zijn, zijn ongeldig.

Artikel 7 - Spelen van kansspelen op afstand

7.1 De spelrekening

a. De weddenschappen die via kansspelen op afstand worden afgesloten worden verwerkt in een centraal systeem dat is verbonden met de spelcomputer van ZEbetting.

b. Voor het spelen van kansspelen op afstand kan via elektronische weg aanvraag worden gedaan voor het openen van een spelrekening. Voorafgaand aan het openen van de spelrekening toetst ZEbetting of de aanvrager van een spelrekening in Cruks geregistreerd is. Hiervoor dient de aanvrager van een spelrekening zijn of haar BSN-nummer te overleggen. Wanneer de aanvrager in Cruks is geregistreerd wordt deze niet toegelaten tot het openen van een spelrekening.

c. Voorafgaand aan het openen van de spelrekening toetst ZEbetting de identiteit van de speler door middel van het opvragen van:
- naam,
- voornamen,
- geslacht,
- geboortedatum,
- geboorteplaats,
- adres,
- woonplaats,
- aard, nummer, datum en plaats van uitgifte van een geldig identiteitsdocument, alsmede een kopie van de voor- en achterkant daarvan,
- BSN-nummer (na identificatie wordt het BSN-nummer van de speler uit de administratie verwijderd en gewist).

ZEbetting maakt bij de verificatie van de identiteit van spelers gebruik van MiTrust, een extern bedrijf, maar blijft te allen tijde volledig verantwoordelijk voor het gehele proces.

d. Daarnaast verlangt ZEbetting, voorafgaand aan het openen van een spelrekening, het bewijs dat de bankrekening (IBAN) op naam staat van de speler. Dit kan via een eerste iDEAL storting of een afbeelding van de voor- en achterkant van een geldige bankpas, waarbij de IBAN op naam van de spelrekeninghouder moet staan.

e. Tijdens het registratieproces dient de speler een telefoonnummer op te geven en deze te wijzigen in het spelersaccount wanneer deze veranderd.

f. Tijdens het registratieproces dient iedere speler zijn of haar speellimieten in te stellen:
- stortingslimiet (in euro's) per dag, per week en/of per kalendermaand;
- netto stortingslimiet (in euro's) per dag, per week en/of per kalendermaand;
- speellimiet (in tijd) per dag, per week en/of per kalendermaand;
- saldo waarbij een automatische overboeking zal worden uitgevoerd.

Daarmee kan een speler aangeven bij welk saldo op de spelrekening er een automatische overboeking zal worden uitgevoerd (afromen).

g. Tijdens het registratieproces is de stortingslimiet gemaximeerd. Een speler kan tijdens de registratie maximaal twaalf euro (€ 12) per dag / zevenentachtig euro (€ 87) per week / driehonderdnegenenveertig euro (€ 349) per maand als stortingslimiet instellen. Voor spelers onder de 24 jaar gelden andere limieten (zie hierna het derde lid onder b van dit artikel).

h. Voor iedere speler wordt een afzonderlijke spelrekening geopend en worden de gespeelde weddenschappen geregistreerd.

i. Een persoon die een spelrekening opent bij ZEbetting (www.zeturf.nl) dient ten minste achttien (18) jaar oud te zijn en de bepalingen van dit reglement te accepteren. Daarnaast dient een speler die een spelrekening opent de procedure ter voorkoming van witwassen en financieren van terrorisme te accepteren.

j. ZEbetting kan per registratie een controle (laten) uitvoeren. Mocht daaruit blijken dat aan één van de criteria in dit reglement niet wordt voldaan, dan wordt de speler uitgesloten van deelname. Indien deze persoon als winnaar van een weddenschap is aangewezen, wordt het gewonnen bedrag niet uitgekeerd. De daarop toegekende bedragen vervallen aan ZEbetting. De speler krijgt zijn/haar inzet niet gerestitueerd.

k. ZEbetting behoudt te allen tijde het recht een persoon te weigeren een spelrekening te openen. Tevens kan ZEbetting te allen tijde een spelrekening opheffen. Het eventueel resterende saldo wordt overgemaakt naar het bij ZEbetting bekende IBAN van de speler.

l. Bij het spelen van kansspelen op afstand worden de door de speler aangeleverde persoonsgegevens geregistreerd.

m. De speler dient deze gegevens naar eer en geweten in te vullen.

n. De speler kan de opgegeven IBAN wijzigen via een iDEAL storting en door aan te geven dat de nieuwe IBAN in het spelersaccount moet worden opgenomen of door het opsturen van een kopie van de voor- en achterkant van een geldige bankpas, waarbij de IBAN op naam van de spelrekeninghouder moet staan.

o. De rekeninghouder ontvangt op een spelrekening geen rente.

p. De houder van een spelrekening kan slechts één (1) spelrekening tegelijkertijd hebben. Indien blijkt dat een derde, in het bijzonder een persoon beneden de achttien (18) jaar, gebruik maakt van deze spelrekening, worden de geplaatste weddenschappen ongeldig verklaard. Eventuele gewonnen bedragen worden niet uitgekeerd en eerder toegekende bedragen vervallen aan ZEbetting. De speler krijgt zijn inzet niet gerestitueerd.

q. Als een speler waarvoor ZEbetting saldo aanhoudt gedurende twaalf (12) maanden inactief is, zal ZEbetting de speler schriftelijk benaderen. De speler kan vervolgens aangeven dat hij/zij de spelrekening open wil houden door een weddenschap te plaatsen, of dat hij/zij de spelrekening wil opheffen en het saldo uitbetaald wil hebben.

r. Na achttien (18) maanden inactiviteit vervalt de spelrekening. Het saldo van de spelrekening wordt, na aftrek van een bedrag van € 5,00 voor het beheer van de speelrekening, overgeboekt naar het bij ZEbetting bekende IBAN van de speler.

s. Als het saldo op de spelrekening hoger is dan vijfduizend euro (€ 5.000) kan ZEbetting het bedrag daarboven terugstorten op het bij ZEbetting bekende IBAN van de speler.

7.2 Betalingsreglement

a. Alle betalingen naar en van de spelrekening van een rekeninghouder kunnen door eenextern bedrijf (‘ *payment service provider*’) worden verwerkt.

b. Het is niet mogelijk een spelrekening aan te vullen met contant geld.

c. Overboekingen van een spelrekening naar een bankrekening worden uitsluitend uitgevoerd naar de bankrekening die in de database van ZEbetting bekend is.

7.3 Verantwoord spelen

a. ZEbetting heeft op grond van artikel 4a, eerste lid van de Wet op de kansspelen een vergaande zorgplicht om spelers tegen zichzelf te beschermen. Daarbij zorgen wij ervoor dat de aard en organisatie van de vergunde weddenschappen niet aanzetten tot onmatige deelname of kansspelverslaving. Artikel 2 van het Besluit werving, reclame en verslavingspreventie kansspelen verstaat onder onmatige deelneming: *risicovol spelgedrag dat kan leiden tot kansspelverslaving.* Het beleid is weergegeven in het document Verantwoord spelen, dat is te vinden op de website van

ZEbetting (www.zeturf.nl).

b. Voor spelers met een leeftijd van achttien tot en met drieëntwintig (18 t/m 23) jaar geldt voor deelname via kansspelen op afstand een maximale stortingslimiet van vijf euro (€ 5) per dag, zevenendertig euro (€ 37) per week of honderdnegenenveertig euro (€ 149) per maand.

c. ZEbetting verplicht elke speler om een stortings- en tijdslimiet in te stellen (zie artikel 7.1 onder f). Een verzoek om een limiet te verhogen kan niet eerder dan 168 uur na ontvangst van het verzoek door ZEbetting van kracht worden.

d. ZEbetting biedt elke speler de mogelijkheid om zijn/haar spelrekening (tijdelijk) te blokkeren ('cool down periode'). De blokkade van de rekening treedt onmiddellijk na bevestiging van het verzoek door ZEbetting in werking. Voor deze blokkade geldt een minimumtermijn van zeven (7) dagen tot en met drie (3) maanden. Voor een langere termijnblokkade geldt een termijn van vier (4) maanden tot en met twee (2) jaar. De speler met een termijnblokkade van vier (4) maanden of langer kan de spelrekening na afloop van de cool-down periode uitsluitend na een door ZEbetting noodzakelijk gesteld persoonlijk gesprek laten heropenen.

e. ZEbetting behoudt zich het recht voor de speler persoonlijk dan wel telefonisch te benaderen om zichzelf ervan te overtuigen dat de speler voldoet aan de eisen voor het houden van een spelrekening genoemd in het eerste lid van dit artikel of om persoonlijk contact te kunnen onderhouden in het kader van verantwoord deelnemen.

f. ZEbetting behoudt zich ten behoeve van verantwoord deelnemen of het voorkomen van fraude het recht voor een spelrekening automatisch of na persoonlijk onderhoud tijdelijk of blijvend te blokkeren voor bonussen en promoties.

7.4 Registratie van weddenschappen bij kansspelen op afstand

a. Alle weddenschappen worden geregistreerd in het centrale systeem van ZEbetting. Ten behoeve van de speler wordt een kopie van de transactie bewaard in een database.

b. De speler kan alle soorten weddenschappen plaatsen die door ZEbetting worden aangeboden.

c. Er kan uitsluitend worden gewed op de uitslag van een koers wanneer er gebruik wordt gemaakt van een spelrekening met toereikend saldo.

d. De inzet van de geplaatste weddenschap wordt direct in mindering gebracht op het saldo van de spelrekening.

e. De speler ontvangt van iedere geplaatste weddenschap een bevestiging per e-mail. Deze bevestiging wordt gestuurd naar het door de speler opgegeven e-mailadres. Deze optie kan desgewenst door de speler worden uitgeschakeld.

f. De speler kan een geplaatste weddenschap tot maximaal dertig (30) dagen terug opvragen in de transactiegeschiedenis van de spelrekening.

g. Een geplaatste weddenschap kan, met uitzondering van de in artikel 9, eerste lid genoemde spelen, tot tien (10) minuten voor de start van de race worden geannuleerd.

h. Uitbetalingen worden direct na bekendmaking als bedoeld in artikel 13 op de spelrekening bijgeschreven.

i. Uitbetalingen kunnen worden ingehouden wanneer:
    a. Zebetting in kennis wordt gesteld of zich bewust wordt van een verdachte of frauduleuze betaling of enige andere frauduleuze activiteit. ZEbetting kan in dat geval besluiten de spelrekening op te schorten of te sluiten. Het terugboeken van eventuele opnames en het invorderen van het verlies van ZEbetting of eventueel behaalde winsten worden eveneens opgeschort.

    b. Winsten mogelijk onterecht zijn toegekend als gevolg van een storing. In dat geval behoudt ZEbetting zich het recht voor de uitbetaling van deze winsten op te schorten gedurende de periode van onderzoek naar de storing. Als na onderzoek blijkt dat de winsten niet zijn toegekend als gevolg van een storing, zal ZEbetting overgaan tot verwerking van de eerder ingehouden bedragen. Winsten die zijn toegekend als gevolg van een storing worden als ongeldig beschouwd en kunnen worden ingehouden op de gelden die zich in de spelrekening bevinden. ZEbetting kan onder geen enkele omstandigheid aansprakelijk worden gesteld voor gevolgen die voortvloeien uit of verband houden met een storing.

    c. ZEbetting van mening is dat u de voorwaarden van het totalisatorreglement heeft geschonden. ZEbetting kan in dat geval uitbetalingen inhouden tot het bedrag dat gelijk is aan het door ZEbetting te leiden of geleden verlies als gevolg van deze schending.

    d. ZEbetting door de Kansspelautoriteit of andere gerechtigde autoriteiten daartoe wordt geïnstrueerd.

j. Uitbetalingen worden direct na bekendmaking als bedoeld in artikel 13 op de spelrekening bijgeschreven.

k. Zebetting behoudt zich het recht voor om, zonder voorafgaande kennisgeving of opgaaf van redenen, de spelrekening tijdelijk of permanent te blokkeren, op te schorten of te verwijderen indien er een sterk vermoeden bestaat dat:
    a. de speler gebruik maakt of heeft gemaakt van geautomatiseerde of gecomputeriseerde processen, waaronder begrepen (maar niet beperkt tot) scripts, bots, macro’s of andere vormen van automatisering;

    b. de speler gebruik maakt van kunstmatige intelligentie (AI)-systemen of algoritmes die handelingen verrichten voor of namens de speler; of

    c. op andere wijze sprake is van niet-menselijk gebruik van het account, dat afwijkt van normaal, handmatig gebruik, dat past binnen de dienstverlening van ZEbetting.

    Zebetting is niet verplicht om het bewijs of de grondslag van dit vermoeden aan de speler kenbaar te maken, noch om voorafgaand overleg te voeren of waarschuwingen te verstrekken.

    In geval van sluiting of blokkering op grond van dit artikel vervallen alle aan het account verbonden rechten onmiddellijk. De speler heeft geen recht op restitutie, compensatie of verdere toelichting.

    Deze bepaling laat onverlet de overige bepalingen omtrent misbruik, beveiliging en naleving van dit reglement.

7.5 Privacy

a. ZEbetting behandelt de gegevens van de houder van de spelrekening conform de geldende regelgeving. Voor nadere uitleg hieromtrent wordt verwezen naar de Privacyverklaring van ZEbetting (www.zeturf.nl).

Artikel 8 - Loyaliteitsprogramma

8.1 Een speler die deelneemt aan weddenschappen op afstand neemt daarmee, vanaf registratie, automatisch deel aan het loyaliteitsprogramma van ZEbetting. Deelname is gratis, er zijn geen kosten of verplichtingen aan verbonden.
8.2 Een deelnemer aan het loyaliteitsprogramma spaart door het afsluiten van weddenschappen punten. Met deze punten sparen deelnemers voor extra speltegoed. Deze punten zijn niet overdraagbaar of inwisselbaar voor contant geld.

8.3 De algemene voorwaarden voor het deelnemen aan het loyaliteitsprogramma en de wijze waarop punten kunnen worden gespaard zijn te raadplegen via de website van ZEbetting (www.zeturf.nl).

8.4 Spaarpunten worden uitsluitend opgebouwd na bekendmaking van de uitbetalingen van een wedstrijd. De bijschrijving van de spaarpunten vindt plaats in de eerstvolgende nacht nadat de wedstrijd heeft plaatsgevonden. Er worden geen punten opgebouwd wanneer een voor een wedstrijd aangemeld paard om welke reden dan ook niet aan de wedstrijd deelneemt.

8.5 De opgebouwde punten vervallen als een speler zestig (60) dagen achter elkaar geen weddenschap heeft geplaatst. De punten vervallen ook wanneer de spelrekening om door ZEbetting te bepalen redenen wordt geblokkeerd.

8.6 Spelers tot en met 23 jaar zijn uitgesloten van deelname aan het loyaliteitsprogramma. Zodra een speler de leeftijd van 24 jaar bereikt krijgt hij/zij toegang tot het loyaliteitsprogramma.

8.7 Elke speler kan te allen tijde aangeven niet (meer) te willen deelnemen aan het loyaliteitsprogramma. Wanneer een speler heeft aangegeven niet (meer) te willen deelnemen aan het loyaliteitsprogramma, worden eventuele opgespaarde punten aan het eind van de dag van opzegging verwijderd.

8.8 Het loyaliteitsprogramma valt onder bonussen en promotie en hier geld hetzelfde voor als benoemd in artikel 3 onder e.

Artikel 9 - Annuleren van weddenschappen

9.1 Een op afstand afgesloten weddenschap kan worden geannuleerd tot uiterlijk tien (10) minuten voor de start. Uitgezonderd zijn 3+, 4+, 5+, dubbel-winnend, winscore en de V-spelen.

9.2 Een eenmaal afgesloten weddenschap geplaatst op de banen, zoals vermeld in artikel 5, eerste lid kan niet worden geannuleerd,tenzij:

a. de weddenschap betrekking heeft op een wedstrijd die ongeldig is verklaard door het daartoe bevoegde Comité en vervolgens niet aansluitend wordt overgedaan;

b. de weddenschap is afgesloten op een paard dat niet aan de eerste geldige start heeft deelgenomen;

c. de weddenschap betrekking heeft op een wedstrijd waarvan het aantal deelnemende paarden voor de eerste geldige start is gedaald onder het voor de desbetreffende soort weddenschap vereiste aantal;

d. de weddenschap betrekking heeft op een wedstrijd die niet geldig is verreden;

e. de weddenschap is afgesloten na het tijdstip waarop de geldige start heeft plaatsgevonden;

f. de tijd tot de starttijd van de koers waar een winnend-weddenschap op is afgesloten langer dan dertig (30) minuten bedraagt;

g. binnen vijf (5) minuten na het afdrukken van het wedticket;

h. in bijzondere gevallen door ZEbetting anders wordt beslist.

Artikel 10 - Start van, deelname door paarden aan en uitslag van een wedstrijd

---

10.1 De bepalingen in dit artikel hebben uitsluitend betrekking op koersen waarop ZEbetting spel aanbiedt via de local pool. In geval van common pool worden de reglementen gehanteerd van de aangewezen organisatie van het land van herkomst.
10.2 Paarden die bij een wedstrijd aan de eerste geldige start hebben deelgenomen, worden voor de toepassing van dit reglement beschouwd als deelnemer aan die wedstrijd, dit met inachtneming van het bepaalde in het vijfde lid van dit artikel. Bij het bepalen van het aantal deelnemers aan een wedstrijd is derhalve het aantal paarden dat deelneemt aan de eerste geldige start maatgevend.
10.3 Er vindt geen terugbetaling van de inzet op een weddenschap plaats indien een aan een wedstrijd deelnemend paard om welke reden dan ook de wedstrijd niet uitloopt.
10.4 In onderstaand overzicht is per type weddenschap aangegeven hoeveel paarden er minimaal officieel moeten finishen om tot een winnende weddenschap te komen:

a. winnend- of plaatsweddenschap : één paard;
b. koppel-weddenschap : twee paarden;
c. plaatskoppel-weddenschap : twee paarden;
d. trio-weddenschap : drie paarden;
e. kwartet-weddenschap : vier paarden;
f. kwintet-weddenschap : vijf paarden.

10.5 ZEbetting kan paarden die aan wedstrijden deelnemen buiten weddenschappen plaatsen. Voor zover het gaat om paarden die aan Nederlandse wedstrijden deelnemen, gebeurt dit op aanwijzing van de NDR. Met de positie van dergelijke paarden in de uitslag van de wedstrijd wordt bij toepassing van dit reglement geen rekening gehouden. De paarden die in de uitslag van de wedstrijd als aankomende paarden zijn opgenomen, schuiven zoveel plaatsen op als er paarden die buiten weddenschappen aan de wedstrijd hebben deelgenomen, hoger in de uitslag zijn geplaatst.
10.6 Indien een speler bij het afsluiten van een weddenschap op een of meer paarden heeft ingezet, die uiteindelijk niet aan de geldige start van de wedstrijd hebben deelgenomen kan ZEbetting bepalen dat:

a. de inzet op de daarop betrekking hebbende weddenschap wordt terugbetaald;
b. een reservepaard voor het geschrapte paard in de plaats komt, zoals bepaald in artikel 30.

10.7 Het wisselen van rijder van een bij het afsluiten van een weddenschap gespeeld paard doet die weddenschap niet vervallen.
10.8 Indien voor de eerste geldige start het aantal aan een wedstrijd deelnemende paarden daalt onder het voor de weddenschap vereiste aantal, worden er geen weddenschappen van deze soort meer afgesloten. De inzetten op de reeds afgesloten weddenschappen van deze soort worden in dat geval terugbetaald, tenzij uitdrukkelijk anders is bepaald. Voor toepassing van het bepaalde in dit lid worden paarden, die op grond van het bepaalde in het vijfde lid van dit artikel buiten weddenschappen zijn geplaatst niet meegerekend als deelnemende paarden.
10.9 De invulling van de begrippen ‘deelnemers’, ‘geldige start’ en ‘officiële uitslag’ wordt bepaald aan de hand van de op de wedstrijd van toepassing zijnde wedstrijdreglementen van de NDR.
10.10 Voor het bepalen of een deelnemer aan een buitenlandse koers al dan niet aan de eerste geldige start heeft deelgenomen zijn de Nederlandse regels zoals bedoeld in het negende lid van dit artikel van toepassing, tenzij bij het vormen van een common pool is besloten de regels van het desbetreffende land van toepassing te laten zijn.

Artikel 11 - Minimuminzet

11.1 ZEbetting bepaalt per spelsoort de minimuminzet per weddenschap.
11.2 De minimuminzet per weddenschap kan voor dezelfde spelsoort afwijken per baan.
11.3 De minimuminzet per weddenschap kan voor dezelfde spelsoort afwijken per locatie waar ZEbetting toegestaan is weddenschappen af mag sluiten; zie artikel 5.1.

Artikel 12 - Berekening van de uitbetalingen van local pools

12.1 Voor uitbetaling aan de winnaar of winnaars van weddenschappen is een bedrag beschikbaar dat minimaal 50% van de totale inzet op de betreffende spelsoort bedraagt. Het bedrag aan inhouding wordt op vijf eurocent (€ 0,05) naar boven afgerond, alvorens het in mindering op de totale inzet wordt gebracht. Het na inhouding resterende bedrag wordt in dit artikel verder aangeduid als het voor uitkering beschikbare bedrag. ZEbetting behoudt zich het recht voor om inhoudingen op elk gewenst moment te kunnen wijzigen.
12.2 Op elke gewonnen weddenschap wordt tenminste een bedrag gelijk aan de inzet uitbetaald.
12.3 Ten aanzien van iedere soort weddenschappen die op een bepaalde wedstrijd is afgesloten, wordt door

ZEbetting berekend en bekendgemaakt welk bedrag er per, op die weddenschappen, ingezette euro voor uitbetaling beschikbaar is. Bij de berekening van de uitbetalingen worden deze per ingezette euro op vijf eurocent (€ 0,05) naar beneden afgerond.
12.4 Bedragen die volgens de in dit artikel gestelde bepalingen met betrekking tot de wijze van afronden bij het berekenen van de uitbetalingen vrijvallen, vallen ten deel aan ZEbetting.
12.5 Indien er slechts één winnaar is van een bepaalde soort weddenschap op een wedstrijd, wordt het gehele voor uitkering beschikbare bedrag aan die winnaar uitbetaald.
12.6 Indien er meerdere winnaars zijn van een bepaalde soort weddenschap op een wedstrijd wordt het voor uitkering beschikbare bedrag aan hen toegekend in gedeelten die zich tot elkaar verhouden als de door hen respectievelijk op de gewonnen weddenschappen ingezette bedragen.
12.7 Indien ten aanzien van een bepaald soort weddenschappen op een wedstrijd geldt dat meer dan één gespeeld paard of (groepen) paarden op het wedticket tot een winnende weddenschap leidt, dan ontvangen de winnaars tenminste een uitbetaling gelijk aan hun eigen inzet. Het daarenboven voor uitkering beschikbare bedrag wordt gesplitst in evenveel gelijke delen als er (groepen) paarden bij betrokken zijn. De bedragen, die bij de deling worden vastgesteld, worden naar beneden op een halve euro afgerond. Op ieder van deze delen vindt het bepaalde in het vijfde en zesde lid van dit artikel overeenkomstige toepassing. Mocht het voorkomen dat op een paard geen weddenschappen zijn afgesloten, dan zal het daarop betrekking hebbende voor uitkering beschikbare bedrag worden toegevoegd aan het voor uitkering beschikbare bedrag van dezelfde soort weddenschap van het paard of de paarden, waarop wel weddenschappen zijn afgesloten.
12.8 Indien ten gevolge van een gelijke aankomst (‘dead-heat’) ten aanzien van een bepaald soort weddenschap afgesloten op een wedstrijd geldt dat van een paard of combinatie van paarden op het wedticket tot een winnende weddenschap leidt, dan ontvangen de winnaars tenminste een uitbetaling gelijk aan hun eigen inzet. Het daarboven voor uitkering beschikbare bedrag wordt gesplitst in evenveel gelijke delen als er paarden dan wel combinaties van paarden bij de gelijke aankomst betrokken waren. De bedragen, die bij de deling worden vastgesteld worden naar beneden op een halve euro afgerond. Op ieder van deze delen is vervolgens het bepaalde in het vijfde en zesde lid van dit artikel overeenkomstig van toepassing. Mocht het voorkomen, dat op een paard dan wel
combinatie van paarden geen weddenschappen zijn afgesloten, dan zal het daarop betrekking hebbende voor uitkering beschikbare bedrag worden toegevoegd aan het voor uitkering beschikbare bedrag van het andere paard dan wel combinatie van paarden waarop weddenschappen zijn afgesloten.Bijzondere regels kunnen van toepassing zijn op een gelijke aankomst op het laatste onderdeel van een spelsoort. In dit geval worden combinaties met twee of meer deelnemers op het laatste onderdeel als niet winnend beschouwd.
12.9 Indien er geen winnaar is van een bepaald soort weddenschap op een wedstrijd wordt de inleg gerestitueerd, met uitzondering van kortebaanwedstrijden, Wanneer er geen winnaar van een bepaald soort weddenschap op een kortebaanwedstrijd is, wordt het voor uitkering beschikbare bedrag omgezet in een jackpot.
12.10 ZEbetting is te allen tijde bevoegd van de in het vorige lid genoemde richtlijnen af te wijken. In voorkomende gevallen zal de speler hiervan tijdig en op duidelijke wijze op de hoogte worden gebracht.

Artikel 13 - Bekendmaking van de uitbetalingen

13.1 De bekendmaking van de uitbetalingen vindt onverwijld plaats onder verantwoordelijkheid van ZEbetting op door haar vast te stellen wijze.
13.2 Na de in het vorige lid bedoelde bekendmaking zal geen rekening worden gehouden met een eventuele wijziging die op een later tijdstip in de officiële uitslag van de betreffende wedstrijd wordt aangebracht.
13.3 Onverminderd het bepaalde in artikel 33 kan geen beroep worden gedaan door spelers of derden op fouten of onvolledigheden in publicaties met betrekking tot uitbetalingen.
13.4 De namen van spelers en prijswinnaars worden uitsluitend na het verkrijgen van hun uitdrukkelijke

toestemming door ZEbetting bekend worden gemaakt, tenzij daartoe een wettelijke verplichting bestaat.
13.5 De uitbetalingen worden in ieder geval bekend gemaakt via de website van ZEbetting (www.zeturf.nl).

Artikel 14 - Voorwaarden bij uitbetaling

14.1 Uitbetaling vindt uitsluitend plaats tegen inlevering van het winnende wedticket, mits dit betrekking heeft op weddenschappen die overeenkomstig de bepalingen van dit reglement zijn afgesloten.
14.2 Wedtickets die niet binnen één jaar na de dag waarop de wedstrijd is gehouden ter uitbetaling worden aangeboden, zijn niet langer geldig. Daardoor kan geen aanspraak meer worden gemaakt op de daarop betrekking hebbende gelden. De bedragen aan niet verzilverde wedtickets vervallen aan ZEbetting.
14.3 Uitbetaling tot en met vijfhonderd euro (€ 500) kan via de in artikel 5, eerste lid onder c en d genoemde gelegenheden worden verkregen en uitbetaling tot tweeduizend euro (€ 2.000) via de in artikel 5, eerste lid onder a en b genoemde gelegenheden. Uitbetalingen vanaf tweeduizend euro (€ 2.000) kunnen uitsluitend via het hoofdkantoor van ZEbetting worden verkregen, op basis van een geldig identiteitsdocument, door middel van overschrijving naar de IBAN van de speler. In die gevallen zijn andere vertegenwoordigers van ZEbetting niet tot uitbetaling bevoegd.
14.4 Uitzondering op het vorige lid vormt de kortebaan, hier kunnen slechts uitbetalingen van wedtickets van kortebanen worden verkregen.
14.5 Wedtickets kunnen niet via elektronische weg worden verzilverd.

Artikel 15 - Gelijke aankomst (dead-heat)

15.1 Bij een gelijke aankomst (dead-heat) op de plaatsen die deel uitmaken van een groepsweddenschap geldt dat op elk van de bij gelijke aankomst betrokken paarden afgesloten weddenschappen als gewonnen worden beschouwd.

Artikel 16 - Soorten weddenschappen

16.1 Overeenkomstig de bepalingen van dit reglement kunnen op de uitslag van lange- en kortebaanwedstrijden de volgende weddenschappen worden afgesloten:

- Enkelvoudige weddenschappen: Winnend, Plaats, 2e, 4e en S4.
- Meervoudige weddenschappen: Koppel, Duo, Plaatskoppel, 2uit4, Trio wanorde, Trio, Kwartet wanorde, Kwartet, Kwintet wanorde, 3+, 4+, 5+, ZE234 en ZE345.
- Meervoudige winnend weddenschappen: Dubbel Winnend, V4, V5, V65, V64, V85 en V86.

In de artikelen 17 tot en met 28 worden de verschillende soorten weddenschappen die in een local pool gespeeld kunnen worden kort toegelicht. Voor de uitleg en specifieke reglementen voor weddenschappen die worden afgesloten in een common pool wordt verwezen naar de actuele reglementen van de afzonderlijke landen, waarvan de belangrijkste elementen te vinden zijn op de website van ZEbetting (www.zeturf.nl).

Artikel 17 - Winnend-weddenschap

17.1 Winnend-weddenschappen kunnen worden afgesloten indien twee of meer paarden aan de wedstrijd deelnemen.
17.2 Bij een winnend-weddenschap wordt gewed dat een paard waarop de speler heeft ingezet als eerste geplaatst de wedstrijd zal beëindigen.
17.3 Bij een winnend-weddenschap, afgesloten op de uitslag van een kortebaanwedstrijd, wordt gewed dat een paard waarop de speler heeft ingezet als eerste geplaatst de kortebaanwedstrijd zal beëindigen.
17.4 In afwijking van het bepaalde in het eerste lid van dit artikel kunnen op kortebaanwedstrijden uitsluitend winnend-weddenschappen worden afgesloten indien zich in de betreffende omloop tenminste vier paarden hebben geplaatst.

Artikel 18 - Meervoudig winnend-weddenschap

18.1 Bij een meervoudig winnend-weddenschap wordt gewed dat de paarden waarop de speler heeft ingezet als eerste geplaatst zullen eindigen in elk van de door ZEbetting met het oog daarop vastgestelde wedstrijden. Een voorbeeld hiervan is V75.

18.2 Een meervoudig winnend-weddenschap kan worden afgesloten op twee of meer wedstrijden.

18.3 Meervoudig winnend-weddenschappen zijn mogelijk op wedstrijden waarop winnend-weddenschappen, zoals bepaald in artikel 17, kunnen worden afgesloten.

Artikel 19 - Plaats-weddenschap

19.1 Plaats-weddenschappen kunnen worden afgesloten indien er vijf of meer paarden aan de wedstrijd deelnemen.
19.2 Bij een plaats-weddenschap wordt gewed dat een paard waarop de speler heeft ingezet eerste, tweede of derde in de wedstrijd zal zijn geplaatst. Bij zeven of minder deelnemende paarden in een wedstrijd kan bij een plaats-weddenschap worden gewed dat een paard eerste of tweede in de wedstrijd zal zijn geplaatst.
19.3 Bij plaatsweddenschappen op kortebaan-wedstrijden wordt vanaf de derde omloop gespeeld op het paard dat eerste of tweede in de wedstrijd zal zijn geplaatst.

Artikel 20 - Meervoudig plaats-weddenschap

20.1 Bij een meervoudig plaats-weddenschap wordt gewed dat de paarden waarop de speler heeft ingezet zich in de desbetreffende wedstrijden als eerste, tweede of derde aankomende plaatsen, in elk van de door ZEbetting met het oog daarop aangewezen wedstrijden.
20.2 Een meervoudig plaats-weddenschap kan worden afgesloten op twee of meer wedstrijden.
20.3 Meervoudig plaats-weddenschappen zijn slechts mogelijk op wedstrijden waarop plaats-weddenschappen, zoals bedoeld in artikel 19, eerste lid, kunnen worden afgesloten.

Artikel 21 - Koppel-weddenschap

21.1 Bij een koppel-weddenschap wordt gewed dat de paarden waarop de speler heeft ingezet als eerste en tweede geplaatst in de wedstrijd zullen eindigen. De volgorde is niet van belang voor het correct hebben van de weddenschap.
21.2 Koppel-weddenschappen kunnen worden afgesloten indien drie of meer paarden aan de wedstrijd deelnemen.

Artikel 22 - Duo-weddenschap

22.1 Bij een duo-weddenschap wordt gewed dat de paarden waarop de speler heeft ingezet als eerste en tweede geplaatst in de wedstrijd zullen eindigen. Daarbij is bepaald dat de aankomst in juiste volgorde moet zijn gespeeld.
22.2 Duo-weddenschappen kunnen worden afgesloten indien twee of meer paarden aan de wedstrijd deelnemen.

Artikel 23 - Plaatskoppel-weddenschap

23.1 Bij een plaatskoppel-weddenschap wordt gewed dat twee paarden waarop de speler heeft ingezet zich als eerste, tweede of derde plaatsen - ongeacht de volgorde - in een met het oog daarop door ZEbetting aangewezen wedstrijd. Plaatskoppel-weddenschappen zijn mogelijk op wedstrijden waarop plaats-weddenschappen, zoals bepaald in artikel 19, eerste lid, kunnen worden afgesloten.

Artikel 24 - Trio-weddenschap

24.1 Bij een trio-weddenschap wordt gewed dat de paarden waarop de speler heeft ingezet als eerste, tweede en derde geplaatst in de wedstrijd zullen eindigen. Daarbij bestaat de mogelijkheid te bepalen dat de aankomst in juiste volgorde dan wel willekeurige volgorde moet zijn gespeeld.
24.2 Trio-weddenschappen kunnen worden afgesloten indien drie of meer paarden aan de wedstrijd deelnemen. Ingeval een spel in willekeurige volgorde mogelijk is, dient het aantal deelnemende paarden tenminste vier te bedragen.

Artikel 25 - Winscore-weddenschap

25.1 Winscore-weddenschappen kunnen uitsluitend op kortebaanwedstrijden worden afgesloten als er ten minste twaalf paarden deelnemen.
25.2 Bij een winscore-weddenschap wordt gewed, dat de paarden waarop de speler heeft ingezet als winnaar eindigen van hun ritten die deel uitmaken van de omloop waarvoor de weddenschap is afgesloten.
25.3 Indien een paard een zogenaamd stilstaand nummer heeft geloot, dan wel vóór het tijdstip waarop de paarden aan de eerste geldige start van een wedstrijd hebben deelgenomen een paard wordt teruggetrokken, waardoor een stilstaand nummer ontstaat, maken de desbetreffende ritten geen deel meer uit van de

weddenschap.
25.4 De spelers die alle winnaars van de ritten van een omloop juist hebben aangegeven winnen de weddenschap. Wanneer aldus geen weddenschap als gewonnen kan worden beschouwd, worden de spelers die alle winnaars van de ritten van een omloop op één na juist hebben aangegeven als winnaars beschouwd en zo vervolgens.

Artikel 26 - Kwartet-weddenschap

26.1 Bij een kwartet-weddenschap wordt gewed dat de paarden waarop de speler heeft ingezet als eerste, tweede, derde en vierde geplaatst in de wedstrijd zullen eindigen. Daarbij bestaat de mogelijkheid te bepalen dat de aankomst in juiste volgorde, dan wel in willekeurige volgorde moet zijn gespeeld.
26.2 Kwartet-weddenschappen kunnen slechts worden afgesloten indien vier of meer paarden aan de wedstrijd deelnemen. Ingeval spel in willekeurige volgorde mogelijk is, dient het aantal deelnemende paarden tenminste vijf te bedragen.

Artikel 27 - Combinatie meervoudig winnend-weddenschap

27.1 De combinatie meervoudig winnend-weddenschap vormt onderdeel van de meervoudig-winnend-weddenschap, zoals beschreven in artikel 18.
27.2 Bij een combinatie meervoudig winnend-weddenschap sluit de speler een meervoudig winnend-weddenschap af, waarbij geldt dat ook een juist afgesloten weddenschap kan worden verkregen indien niet het maximumaantal bij de weddenschap vastgestelde winnaars is gespeeld, maar wel het aantal dat in combinatie met het maximum bij vaststelling van de weddenschap is bepaald. In geval de speler voor uitbetaling van het maximumaantal winnaars in aanmerking komt vervalt de andere mogelijkheid.

Artikel 28 - Kwintet-weddenschappen

28.1 Bij een kwintet-weddenschap wordt gewed dat de paarden waarop de speler heeft ingezet als eerste, tweede, derde, vierde en vijfde geplaatst in de wedstrijd zullen eindigen. Daarbij bestaat de mogelijkheid te bepalen dat de aankomst in juiste volgorde, dan wel willekeurige volgorde moet zijn gespeeld.
28.2 Kwintet-weddenschappen kunnen worden afgesloten indien vijf of meer paarden aan de wedstrijd deelnemen. Ingeval spel in willekeurige volgorde mogelijk is, dient het aantal deelnemende paarden tenminste zes te bedragen.

Artikel 29 - Uitbetalingen willekeurige volgorde

29.1 ZEbetting kan bepalen dat in dezelfde wedstrijd zowel een aankomst in juiste volgorde, als een aankomst in willekeurige volgorde tot een winnende weddenschap leidt. In het tweede geval zal de speler die een weddenschap in juiste volgorde heeft gespeeld op dezelfde weddenschap geen uitbetaling kunnen verlangen die betrekking heeft op de uitslag in willekeurige volgorde. Dit wordt bepaald vóór aanvang van de koers.

Artikel 30 - Reservepaarden

30.1 In geval paarden, die volgens de gegevens van de voor-aangifte voor deelneming zijn aangegeven, nadien worden geschrapt, komen daarvoor reservepaarden in de plaats.
30.2 Reservepaarden worden toegewezen aan de hand van een rangorde die op basis van afgesloten weddenschappen wordt vastgesteld.
30.3 Ter vaststelling van de rangorde wordt per wedstrijd het bedrag aan afgesloten weddenschappen per paard getotaliseerd. Het paard waarop het hoogste bedrag is ingezet neemt in de rangorde de eerste plaats in, het paard waarop op één na het hoogste bedrag is ingezet de tweede plaats en zo vervolgens.
30.4 Indien in een wedstrijd op meerdere paarden een gelijk bedrag is ingezet zal de onderlinge volgorde tussen deze paarden worden bepaald door het programmanummer waaronder het paard aan de wedstrijd deelneemt. Het paard met het laagste programmanummer zal in een dergelijk geval boven het andere paard worden geplaatst.
30.5 Een paard dat niet is gespeeld neemt de laatste plaats in. Mocht het voorkomen dat meerdere paarden niet gespeeld zijn, dan wordt de onderlinge volgorde tussen deze paarden bepaald overeenkomstig het gestelde in het vorige lid.
30.6 De speler krijgt een reservepaard toegewezen indien hij/zij bij het vaststellen van zijn weddenschap de mogelijkheid daartoe heeft opengelaten. Mocht deze mogelijkheid echter niet aanwezig zijn dan heeft dit geen restitutie tot gevolg.
30.7 Indien de speler een paard in zijn weddenschap heeft opgenomen dat niet aan de geldige start deelneemt, zal het paard dat de eerste plaats in de rangorde inneemt daarvoor in aanmerking komen, mits het niet reeds in de weddenschap is opgenomen.

Artikel 31 - Common pool

31.1 ZEbetting biedt de mogelijkheid op wedstrijden te wedden via common pool op de door haar aangewezen koersen. Op de website van ZEbetting (www.zeturf.nl) is een lijst opgenomen met de namen van de buitenlandse totalisatororganisaties waarmee wordt samengewerkt.
31.2 Uitbetalingen worden afgerond overeenkomstig de geldende regels bij de buitenlandse totalisatororganisaties. Deze worden weergegeven op de website van ZEbetting (www.zeturf.nl).
31.3 ZEbetting kan op koersen die worden georganiseerd onder auspiciën van de NDR weddenschappen aanbieden in common pool met een (of meerdere) partner(s) waarbij ZEbetting fungeert als ‘host’ van de pools. Bij deze weddenschappen gelden dan de spelregels van ZEbetting.
31.4 ZEbetting kan op koersen die worden georganiseerd onder auspiciën van de NDR weddenschappen aanbieden in common pool met een (of meerdere) partner(s) waarbij een partner fungeert als ‘host’ van de pools. Bij deze weddenschappen gelden dan de spelregels van de partner.
31.5 Een uitleg over de verschillende regels per land met betrekking tot de spelsoorten die worden aangeboden in common pool is te vinden op de website van ZEbetting (www.zeturf.nl).

Artikel 32 - Aansprakelijkheid

32.1 ZEbetting is niet aansprakelijk voor schade die direct of indirect en in welke vorm dan ook voortvloeit c.q. kan voortvloeien als gevolg van of verband houdende met:

a. het foutief, onvolledig of onjuist invullen van wedformulieren of anderszins verstrekken van informatie aan ZEbetting of exploitanten c.q. beheerders van wedgelegenheden, zoals bedoeld in artikel 5, eerste lid onder a t/m f;
b. onjuiste of onvolledige informatie verstrekt door derden;
c. verschillen tussen de informatie verstrekt door derden en de informatie verstrekt door ZEbetting; in geval van verschillen tussen beiden geldt te allen tijde dat de door ZEbetting verstrekte informatie bepalend is;
d. onjuiste of onvolledige informatie in openbare media;
e. het verloren gaan, onleesbaar worden of beschadigen van wedtickets;
f. storingen in computer- of andere apparatuur, met inbegrip van (maar niet beperkt tot) telefoonlijnen en andere verbindingen;
g. het rechtmatig geen doorgang vinden van wedstrijddagen of wedstrijden;
h. het rechtmatig uitvallen van paarden;
i. het als gevolg van overmacht niet (volledig) of niet tijdig kunnen organiseren van de totalisator;
j. door derden verrichte handelingen.

32.2 Onder schade wordt mede verstaan het verlies op aanspraken op uitbetalingen, alsmede het verlies van de inzet op één of meerdere weddenschappen.

Artikel 33 - Geschillen en beroep

33.1 Een geschil ten aanzien van een weddenschap of dit reglement, dat naar oordeel van een of meer daarbij betrokken partijen onmiddellijke oplossing behoeft, wordt in eerste instantie beslist door:

a. een voor dat doel vooraf door ZEbetting aangewezen vertegenwoordiger van ZEbetting, indien het geschil zich op een baan voordoet;
b. door of namens de exploitant c.q. beheerder van de wedgelegenheid, zoals bedoeld in artikel 5, eerste lid onder a t/m f, indien het geschil zich in een wedgelegenheid voordoet.

33.2 Tegen de in dit artikel bedoelde beslissingen is bezwaar mogelijk bij de directie van ZEbetting. Het bezwaarschrift dient binnen één kalendermaand na de datum van de bestreden beslissing op het hoofdkantoor van ZEbetting te zijn ontvangen. De directie van ZEbetting beslist binnen één kalendermaand na ontvangst van het bezwaarschrift en deelt haar beslissing schriftelijk aan appellant mede.
33.3 De directie van ZEbetting kan de behandeling van bezwaarschriften delegeren aan een commissie bestaande uit twee of meer leden, al dan niet uit haar midden.
33.4 Geschillen betreffende dit reglement, of over zaken waarin dit reglement niet voorziet, worden in laatste instantie, waar toepasselijk na bezwaar overeenkomstig het tweede lid van dit artikel, beslecht overeenkomstig het reglement van het Nederlands Arbitrage Instituut.

Artikel 34 - Klachtenregeling

34.1 Een speler of belanghebbende kan een bezwaar of ongenoegen over de dienstverlening van ZEbetting kenbaar maken overeenkomstig de klachtenregeling van ZEbetting. De klachtenregeling is te vinden op de website van ZEbetting (www.zeturf.nl).

Artikel 35 - Onvoorziene gevallen

35.1 In gevallen waarin het reglement, naar het oordeel van ZEbetting, niet of niet voldoende voorziet, beslist ZEbetting.

Artikel 36 - Wijzigingen reglement

36.1 ZEbetting maakt wijzigingen van het reglement, voordat deze in werking treden, bekend via de daarvoor beschikbare media en op de website van ZEbetting (www.zeturf.nl). Op wijzigingen kan eerst na inwerkingtreding een beroep worden gedaan.

Artikel 37 - Slotbepaling

37.1 Dit reglement doet alle voorgaande totalisatorreglementen vervallen.
37.2 Dit reglement kan worden aangehaald als ‘Totalisatorreglement’.
37.3 Een exemplaar van dit reglement is gratis verkrijgbaar bij het hoofdkantoor van ZEbetting, op de banen en in de wedgelegenheden en is te raadplegen via de website van ZEbetting (www.zeturf.nl).

Wedregels

Sportweddenschappen - PRE-MATCH

Datum : 30-09-2026

Versie : 2.0

AMERICAN FOOTBALL

1\2
Een "1-2" weddenschap is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning of een uitoverwinning. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst. In het geval van een gelijkspel wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald. Een “1-2 weddenschap” is inclusief eventuele verlenging.

OVER/UNDER
Een "Over/Under" weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moeten worden of een (aantal)

vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld punten) wordt overtroffen tijdens een wedstrijd. Hierbij moeten de punten van beide team bij elkaar worden opgeteld. Bijvoorbeeld meer dan 37.5 punten in de wedstrijd.

1X2
Een "1-X-2" weddenschap is een weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning, een gelijkspel of een uitoverwinning. Bij de weddenschap wordt aangegeven of de 1-X-2 inclusief of exclusief verlenging is.

ASIAN HANDICAP
Een “Asian Handicap” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal punten waarmee een team de wedstrijd wint moet worden voorspeld. Met de weddenschap handicap krijgt een vooraf bepaald team één of meerdere punten voorsprong of achterstand toegekend. Deze wordt of worden verrekend met het wedstrijdresultaat. De “Handicap” komt overeen met het verschil in het aantal punten dat aan het einde van de wedstrijd is gescoord door elk van de twee teams. De toekenning van punten kan zowel positief als negatief zijn (bijvoorbeeld +1,5 of -1,5). Voorbeeld: Team X krijgt een handicap van -1,5 punten. De “Handicap” weddenschap is winnend wanneer Team X de wedstrijd wint met een verschil dat gelijk is aan of groter is dan 1,5 doelpunten. Bijvoorbeeld een overwinning van 26-21.

OVER/UNDER TEAM “X”
Een "Over/Under team X" weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moeten worden of een (aantal) vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld punten) wordt overtroffen tijdens een wedstrijd, evenement, of periode door team X. Bij de weddenschap wordt aangegeven of de weddenschap “Over/under team x” inclusief of exclusief verlenging is.

RACE NAAR X PUNTEN
Een "Race naar X punten" weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moeten worden of een team als eerste een aantal vooraf gedefinieerde punten behaald tijdens een wedstrijd, evenement, of periode door team X. Bijvoorbeeld: Welk team bereikt als eerste 10 punten?

RUSTSTAND / EINDSTAND 1-X-2
Een "Ruststand / Eindstand" weddenschap is een weddenschap waarbij het resultaat van zowel de ruststand als de eindstand moet worden voorspeld. Bij deze weddenschap wordt het thuisspelende en uitspelende team aangeduid met de naam van het team. Het gelijke spel wordt aangeduid met een “X”. Bij de weddenschap wordt aangegeven of de 1-X-2 inclusief of exclusief verlenging is.

1-X-2 HELFT
Een "1-X-2 Helft" weddenschap is een weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning, een gelijkspel of een uitoverwinning. Bij de weddenschap wordt aangegeven of de 1-X-2 inclusief of exclusief verlenging is. De weddenschap kan zowel op de 1e helft als op de 2e helft gelden.

SPECIALS - 1E HELFT
Een "Specials – 1e helft” weddenschap is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning of een uitoverwinning. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst. In het geval van een gelijkspel wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald.

OVER/UNDER - 2E HELFT
Een "Over/Under 2e helft" weddenschap is een weddenschap die identiek is aan de reguliere “Over/Under weddenschap”, met dien verstaande dat bij een "Over/Under 2e helft" weddenschap uitsluitend een (aantal) vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld punten) wordt overtroffen tijdens de 2e helft van een wedstrijd. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de 2e helft wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

WINNAAR ZONDER GELIJKSPEL
Een "Winnaar zonder gelijkspel" weddenschap is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning of een uitoverwinning. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst. In het geval van een gelijkspel wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald. Een "Winnaar zonder gelijkspel" weddenschap betreft de uitkomst van een specifieke helft of kwart.

JA-NEE
Een "Ja - nee" weddenschap betreft het al dan niet voorkomen van een bepaalde situatie binnen een vooraf gesteld kader. Bijvoorbeeld of er een verlenging wordt gespeeld.

PERIODE HANDICAP
Een “Periode Handicap” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal punten in een bepaalde periode (bijvoorbeeld 1e helft of 2e kwart) waarmee een team de wedstrijd wint moet worden voorspeld. . Met de weddenschap “Periode handicap” krijgt een vooraf bepaald team één of meerdere punten voorsprong of achterstand toegekend. Deze wordt of worden verrekend met het wedstrijdresultaat. De “Handicap” komt overeen met het verschil in het aantal punten dat aan het einde van de wedstrijd is gescoord door elk van de twee teams. De toekenning van punten kan zowel positief als negatief zijn (bijvoorbeeld +1,5 of -1,5). Wanneer de wedstrijd voor het einde van de helft of kwart in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald. Zie ook “Asian Handicap”

1-X-2 PERIODE
Een "1-X-2 periode" weddenschap is een weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning, een gelijkspel of een uitoverwinning. Bij de weddenschap wordt aangegeven of de 1-X-2 inclusief of exclusief verlenging is (alleen bij 4e kwart). De weddenschap wordt afgesloten op een specifiek kwart van de wedstrijd.

HELFT SPECIAL
Een "Helft special" weddenschap verwijst naar de helft waarin de meeste punten worden gescoord. Een gelijke stand is ook een wedmogelijkheid. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de 1e helft wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

PERIODE MET DE HOOGSTE SCORE
Een "Periode met de hoogste score" weddenschap verwijst naar het kwart waarin de meeste punten worden gescoord. Een gelijke stand is ook een wedmogelijkheid. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de enig kwart wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

EVEN – ONEVEN
Een "Even/Oneven" weddenschap is gericht op de gelijkwaardigheid van de score van een wedstrijd. Bijvoorbeeld: is het totaal aantal gescoorde punten even of oneven?. De weddenschap kan betrekking hebben het aantal gescoorde punten door een specifiek team, in een bepaalde periode (helft of kwart) of in een combinatie hiervan.

HELFT - HANDICAP / MARGE
Een “Helft-handicap / marge” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal punten waarmee een team de wedstrijd wint in een bepaalde periode (helft of kwart) moet worden voorspeld. Bij deze weddenschap krijgt een vooraf bepaald team één of meerdere punten voorsprong of achterstand toegekend in een bepaalde periode. Deze wordt of worden verrekend met het wedstrijdresultaat. De “Handicap” komt overeen met het verschil in het aantal punten dat aan het einde van de periode is gescoord door elk van de twee teams. De toekenning van punten kan zowel positief als negatief zijn (bijvoorbeeld +1,5 of -1,5).

OVER/UNDER - PERIODE
Een "Over/Under periode" weddenschap is een weddenschap die identiek is aan de reguliere “Over/Under weddenschap”, met dien verstaande dat bij een "Over/Under periode" weddenschap uitsluitend een (aantal) vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld punten) wordt overtroffen tijdens een specifiek kwart van een wedstrijd. Wanneer de wedstrijd voor het einde van het vooraf gedefinieerde kwart wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

AUSTRALISCH VOETBAL

1\2
Een "1-2" weddenschap is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning of een uitoverwinning. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst. In het geval van een gelijkspel wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald.

OVER/UNDER
Een "Over/Under" weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moeten worden of een (aantal) vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld punten) wordt overtroffen tijdens een wedstrijd, evenement, of periode.

AUTOSPORT

WINNAAR
Een outright weddenschap, waarbij op alle deelnemende coureurs kan worden ingezet. Een "Winnaar" weddenschap is een weddenschap waarbij moet worden voorspeld welke coureur de race wint. Winnende weddenschappen worden bepaald door het officiële podium, ook als het aantal oorspronkelijk geplande ronden niet is voltooid. Deze resultaten kunnen later niet worden gewijzigd na achteraf uitgevoerde onderzoeken, diskwalificaties of wijzigingen die na de bekendmaking van het podium in de eindrangschikking worden aangebracht. Weddenschappen op de “Winnaar" van een race blijven geldig, zelfs als een coureur niet deelneemt of zich terugtrekt uit de wedstrijd, hetzij vóór of na de officiële starttijd van de race. Weddenschappen geplaatst op de deelnemer in kwestie worden niet terugbetaald. Als de race wordt onderbroken voordat een officieel resultaat kan worden bepaald, blijven alle weddenschappen geldig, op voorwaarde dat de race binnen 48 uur na de starttijd op hetzelfde circuit wordt hervat.

TOP 3
Een outright weddenschap, waarbij op alle deelnemende coureurs kan worden ingezet. Een "Top 3" weddenschap is een weddenschap waarbij moet worden voorspeld welke coureur de race bij de eerste drie (3) finishers (podium) eindigt. Winnende weddenschappen worden bepaald door het officiële podium, ook als het aantal oorspronkelijk geplande ronden niet is voltooid. Deze resultaten kunnen later niet worden gewijzigd na achteraf uitgevoerde onderzoeken, diskwalificaties of wijzigingen die na de bekendmaking van het podium in de eindrangschikking worden aangebracht. Weddenschappen op de "Top 3" van een race blijven geldig, zelfs als een coureur niet deelneemt of zich terugtrekt uit de wedstrijd, hetzij vóór of na de officiële starttijd van de race. Weddenschappen geplaatst op de deelnemer in kwestie worden niet terugbetaald. Als de race wordt onderbroken voordat een officieel resultaat kan worden bepaald, blijven alle weddenschappen geldig, op voorwaarde dat de race binnen 48 uur na de starttijd op hetzelfde circuit wordt hervat.

TOP 6
Een outright weddenschap, waarbij op alle deelnemende coureurs kan worden ingezet. Een "Top 6"

weddenschap is een weddenschap waarbij moet worden voorspeld welke coureur de race bij de eerste zes (6) finishers eindigt. Winnende weddenschappen worden bepaald door het officiële resultaat waarbij het podium wordt vastgesteld, ook als het aantal oorspronkelijk geplande ronden niet is voltooid. Deze resultaten kunnen later niet worden gewijzigd na achteraf uitgevoerde onderzoeken, diskwalificaties of wijzigingen die na de bekendmaking van het podium in de eindrangschikking worden aangebracht. Weddenschappen op de "Top 6" van een race blijven geldig, zelfs als een coureur niet deelneemt of zich terugtrekt uit de wedstrijd, hetzij vóór of na de officiële starttijd van de race. Weddenschappen geplaatst op de deelnemer in kwestie worden niet terugbetaald. Als de race wordt onderbroken voordat een officieel resultaat kan worden bepaald, blijven alle weddenschappen geldig, op voorwaarde dat de race binnen 48 uur na de starttijd op hetzelfde circuit wordt hervat.

TOP 10
Een outright weddenschap, waarbij op alle deelnemende coureurs kan worden ingezet. Een "Top 10" weddenschap is een weddenschap waarbij moet worden voorspeld welke coureur de race bij de eerste tien (10) finishers eindigt. Winnende weddenschappen worden bepaald door het officiële resultaat waarbij het podium wordt vastgesteld, ook als het aantal oorspronkelijk geplande ronden niet is voltooid. Deze resultaten kunnen later niet worden gewijzigd na achteraf uitgevoerde onderzoeken, diskwalificaties of wijzigingen die na de bekendmaking van het podium in de eindrangschikking worden aangebracht. Weddenschappen op de "Top 6" van een race blijven geldig, zelfs als een coureur niet deelneemt of zich terugtrekt uit de wedstrijd, hetzij vóór of na de officiële starttijd van de race. Weddenschappen geplaatst op de deelnemer in kwestie worden niet terugbetaald. Als de race wordt onderbroken voordat een officieel resultaat kan worden bepaald, blijven alle weddenschappen geldig, op voorwaarde dat de race binnen 48 uur na de starttijd op hetzelfde circuit wordt hervat.

WINNENDE CONSTRUCTEUR
Een outright weddenschap, waarbij op alle deelnemende constructeurs kan worden ingezet. Een "Winnende constructeur" weddenschap is een weddenschap waarbij moet worden voorspeld welke constructeur de race wint. Winnende weddenschappen worden bepaald door het officiële podium, ook als het aantal oorspronkelijk geplande ronden niet is voltooid. Deze resultaten kunnen later niet worden gewijzigd na achteraf uitgevoerde onderzoeken, diskwalificaties of wijzigingen die na de bekendmaking van het podium in de eindrangschikking worden aangebracht. Weddenschappen op de “Winnende constructeur " van een race blijven geldig, zelfs als een of meerdere coureur(s) niet deelneemt of zich terugtrekt uit de wedstrijd, hetzij vóór of na de officiële starttijd van de race. Weddenschappen geplaatst op de deelnemer(s) in kwestie worden niet terugbetaald. Als de race wordt onderbroken voordat een officieel resultaat kan worden bepaald, blijven alle weddenschappen geldig, op voorwaarde dat de race binnen 48 uur na de starttijd op hetzelfde circuit wordt hervat.

BADMINTON

1\2
Een "1-2" weddenschap is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een overwinning voor Speler 1 of een overwinning voor Speler 2. Een gelijkspel bij badminton is niet mogelijk, dus deze uitkomst maakt geen onderdeel uit van deze weddenschap.

SET - WINNAAR
Een "Set-Winnaar" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder de winnaar van een bepaalde set moet voorspellen. Een gelijkspel bij badminton is niet mogelijk, dus deze uitkomst maakt geen onderdeel uit van deze weddenschap.

EXACTE SCORE
Een "Exacte Score" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder een specifieke score als onderdeel

van een wedstrijd of een deel van een wedstrijd moet voorspellen. Bijvoorbeeld de exacte score van een set. De wedder maakt bij een “Exacte score” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst met alle mogelijke scores.

AANTAL SETS
Een "Aantal Sets" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder het totaal aantal sets van de wedstrijd moet voorspellen.

ASIAN HANDICAP
Een “Asian Handicap” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal punten waarmee een badmintonner de wedstrijd (of set) wint moet worden voorspeld. Met de weddenschap Asian Handicap krijgt een vooraf bepaalde badmintonner één of meerdere punten voorsprong of achterstand toegekend. Deze wordt of worden verrekend met het wedstrijdresultaat. De “Asian Handicap” komt overeen met het verschil in het aantal punten dat aan het einde van de wedstrijd of set is gescoord door elk van de badmintonners. De toekenning van de handicap kan zowel positief als negatief zijn (+1,5 of -1,5). Voorbeeld: Speler X krijgt een handicap van -2,5 punten. De “Asian Handicap” weddenschap is winnend wanneer Speler X de wedstrijd wint met een verschil dat gelijk is aan of groter is dan 2,5 punten.

OVER/UNDER
Een "Over/Under" weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moeten worden of een (aantal) vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld punten) wordt overtroffen tijdens een wedstrijd, evenement, of periode.

AANTAL GAMES (OVER/UNDER)
Een " Aantal games (over/under)" weddenschap verwijst naar het aantal gedefinieerde punten dat wordt gespeeld in de gehele wedstrijd. De wedder maakt bij een “Aantal games (over/under)” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal (bijvoorbeeld meer dan 35.5).

BASKETBAL

1X2
Een "1-X-2" weddenschap is een weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning, een gelijkspel of een uitoverwinning. Bij de weddenschap wordt aangegeven of de 1-X-2 inclusief of exclusief overtime is.

1\2
Een "1-2" weddenschap is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning of een uitoverwinning. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst. In het geval van een gelijkspel wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald. Bij de weddenschap wordt aangegeven of de 1-X-2 inclusief of exclusief overtime is.

ASIAN HANDICAP
Een “Asian Handicap” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal punten waarmee een team de wedstrijd wint moet worden voorspeld. Met de weddenschap Asian Handicap krijgt een vooraf bepaald tram één of meerdere punten voorsprong of achterstand toegekend. Deze wordt of worden verrekend met het wedstrijdresultaat. De “Asian Handicap” komt overeen met het verschil in het punten dat aan het einde van de wedstrijd is gescoord door elk van de teams. De toekenning van de handicap kan zowel positief als negatief zijn (+1,5 of -1,5). Voorbeeld: Team X krijgt een handicap van -8,5 punten. De “Asian Handicap” weddenschap is winnend wanneer Speler X de wedstrijd wint met een verschil dat gelijk is aan of groter is dan 8,5 punten. Bijvoorbeeld een overwinning van 121-112.

OVER / UNDER
Een "Over/Under" weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moeten worden of een (aantal) vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld punten) wordt overtroffen tijdens een wedstrijd, evenement, of periode.

OVER UNDER TEAM X
Een "Over/Under team X " weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moeten worden of een (aantal) vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld doelpunten) wordt overtroffen tijdens een wedstrijd, evenement, of periode door Team X. 4

SPELER - TOTAAL AANTAL ASSISTS
Een "Totaal aantal assists" weddenschap bestaat uit het bepalen of een vooraf vastgestelde speler meer of minder assists scoort dan een vooraf gedefinieerd aantal assists tijdens een wedstrijd of een deel van een wedstrijd. In het geval dat de vastgestelde speler niet deelneemt aan de wedstrijd (of het gedefinieerde deel van de wedstrijd), wordt de weddenschap geannuleerd en terugbetaald. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging.

SPELER - TOTAAL AANTAL REBOUNDS
Een "Totaal aantal punten, rebounds en assists" weddenschap bestaat uit het bepalen of een vooraf vastgestelde speler meer of minder punten, rebounds en assists rebounds tezamen maakt dan een vooraf gedefinieerd aantal punten, rebounds en assists tezamen tijdens een wedstrijd of een deel van een wedstrijd. In het geval dat de vastgestelde speler niet deelneemt aan de wedstrijd (of het gedefinieerde deel van de wedstrijd), wordt de weddenschap geannuleerd en terugbetaald. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging.

TOTAAL AANTAL PUNTEN EN ASSISTS
Een "Totaal aantal punten en assists" weddenschap bestaat uit het bepalen of een vooraf vastgestelde speler meer of minder punten en assists tezamen maakt dan een vooraf gedefinieerd aantal punten en assists tezamen tijdens een wedstrijd of een deel van een wedstrijd. In het geval dat de vastgestelde speler niet deelneemt aan de wedstrijd (of het gedefinieerde deel van de wedstrijd), wordt de weddenschap geannuleerd en terugbetaald. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging.

SPELER - PUNTEN EN REBOUNDS
Een "Totaal aantal punten en rebounds" weddenschap bestaat uit het bepalen of een vooraf vastgestelde speler meer of minder punten en rebounds tezamen maakt dan een vooraf gedefinieerd aantal punten en rebounds tezamen tijdens een wedstrijd of een deel van een wedstrijd. In het geval dat de vastgestelde speler niet deelneemt aan de wedstrijd (of het gedefinieerde deel van de wedstrijd), wordt de weddenschap geannuleerd en terugbetaald. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging.

AANTAL PUNTEN GESCOORD DOOR DE SPELER
Een "Aantal punten gescoord door de speler" weddenschap bestaat uit het bepalen of een vooraf vastgestelde speler meer of minder punten scoort dan een vooraf gedefinieerd aantal punten tijdens een wedstrijd of een deel van een wedstrijd. In het geval dat de vastgestelde speler niet deelneemt aan de wedstrijd (of het gedefinieerde deel van de wedstrijd), wordt de weddenschap geannuleerd en terugbetaald. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging.

RUSTSTAND / EINDSTAND 1-X-2
RUSTSTAND / EINDSTAND 1-X-2 Een "Ruststand / Eindstand" weddenschap is een weddenschap waarbij het resultaat van zowel de ruststand als de eindstand moet worden voorspeld. Bij deze weddenschap wordt het thuisspelende en uitspelende team aangeduid met de naam van het team. Het gelijke spel wordt aangeduid met een “X”. Bij de weddenschap wordt aangegeven of de 1-X-2 inclusief of exclusief verlenging is. COMBINATIES De weddenschap “Combinaties” combineert twee verschillende weddenschappen tot 1

weddenschap. Weddenschappen die in combinaties-weddenschappen veel voorkomen zijn: • Winnaar wedstrijd • Beide teams scoren • Meer of minder .. punten • Scoort als eerste • Dubbele kans • Ruststand/eindstand 1-X-2 • Aantal gescoorde punten De wedregels van de individuele weddenschappen zijn leidend in een combinatie-weddenschap. Kijk voor details bij de bovengenoemde weddenschappen in de lijst.

JA-NEE
Een "Ja - nee" weddenschap betreft het al dan niet voorkomen van een bepaalde situatie binnen een vooraf gesteld kader. Bijvoorbeeld dat een team beide helften wint of dat er een verlenging wordt gespeeld.

1-X-2 - PERIODE
Een “1-X-2 periode” weddenschap is een weddenschap waarbij de winnaar van het 1e, 2e, 3e of 4e kwart moet worden voorspeld. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging (na het 4e kwart). Wanneer de wedstrijd voor het einde van het kwart in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

WINNAAR ZONDER GELIJKSPEL
Een "Winnaar zonder gelijkspel" weddenschap is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning of een uitoverwinning. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst. In het geval van een gelijkspel wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald.

PERIODE HANDICAP
Een “Periode Handicap” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal punten in een bepaalde periode (bijvoorbeeld 1e kwart) waarmee een team de periode wint moet worden voorspeld. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de periode in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

1-X-2 HELFT
Een “1-X-2 helft” weddenschap is een weddenschap waarbij de winnaar van de 1e (of 2e) helft moet worden voorspeld. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de helft in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

MARGE VAN DE WINNAAR
De weddenschap "Marge van de winnaar" bestaat uit het bepalen van het exacte aantal punten van een team dat een wedstrijd wint. De marge komt overeen met het verschil in het aantal punten dat wordt gescoord door de twee teams aan het einde van de wedstrijd. In sommige gevallen is “gelijkspel” ook een optie bij deze weddenschap.

SPECIALS - 1E HELFT
Een "Specials 1e helft" weddenschap is een weddenschap die uitsluitend geldt voor de 1e helft waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden als het rustsignaal klinkt: een thuisoverwinning of een uitoverwinning. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst. In het geval van een gelijkspel wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de 1e helft wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

SPECIALS - 2E HELFT
Een "Specials 2e helft" weddenschap is een weddenschap die uitsluitend geldt voor de 2e helft waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden als het eindsignaal klinkt: een thuisoverwinning of een uitoverwinning. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst. In het geval van een gelijkspel wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de 2e helft wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

TOTAAL AANTAL PUNTEN
Een "Totaal aantal punten" weddenschap verwijst naar het aantal gedefinieerde elementen (punten die zijn toegewezen voor een bepaalde wedstrijd of deel van een wedstrijd (helft of periode). De wedder maakt bij een “Totaal aantal punten” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal of een doelpuntenrange (bijvoorbeeld tussen 201 en 210). Hierbij geldt dat de punten van beide ploegen bij elkaar worden geteld. De weddenschap “Totaal aantal punten en” kan ook de mogelijkheid bevatten van "anders", wat synoniem staat voor alle andere mogelijke getallen die niet in de gedefinieerde lijst staan.

HELFT - HANDICAP / MARGE
Een “Helft Handicap / Marge” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal punten in een helft waarmee een team de wedstrijd wint moet worden voorspeld. Het bovengenoemde aantal komt overeen met het verschil in het aantal punten dat aan het einde van de wedstrijd is gescoord door elk van de twee teams of spelers.

RACE NAAR X PUNTEN
Een "Race naar x punten" weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moet worden welk team of speler als eerste een bepaald aantal (x) punten scoort. Bijvoorbeeld: team Y behaalt als eerste 20 punten.

EERSTE HELFT
De eerste helft behelst de eerste twee periodes (kwarten) van de wedstrijd.

Kampioenschappen (divisie, conference of regulier)

Als, om wat voor reden dan ook, het seizoen wordt ingekort of niet voltooid, blijven de weddenschappen geldig. De kampioen(en) word(t)en bepaald door de bevoegde autoriteit die de kampioenschappen organiseert. Weddenschappen worden uitbetaald op basis van bovenstaande.

Teamwijzigingen

Alle weddenschappen blijven geldig ongeacht of het team van eigenaar verandert of dat de naam van het team wijzigt.

Gelijkspel

In geval een wedstrijd in een gelijkspel eindigt terwijl de optie gelijkspel niet wordt aangeboden door ZEbetting, worden alle weddenschappen als ongeldig beschouwd.

Live weddenschappen

ZEbetting behoudt zich het recht voor om live weddenschappen te annuleren als deze worden aangeboden met een te groot tijdsverschil tussen wed-data op de website en/of App en de werkelijkheid.

Gelijkspel en verlenging(en) bij kwalificatieweddenschappen

Als een wedstrijd niet eindigt in een gelijkspel en een verlenging nodig is om te beslissen over de kwalificatie van een team worden de weddenschappen uitbetaald op basis van de eindstand aan het einde van de reguliere speeltijd.

Kans op verlenging

De weddenschap "Kans op een verlenging" wordt uitbetaald op het moment dat de wedstrijd eindigt in een

gelijkspel aan het einde van de reguliere speeltijd.

BEACH VOLLEYBAL

1\2
Een "1-2" weddenschap is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een overwinning voor Speler 1 of een overwinning voor Speler 2. Een gelijkspel bij beach volleyball is niet mogelijk, dus deze uitkomst maakt geen onderdeel uit van deze weddenschap.

Aantal sets

Een "Aantal Sets" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder het totaal aantal sets van de wedstrijd moet voorspellen.

SET - WINNAAR
Een "Set-Winnaar" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder de winnaar van een bepaalde set moet voorspellen. Een gelijkspel bij beach volleybal is niet mogelijk, dus deze uitkomst maakt geen onderdeel uit van deze weddenschap.

AANTAL SETS (OVER/UNDER)
Een " Aantal sets (over/under)" weddenschap verwijst naar het aantal gedefinieerde punten dat wordt gespeeld in een specifieke set. De wedder maakt bij een “Aantal sets (over/under)” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal (bijvoorbeeld meer dan 37.5).

ASIAN HANDICAP
Een “Asian Handicap” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal punten waarmee een team de wedstrijd wint moet worden voorspeld. Met de weddenschap Asian Handicap krijgt een vooraf bepaald team één of meerdere punten voorsprong of achterstand toegekend. Deze worden verrekend met het wedstrijdresultaat. De “Asian Handicap” komt overeen met het verschil in het aantal punten dat aan het einde van de wedstrijd is gescoord door elk van de teams. De toekenning van de handicap kan zowel positief als negatief zijn (+8,5 of -8,5). Voorbeeld: Team X krijgt een handicap van -6,5 punten. De “Asian Handicap” weddenschap is winnend wanneer Team X de wedstrijd wint met een verschil dat gelijk is aan of groter is dan 6,5 punten.

EXACTE SCORE
Een "Exacte Score" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder een specifieke score als onderdeel van een wedstrijd of een deel van een wedstrijd moet voorspellen. Bijvoorbeeld de exacte score van een wedstrijd (in sets). De wedder maakt bij een “Exacte score” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst met alle mogelijke scores.

MARGE – SET
Een “Marge set” weddenschap is een handicap weddenschap waarbij het verschil van het aantal punten waarmee een team de set wint moet worden voorspeld. Met de weddenschap “Marge set” krijgt een vooraf bepaald team één of meerdere punten voorsprong of achterstand toegekend. Deze worden verrekend met het wedstrijdresultaat. De “Marge set” weddenschap komt overeen met het verschil in het aantal punten dat aan het einde van de set is gescoord door elk van de teams. De toekenning van de handicap kan zowel positief als negatief zijn (+3,5 of -3,5).

BOKSEN

1X2
Een "1-X-2" weddenschap is een weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: een overwinning voor bokser X, een gelijkspel of een overwinning voor bokser Y. Bij de weddenschap wordt aangegeven of de 1-X-2 inclusief of exclusief verlenging is.

1\2
Een "1-2" weddenschap is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een overwinning voor bokser X, een gelijkspel of een overwinning voor bokser Y. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst. In het geval van een gelijkspel wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald.

Specifieke regels Boksen

Alle weddenschappen met betrekking tot bokswedstrijdenzijn gebaseerd op het officiële resultaat dat aan het einde van de wedstrijd bekend wordt gemaakt.

Einde gevecht

Alle weddenschappen met betrekking tot een gevecht dat is gestaakt voordat een officiële beslissing door de scheidsrechter(s) of jury(leden) is gemaakt, komen te vervallen, tenzij anders vermeld is of indien de weddenschap al is afgesloten. Als een uitspraak op punten wordt aangekondigd vóór het einde van het totale aantal geplande ronden, wordt het resultaat genoteerd in de ronde waarin het gevecht werd gestaakt. Als een bokser zich tijdens de rustperiode tussen twee ronden terugtrekt, wordt het gevecht geacht te zijn beëindigd in de daaraan voorafgaande ronde.

Afgelaste gevechten

In geval een gevecht wordt afgelast, blijven alle weddenschappen geldig gedurende een periode van 24 uur vanaf de datum waarop het gevecht normaliter zou hebben plaatsgevonden.

WINNAAR VAN HET GEVECHT
Weddenschappen die bepalen welke van de twee boksers als winnaar wordt verklaard aan het einde van de wedstrijd, starten zodra de bel van de eerste ronde klinkt.

Ronde of aantal rondes

Winnende “Aantal rondes” weddenschappen moeten de ronde of het aantal rondes voorspellen waarna de wedstrijd eindigt. Als om wat voor reden dan ook het aantal rondes van een gevecht is veranderd ten aanzien van het aantal rondes dat eerder op de website was aangekondigd, worden alle weddenschappen waarbij een ronde of het aantal rondes moet worden bepaald geannuleerd. In geval van “gebruik van het hoofd” of een “te lage stoot” waarbij de scheidsrechter(s) of jury(leden) hun scorekaarten moeten gebruiken om de winnaar te bepalen, voordat het verwachte aantal ronden is bereikt, wordt de winnende bokser aangewezen als winnaar door een beslissing van de scheidsrechter(s) of jury(leden). Een weddenschappen “winst op punten” is geldig wanneer het totaal aantal geplande ronden is voltooid. Als een van de boksers niet in de ring verschijnt als de bel gaat, wordt het gevecht geacht te zijn geëindigd in de vorige ronde.

Manier van winst gevecht

Winnende weddenschappen moeten voorspellen op welke manier het gevecht zal worden gewonnen. In het geval van een stoot tegen het hoofd of een lage klap waardoor de scheidsrechter(s) of jury(leden) hun scorekaarten moeten gebruiken om de winnaar te bepalen, voordat het verwachte aantal ronden is voltooid, wordt de bokser die tot winnaar wordt uitgeroepen, geacht te hebben gewonnen door een knock-out op het moment dat het gevecht wordt gestaakt.

CRICKET

1\2
Een "1-2" weddenschap is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning of een uitoverwinning. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst. Een “1-2 weddenschap” is inclusief eventuele verlenging.

DARTEN

1\2
Een "1-2" weddenschap is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een overwinning voor Speler 1 of een overwinning voor Speler 2. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst.

OVER UNDER
Een "Over/Under" weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moeten worden of een (aantal) vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld aantal sets) wordt overtroffen tijdens een wedstrijd of evenement.

EXACTE SCORE
Een "Exacte Score" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder een specifieke score als onderdeel van een wedstrijd of een deel van een wedstrijd moet voorspellen. De wedder maakt bij een “Exacte score” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst met mogelijke scores. De "elke andere score/anders" is soms ook een mogelijkheid. De weddenschap “elke andere score/anders” staat synoniem voor alle scores die niet in de gedefinieerde lijst staan.

OVER UNDER SPELER X
Een "Over/Under Speler X" weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moeten worden of een (aantal) vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld aantal 180-ers) wordt overtroffen door Speler X tijdens een wedstrijd, evenement, of periode.

HANDICAP 1-2
Een “Handicap 1-2” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal sets waarmee een darter de wedstrijd wint moet worden voorspeld. Met de weddenschap handicap 1-2 krijgt een vooraf bepaalde darter één of meerdere sets voorsprong of achterstand toegekend. Deze wordt of worden verrekend met het wedstrijdresultaat. De “Handicap 1-2” komt overeen met het verschil in het aantal sets dat aan het einde van de wedstrijd is gescoord door elk van de twee darters. De toekenning van sets kan zowel positief als negatief zijn (+1,5 of -1,5).

SET – WINNAAR
Een "Set-Winnaar" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder de winnaar van een bepaalde set moet voorspellen. Een gelijkspel bij darten is niet mogelijk, dus deze uitkomst maakt geen onderdeel uit van deze weddenschap.

AANTAL 180-ERS
Een "Aantal 180-ers" weddenschap verwijst naar het aantal 180-ers die worden gegooid in een bepaalde wedstrijd of deel van een wedstrijd. De wedder maakt bij een “Aantal 180-ers” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal. (bijvoorbeeld meer of minder dan 3.5 180-ers in de wedstrijd).

WIE GOOIT DE MEESTE 180-ERS IN DE WEDSTRIJD?
Een "Wie gooit de meeste 180-ers in de wedstrijd" weddenschap verwijst naar Speler die de meeste 180-ers inde wedstrijd gooit. Een gelijke stand is ook een wedmogelijkheid. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging.

FORMULE 1

WINNAAR
Een outright weddenschap, waarbij op alle deelnemende coureurs kan worden ingezet. Een "Winnaar" weddenschap is een weddenschap waarbij moet worden voorspeld welke coureur de race wint. Winnende weddenschappen worden bepaald door het officiële podium, ook als het aantal oorspronkelijk geplande ronden niet is voltooid. Deze resultaten kunnen later niet worden gewijzigd na achteraf uitgevoerde onderzoeken, diskwalificaties of wijzigingen die na de bekendmaking van het podium in de eindrangschikking worden aangebracht. Weddenschappen op de “Winnaar" van een race blijven geldig, zelfs als een coureur niet deelneemt of zich terugtrekt uit de wedstrijd, hetzij vóór of na de officiële starttijd van de race. Weddenschappen geplaatst op de deelnemer in kwestie worden niet terugbetaald. Als de race wordt onderbroken voordat een officieel resultaat kan worden bepaald, blijven alle weddenschappen geldig, op voorwaarde dat de race binnen 48 uur na de starttijd op hetzelfde circuit wordt hervat.

TOP 3
Een outright weddenschap, waarbij op alle deelnemende coureurs kan worden ingezet. Een "Top 3" weddenschap is een weddenschap waarbij moet worden voorspeld welke coureur de race bij de eerste drie (3) finishers (podium) eindigt. Winnende weddenschappen worden bepaald door het officiële podium, ook als het aantal oorspronkelijk geplande ronden niet is voltooid. Deze resultaten kunnen later niet worden gewijzigd na achteraf uitgevoerde onderzoeken, diskwalificaties of wijzigingen die na de bekendmaking van het podium in de eindrangschikking worden aangebracht. Weddenschappen op de "Top 3" van een race blijven geldig, zelfs als een coureur niet deelneemt of zich terugtrekt uit de wedstrijd, hetzij vóór of na de officiële starttijd van de race. Weddenschappen geplaatst op de deelnemer in kwestie worden niet terugbetaald. Als de race wordt onderbroken voordat een officieel resultaat kan worden bepaald, blijven alle weddenschappen geldig, op voorwaarde dat de race binnen 48 uur na de starttijd op hetzelfde circuit wordt hervat.

TOP 6
Een outright weddenschap, waarbij op alle deelnemende coureurs kan worden ingezet. Een "Top 6" weddenschap is een weddenschap waarbij moet worden voorspeld welke coureur de race bij de eerste zes (6) finishers eindigt. Winnende weddenschappen worden bepaald door het officiële resultaat waarbij het podium wordt vastgesteld, ook als het aantal oorspronkelijk geplande ronden niet is voltooid. Deze resultaten kunnen later niet worden gewijzigd na achteraf uitgevoerde onderzoeken, diskwalificaties of wijzigingen die na de bekendmaking van het podium in de eindrangschikking worden aangebracht. Weddenschappen op de "Top 6" van een race blijven geldig, zelfs als een coureur niet deelneemt of zich terugtrekt uit de wedstrijd, hetzij vóór of na de officiële starttijd van de race. Weddenschappen geplaatst op de deelnemer in kwestie worden niet terugbetaald. Als de race wordt onderbroken voordat een officieel resultaat kan worden bepaald, blijven alle weddenschappen geldig, op voorwaarde dat de race binnen 48 uur na de starttijd op hetzelfde circuit wordt hervat.

TOP 10
Een outright weddenschap, waarbij op alle deelnemende coureurs kan worden ingezet. Een "Top 10" weddenschap is een weddenschap waarbij moet worden voorspeld welke coureur de race bij de eerste tien (10) finishers eindigt. Winnende weddenschappen worden bepaald door het officiële resultaat waarbij het podium wordt vastgesteld, ook als het aantal oorspronkelijk geplande ronden niet is voltooid. Deze resultaten kunnen later niet worden gewijzigd na achteraf uitgevoerde onderzoeken, diskwalificaties of wijzigingen die

na de bekendmaking van het podium in de eindrangschikking worden aangebracht. Weddenschappen op de "Top 6" van een race blijven geldig, zelfs als een coureur niet deelneemt of zich terugtrekt uit de wedstrijd, hetzij vóór of na de officiële starttijd van de race. Weddenschappen geplaatst op de deelnemer in kwestie worden niet terugbetaald. Als de race wordt onderbroken voordat een officieel resultaat kan worden bepaald, blijven alle weddenschappen geldig, op voorwaarde dat de race binnen 48 uur na de starttijd op hetzelfde circuit wordt hervat.

WINNENDE CONSTRUCTEUR
Een outright weddenschap, waarbij op alle deelnemende constructeurs kan worden ingezet. Een "Winnende constructeur" weddenschap is een weddenschap waarbij moet worden voorspeld welke constructeur de race wint. Winnende weddenschappen worden bepaald door het officiële podium, ook als het aantal oorspronkelijk geplande ronden niet is voltooid. Deze resultaten kunnen later niet worden gewijzigd na achteraf uitgevoerde onderzoeken, diskwalificaties of wijzigingen die na de bekendmaking van het podium in de eindrangschikking worden aangebracht. Weddenschappen op de “Winnende constructeur " van een race blijven geldig, zelfs als een of meerdere coureur(s) niet deelneemt of zich terugtrekt uit de wedstrijd, hetzij vóór of na de officiële starttijd van de race. Weddenschappen geplaatst op de deelnemer(s) in kwestie worden niet terugbetaald. Als de race wordt onderbroken voordat een officieel resultaat kan worden bepaald, blijven alle weddenschappen geldig, op voorwaarde dat de race binnen 48 uur na de starttijd op hetzelfde circuit wordt hervat.

WINNAAR VAN DE SNELSTE RONDE
Een outright weddenschap, waarbij op alle deelnemende coureurs kan worden ingezet. Een "Winnaar van de snelste ronde" weddenschap is een weddenschap waarbij moet worden voorspeld welke coureur tijdens de race de snelste ronde rijdt. Winnende weddenschappen worden bepaald door het officiële resultaat van de organisatie, ook als het aantal oorspronkelijk geplande ronden niet is voltooid. Deze resultaten kunnen later niet worden gewijzigd na achteraf uitgevoerde onderzoeken, diskwalificaties of wijzigingen die na de bekendmaking van het podium in de eindrangschikking worden aangebracht. Weddenschappen op de “Winnaar van de snelste ronde" van een race blijven geldig, zelfs als een of meerdere coureur(s) niet deelneemt of zich terugtrekt uit de wedstrijd, hetzij vóór of na de officiële starttijd van de race. Weddenschappen geplaatst op de deelnemer(s) in kwestie worden niet terugbetaald. Als de race wordt onderbroken voordat een officieel resultaat kan worden bepaald, blijven alle weddenschappen geldig, op voorwaarde dat de race binnen 48 uur na de starttijd op hetzelfde circuit wordt hervat.

EEN COUREUR VOERT EEN HAT TRICK UIT
Een outright weddenschap, waarbij op alle deelnemende coureurs kan worden ingezet. Een "Een coureur voert een hat trick uit" weddenschap is een weddenschap waarbij moet worden voorspeld welke coureur tijdens de race de snelste ronde rijdt, de hoofdrace wint en de kwalificatie heeft gewonnen. Winnende weddenschappen worden bepaald door het officiële resultaat van de organisatie, ook als het aantal oorspronkelijk geplande ronden niet is voltooid. Deze resultaten kunnen later niet worden gewijzigd na achteraf uitgevoerde onderzoeken, diskwalificaties of wijzigingen die na de bekendmaking van het podium in de eindrangschikking van de hoofdrace en/of kwalificatierace worden aangebracht. Weddenschappen op de “Een coureur voert een hat trick uit" blijven geldig, zelfs als een of meerdere coureur(s) niet deelneemt of zich terugtrekt uit de wedstrijd, hetzij vóór of na de officiële starttijd van de hoofdrace en/of kwalificatierace. Weddenschappen geplaatst op de deelnemer(s) in kwestie worden niet terugbetaald.

NATIONALITEIT VAN DE WINNAAR
Een outright weddenschap, waarbij op alle deelnemende nationaliteiten kan worden ingezet. Een "Nationaliteit van de winnaar" weddenschap is een weddenschap waarbij moet worden voorspeld welke nationaliteit de coureur heeft die de race wint. Winnende weddenschappen worden bepaald door het officiële podium, ook als het aantal oorspronkelijk geplande ronden niet is voltooid. Deze resultaten kunnen later niet worden gewijzigd na achteraf uitgevoerde onderzoeken, diskwalificaties of wijzigingen die na de bekendmaking van het podium in de eindrangschikking worden aangebracht. Weddenschappen op de “Nationaliteit van de winnaar" van een race blijven geldig, zelfs als een coureur niet deelneemt of zich terugtrekt uit de wedstrijd, hetzij vóór of na de officiële starttijd van de race. Weddenschappen geplaatst op

de deelnemer in kwestie worden niet terugbetaald. Als de race wordt onderbroken voordat een officieel resultaat kan worden bepaald, blijven alle weddenschappen geldig, op voorwaarde dat de race binnen 48 uur na de starttijd op hetzelfde circuit wordt hervat.

KWALIFICATIEWINNAAR
Een outright weddenschap, waarbij op alle deelnemende coureurs kan worden ingezet. Een "Kwalificatiewinnaar" weddenschap is een weddenschap waarbij moet worden voorspeld welke coureur de kwalificatie wint. Winnende weddenschappen worden bepaald door het officiële podium van de kwalificatierace, ook als het aantal oorspronkelijk geplande ronden niet is voltooid. Deze resultaten kunnen later niet worden gewijzigd na achteraf uitgevoerde onderzoeken, diskwalificaties of wijzigingen die na de bekendmaking van het podium in de eindrangschikking van de kwalificatierace worden aangebracht. Weddenschappen op de “Winnaar" van een kwalificatierace blijven geldig, zelfs als een coureur niet deelneemt of zich terugtrekt uit de wedstrijd, hetzij vóór of na de officiële starttijd van de kwalificatierace. Weddenschappen geplaatst op de deelnemer in kwestie worden niet terugbetaald. Als de kwalificatierace wordt onderbroken voordat een officieel resultaat kan worden bepaald, blijven alle weddenschappen geldig, op voorwaarde dat de kwalificatierace binnen 48 uur na de starttijd op hetzelfde circuit wordt hervat.

FUTSAL

1X2
Een "1-X-2" weddenschap is een weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning, een gelijkspel of een uitoverwinning. Bij de weddenschap wordt aangegeven of de 1-X-2 inclusief of exclusief verlenging en/of strafschoppenserie is.

OVER/UNDER
Een "Over/Under" weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moeten worden of een (aantal) vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld doelpunten) wordt overtroffen tijdens een wedstrijd, evenement, of periode.

HANDBAL

1X2
Een "1-X-2" weddenschap is een weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning, een gelijkspel of een uitoverwinning. Bij de weddenschap wordt aangegeven of de 1-X-2 inclusief of exclusief verlenging of strafworpenserie is.

1-X-2 HELFT
Een “1-X-2 helft” weddenschap is een weddenschap waarbij de winnaar van de 1e (of 2e) helft moet worden voorspeld. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging of strafworpenserie. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de helft in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

WINNAAR ZONDER GELIJKSPEL
Een "Winnaar zonder gelijkspel" weddenschap is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning of een uitoverwinning. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst. In het geval van een gelijkspel wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald.

SPECIALS - 1E HELFT
Een "Specials 1e helft" weddenschap is een weddenschap die uitsluitend geldt voor de 1e helft waarbij twee

mogelijke uitkomsten gelden als het rustsignaal klinkt: een thuisoverwinning of een uitoverwinning. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst. In het geval van een gelijkspel wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de 1e helft wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

SPECIALS - 2E HELFT
Een "Specials 2e helft" weddenschap is een weddenschap die uitsluitend geldt voor de 2e helft waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden als het eindsignaal klinkt: een thuisoverwinning of een uitoverwinning. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst. In het geval van een gelijkspel wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging of strafworpenserie. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de 2e helft wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

HANDICAP 1-2
Een “Handicap 1-2” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal doelpunten waarmee een team de wedstrijd wint moet worden voorspeld waarbij de uitkomst gelijkspel niet mogelijk is. De “Handicap” wordt dan ook aangegeven in halve doelpunten. Bijvoorbeeld -2.5 of +0.5. Het bovengenoemde aantal komt overeen met het verschil in het aantal doelpunten dat aan het einde van de wedstrijd is gescoord door elk van de twee teams.

PERIODE HANDICAP
Een “Periode Handicap” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal doelpunten in een bepaalde periode (bijvoorbeeld 1e helft) waarmee een team de wedstrijd wint moet worden voorspeld. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de helft in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

OVER/UNDER
Een "Over/Under" weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moeten worden of een (aantal) vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld doelpunten) wordt overtroffen tijdens een wedstrijd, evenement, of periode.

OVER/UNDER TEAM “X”
Een "Over/Under team X" weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moeten worden of een (aantal) vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld doelpunten) wordt overtroffen tijdens een wedstrijd, evenement, of periode door team X.

DUBBELE KANS
Een "Dubbele kans" weddenschap bestaat uit het bepalen van de uitkomst van een wedstrijd waarbij twee mogelijke uitkomsten als winnende weddenschap gelden. Bij een “dubbele kans” zijn drie opties: 1. Bij 1-X is de weddenschap winnend als de thuisploeg wint of bij een gelijkspel; 2. Bij 2-X is de weddenschap winnend als de uitploeg wint of bij een gelijkspel; 3. Bij 1-2 is de weddenschap winnend met een overwinning van één van de twee teams.

DUBBELE KANS – HELFT
Een "Dubbele kans ruststand" weddenschap bestaat uit het bepalen van de uitkomst van de 1e helft of 2e helft van een wedstrijd waarbij twee mogelijke uitkomsten als winnende weddenschap gelden. Bij een “dubbele kans” zijn drie opties: 1. Bij 1-X is de weddenschap winnend als de thuisploeg/-speler wint of bij een gelijkspel; 2. Bij 2-X is de weddenschap winnend als de uitploeg/-speler wint of bij een gelijkspel; 3. Bij 1-2 is de weddenschap winnend met een overwinning van een van de twee teams/spelers. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de helft in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

COMBINATIES
De weddenschap “Combinaties” combineert twee verschillende weddenschappen tot 1 weddenschap.

Weddenschappen die in combinaties-weddenschappen veel voorkomen zijn: • Winnaar wedstrijd • Beide teams scoren • Meer of minder .. doelpunten • Scoort als eerste • Dubbele kans • Ruststand/eindstand 1-X-2 • Aantal gescoorde doelpunten De wedregels van de individuele weddenschappen zijn leidend in een combinatie-weddenschap. Kijk voor details bij de bovengenoemde weddenschappen in de lijst.

HELFT SPECIAL
Een "Helft special" weddenschap verwijst naar de helft waarin de meeste doelpunten worden gescoord. Een gelijke stand is ook een wedmogelijkheid. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging of strafworpenserie. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de 1e helft wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

RUSTSTAND / EINDSTAND 1-X-2
Een "Ruststand / Eindstand" weddenschap is een weddenschap waarbij het resultaat van zowel de ruststand als de eindstand moet worden voorspeld. Bij deze weddenschap wordt het thuisspelende en uitspelende team aangeduid met de naam van het team. Het gelijke spel wordt aangeduid met een “X”. Bij de weddenschap wordt aangegeven of de 1-X-2 inclusief of exclusief verlenging is.

WINNENDE MARGE
De weddenschap "Winnende marge" bestaat uit het bepalen van een aantal doelpunten van een team dat een wedstrijd wint. Bijvoorbeeld team X wint met een marge van 1-5 doelpunten. De marge komt overeen met het verschil in het aantal doelpunten dat wordt gescoord door de twee teams aan het einde van de wedstrijd. In sommige gevallen is “gelijkspel” ook een optie bij deze weddenschap.

EVEN - ONEVEN
Een "Even/Oneven" weddenschap is gericht op de gelijkwaardigheid van de score van een wedstrijd (bijvoorbeeld: is het totaal aantal gescoorde doelpunten even of oneven?).

OVER/UNDER - 1E HELFT
Een "Over/Under 1e helft" weddenschap is een weddenschap die identiek is aan de reguliere “Over/Under weddenschap”, met dien verstaande dat bij een "Over/Under 1e helft" weddenschap uitsluitend een (aantal) vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld doelpunten) wordt overtroffen tijdens de 1e helft van een wedstrijd of evenement. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de 1e helft wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald. Zie ook “Over/Under weddenschap”

HONKBAL

1-X-2
Een "1-X-2" weddenschap is een weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning, een gelijkspel of een uitoverwinning. Bij de weddenschap wordt aangegeven of de 1-X-2 inclusief of exclusief verlenging is.

1\2
Een "1-2" weddenschap is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning of een uitoverwinning. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst. Een “1-2 weddenschap” is inclusief eventuele verlenging.

1-X-2 HELFT
Een "1-X-2 Helft" weddenschap is een weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning, een gelijkspel of een uitoverwinning in een helft. De weddenschap kan zowel op de 1e helft als op de 2e helft gelden.

1-X-2 – PERIODE
Een "1-X-2 periode" weddenschap is een weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning, een gelijkspel of een uitoverwinning in een periode. De weddenschap kan op de eerste inning gespeeld worden.

Over / Under

Een "Over/Under" weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moeten worden of een (aantal) vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld punten) wordt overtroffen tijdens een wedstrijd. Hierbij moeten de punten van beide team bij elkaar worden opgeteld. Bijvoorbeeld meer of minder dan 7,5 runs in de wedstrijd.

OVER/UNDER – PERIODE
Een "Over/Under periode" weddenschap is een weddenschap die identiek is aan de reguliere “Over/Under weddenschap”, met dien verstaande dat bij een "Over/Under periode" weddenschap uitsluitend een (aantal) vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld punten) wordt overtroffen tijdens een specifieke inning of helft in de wedstrijd. Wanneer de wedstrijd voor het einde van het vooraf gedefinieerde kwart wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

Over Under Team (x)

Een "Over/Under team X" weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moeten worden of een (aantal) vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld punten) wordt overtroffen tijdens een wedstrijd, evenement, of periode door team X. Bij de weddenschap wordt aangegeven of de weddenschap “Over/under team x” inclusief of exclusief verlenging is.

Ja-Nee

Een "Ja - nee" weddenschap betreft het al dan niet voorkomen van een bepaalde situatie binnen een vooraf gesteld kader. Bijvoorbeeld of er een extra inning wordt gespeeld.

HANDICAP (1-2)
Een “Handicap” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal punten waarmee een team de wedstrijd wint moet worden voorspeld. Met de weddenschap handicap krijgt een vooraf bepaald team één of meerdere punten voorsprong of achterstand toegekend. Deze wordt of worden verrekend met het wedstrijdresultaat. De “Handicap” komt overeen met het verschil in het aantal punten dat aan het einde van de wedstrijd is gescoord door elk van de twee teams. De toekenning van punten kan zowel positief als negatief zijn (bijvoorbeeld +1,5 of -1,5).

EVEN – ONEVEN
Een "Even/Oneven" weddenschap is gericht op de gelijkwaardigheid van de score van een wedstrijd. Bijvoorbeeld: is het totaal aantal gescoorde punten even of oneven?. De weddenschap kan betrekking hebben het aantal gescoorde punten door een specifiek team, in een bepaalde periode (helft of kwart) of in een combinatie hiervan.

PERIODE HANDICAP
Een “Periode Handicap” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal punten in een bepaalde periode (bijvoorbeeld 1e helft of 2e kwart) waarmee een team de wedstrijd wint moet worden voorspeld. . Met de weddenschap “Periode handicap” krijgt een vooraf bepaald team één of meerdere punten voorsprong of achterstand toegekend. Deze wordt of worden verrekend met het wedstrijdresultaat. De “Handicap” komt overeen met het verschil in het aantal punten dat aan het einde van de gedefinieerde periode is gescoord door elk van de twee teams. De toekenning van punten kan zowel positief als negatief zijn (bijvoorbeeld +1,5 of -1,5).

Specifieke regels Honkbal

Speeltijd

In honkbal worden extra innings gespeeld als na de reguliere negen innings een gelijkspel op het bord staat. Na negen innings worden, bij gelijke stand, één of meerdere innings gespeeld totdat er een winnaar is. Uitzondering: in Japan (NPL) wordt de wedstrijd als gelijkspel beschouwd als de teams nog steeds gelijk staan aan het einde van de twaalfde inning.

Extra innings

De weddenschap "extra innings" wordt uitbetaald wanneer een wedstrijd in een gelijkspel eindigt aan het eind van reguliere speeltijd.

Uitkomst wedstrijd

Bij pre-match of live weddenschappen heeft de weddenschap "Wie wint de wedstrijd?", met als mogelijkheden 1 of 2 betrekking op de uiteindelijke winnaar van een wedstrijd (inclusief extra innings). Uitzondering: in Japan (NPL) wordt de wedstrijd als gelijkspel beschouwd als de teams nog steeds gelijk staan aan het einde van de twaalfde inning. Voor pre-match weddenschappen “wie wint de wedstrijd?” worden alleen de eerste negen innings genomen. In het geval van extra innings, is het eindresultaat van de weddenschap X (gelijkspel). Live weddenschappen "Wie wint de wedstrijd?" zijn inclusief extra innings. De weddenschap X (gelijkspel) is het eindresultaat als er na 12 innings een gelijkspel op het bord staat.

Uitstel van een wedstrijd

Als een wedstrijd wordt uitgesteld tot een latere datum, wordt de wedstrijd als geannuleerd beschouwd. In geval van een gecombineerde weddenschap wordt de wedstrijd in kwestie aangepast naar een quotering van 1.00.

RUSTSTAND
Weddenschappen op de ruststand van een honkbalwedstrijd zijn gebaseerd op de stand aan het einde van de 9e inning.

IJSHOCKEY

1-X-2
Een "1-X-2" weddenschap is een weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning, een gelijkspel of een uitoverwinning. Bij de weddenschap wordt aangegeven of de 1-X-2 inclusief of exclusief verlenging is.

1\2
Een "1-2" weddenschap is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning of een uitoverwinning. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst. In het geval van een gelijkspel wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald.

OVER / UNDER
Een "Over/Under" weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moeten worden of een (aantal) vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld doelpunten) wordt overtroffen tijdens een wedstrijd, evenement, of periode.

DUBBELE KANS
Een "Dubbele kans" weddenschap bestaat uit het bepalen van de uitkomst van een wedstrijd waarbij twee mogelijke uitkomsten als winnende weddenschap gelden. Bij een “dubbele kans” zijn drie opties: 1. Bij 1-X is de weddenschap winnend als de thuisploeg wint of bij een gelijkspel; 2. Bij 2-X is de weddenschap winnend als de uitploeg wint of bij een gelijkspel; 3. Bij 1-2 is de weddenschap winnend met een overwinning van één van de twee teams.

WINNAAR ZONDER GELIJKSPEL
Een "Winnaar zonder gelijkspel" weddenschap is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning of een uitoverwinning. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst. In het geval van een gelijkspel wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald.

WINNENDE MARGE
De weddenschap "Winnende marge" bestaat uit het bepalen van het exacte aantal doelpunten van een team dat een wedstrijd wint. De marge komt overeen met het verschil in het aantal doelpunten dat wordt gescoord door de twee teams aan het einde van de wedstrijd. In sommige gevallen is “gelijkspel” ook een optie bij deze weddenschap.

COMBINATIES
De weddenschap “Combinaties” combineert twee verschillende weddenschappen tot 1 weddenschap. Weddenschappen die in combinaties-weddenschappen veel voorkomen zijn: • Winnaar wedstrijd • Beide teams scoren • Meer of minder .. doelpunten • Scoort als eerste • Dubbele kans • Ruststand/eindstand 1-X-2 • Aantal gescoorde doelpunten De wedregels van de individuele weddenschappen zijn leidend in een combinatie-weddenschap. Kijk voor details bij de bovengenoemde weddenschappen in de lijst.

EXACTE SCORE
Een "Exacte Score" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder een specifieke score als onderdeel van een wedstrijd of een deel van een wedstrijd moet voorspellen. De wedder maakt bij een “Exacte score” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst met mogelijke scores, waaronder ook de "elke andere score/anders" mogelijkheid. De weddenschap “elke andere score/anders” staat synoniem voor alle scores die niet in de gedefinieerde lijst staan. Bij live wedden is de score van dat moment uitgesloten voor de keuze "elke andere score/anders".

JA-NEE
Een "Ja - nee" weddenschap betreft het al dan niet voorkomen van een bepaalde situatie binnen een vooraf gesteld kader. Bijvoorbeeld dat een team beide helften wint.

HANDICAP
Een “Handicap” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal doelpunten waarmee een team de wedstrijd wint moet worden voorspeld. Met de weddenschap handicap krijgt een vooraf bepaald team één of meerdere doelpunten voorsprong of achterstand toegekend. Deze wordt of worden verrekend met het wedstrijdresultaat. De “Handicap” komt overeen met het verschil in het aantal doelpunten dat aan het einde van de wedstrijd is gescoord door elk van de twee teams of spelers. De toekenning van doelpunten kan zowel positief als negatief zijn (+1,5 of -1,5). Voorbeeld: Team X krijgt een handicap van -1,5 doelpunten. De “Handicap” weddenschap is winnend wanneer Team X de wedstrijd wint met een verschil dat gelijk is aan of groter is dan 1,5 doelpunten. Bijvoorbeeld een overwinning van 2-0 of 3-1.

1-X-2 – PERIODE
Een “1-X-2 helft” weddenschap is een weddenschap waarbij de winnaar van de 1e (of 2e, of 3e) periode moet worden voorspeld. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging of penalty shootout. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de periode in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

EERSTE TEAM DAT SCOORT
Een "Eerste team dat scoort" weddenschap verwijst naar het eerste team dat als eerste minimaal één keer scoort. Bij een eigen doelpunt van een team wordt de tegenstander aangewezen als het eerste team dat scoort. De optie “geen (van beide)” maakt onderdeel van deze weddenschap en geldt als geen van de twee teams erin slaagt om binnen de gestelde tijd te scoren (met andere woorden een 0-0 uitslag). Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging of een penalty shootout.

BEIDE TEAMS SCOREN
Beide teams scoren (BTS of BTTS, both teams to score) houdt in dat de wedder voorspelt of beide ploegen in een wedstrijd scoren of juist niet. Van deze wedoptie zijn meerdere varianten beschikbaar. Bijvoorbeeld team 1 wint en beide teams scoren. Eigen doelpunten tellen mee voor het team waaraan het doelpunt wordt toegewezen. Wanneer een wedstrijd wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig, tenzij het resultaat van deze weddenschappen al is bepaald. Een weddenschap is al bepaald als bijvoorbeeld de wedstrijd wordt gestaakt in de 58e minuut bij een stand van 1-1. Beide teams hebben voordat de wedstrijd wordt gestaakt al gescoord. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging of penalty shootout.

PERIODE MET DE HOOGSTE SCORE
Een "Periode met de hoogste score" weddenschap verwijst naar in welke periode de meeste doelpunten worden gescoord. Een gelijke stand is bij deze weddenschap ook mogelijk. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging of penalty shootout. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de helft in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

DUBBELE KANS - PERIODE
Een "Dubbele kans ruststand" weddenschap bestaat uit het bepalen van de uitkomst van de 1e helft of 2e helft van een wedstrijd waarbij twee mogelijke uitkomsten als winnende weddenschap gelden. Bij een “dubbele kans” zijn drie opties: 1. Bij 1-X is de weddenschap winnend als de thuisploeg/-speler wint of bij een gelijkspel; 2. Bij 2-X is de weddenschap winnend als de uitploeg/-speler wint of bij een gelijkspel; 3. Bij 1-2 is de weddenschap winnend met een overwinning van een van de twee teams/spelers. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de helft in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald. Zie ook “Dubbele kans” weddenschap

OVER UNDER TEAM X
Een "Over/Under team X" weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moeten worden of een (aantal) vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld doelpunten) wordt overtroffen tijdens een wedstrijd, evenement, of periode door team X.

HANDICAP 1-2
Een “Handicap 1-2” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal doelpunten waarmee een team de wedstrijd wint moet worden voorspeld waarbij de uitkomst gelijkspel niet mogelijk is. De “Handicap” wordt dan ook aangegeven in halve doelpunten. Bijvoorbeeld -2.5 of +0.5. Het bovengenoemde aantal komt overeen met het verschil in het aantal doelpunten dat aan het einde van de wedstrijd is gescoord door elk van de twee teams. Zie ook “Handicap” weddenschap

(EERSTVOLGENDE) DOELPUNT
Een "Eerstvolgende doelpunt" weddenschap bestaat uit het bepalen welk team het volgende doelpunt van de wedstrijd - of van een vooral gedefinieerde periode zal scoren. Geen van beide scoort het eerstvolgende doelpunt is ook een optie.

WIE SCOORT HET LAATSTE DOELPUNT?
Een "laatste doelpunt" weddenschap bestaat uit het bepalen welk team het laatste doelpunt van de wedstrijd - of van een vooral gedefinieerde periode zal scoren. Geen van beide scoort het laatste doelpunt is ook een optie.

OVER/UNDER - PERIODE
Een "Over/Under Periode" weddenschap is een weddenschap die identiek is aan de reguliere “Over/Under weddenschap”, met dien verstaande dat bij een "Over/Under Periode" weddenschap uitsluitend een (aantal) vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld doelpunten) wordt overtroffen tijdens een vooraf gedefinieerde periode van een wedstrijd of evenement. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de periode wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald. Zie ook “Over/Under weddenschap”

REGELS IJSHOCKEY: KAMPIOENSCHAPPEN (DIVISIE, CONFERENCE OF REGULIER)

Als, om wat voor reden dan ook, het seizoen wordt ingekort of niet voltooid, blijven de weddenschappen geldig. De kampioen(en) word(t)en bepaald door de bevoegde autoriteit die de kampioenschappen organiseert. Weddenschappen worden uitbetaald op basis van bovenstaande.

REGELS IJSHOCKEY: PENALTY SHOOT-OUT
In overeenstemming met de reglementen van de ijshockeyorganisaties in kwestie krijgt het team dat de penalty shoot-out wint een extra doelpunt op zijn conto en wint het de wedstrijd. Dit extra doelpunt wordt geteld als een doelpunt voor elke weddenschap die is gerelateerd aan het wedstrijdresultaat waarbij de verlenging(en) en penalty shoot-out zijn inbegrepen. Voorbeeld: De ijshockeywedstrijd Frankrijk - Duitsland kent een score van 2-2 aan het einde van de verlenging. Frankrijk wint de penalty shoot-out. De eindscore is in dit geval 3-2 voor Frankrijk. Het totaal aantal doelpunten dat gescoord wordt in de wedstrijd na de verlenging en penalty shoot-out is in dit voorbeeld 5.

MMA

1X2
Een "1-X-2" weddenschap is een weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: een overwinning voor vechter X, een gelijkspel of een overwinning voor vechter Y. Bij de weddenschap wordt aangegeven of de 1-X-2 inclusief of exclusief verlenging is.

1\2
Een "1-2" weddenschap is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een overwinning voor vechter X, een gelijkspel of een overwinning voor vechter Y. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst. In het geval van een gelijkspel wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald.

IN WELKE RONDE EINDIGT HET GEVECHT?
Een “In welke ronde eindigt het gevecht?” bestaat uit het bepalen welke vechter in welke specifieke ronde het gevecht beslist. Een gelijkspel of een beslissing op punten is ook een mogelijke uitkomst van de weddenschap.

RUGBY LEAGUE

1X2
Een "1-X-2" weddenschap is een weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning, een gelijkspel of een uitoverwinning. Bij de weddenschap wordt aangegeven of de 1-X-2 inclusief of exclusief verlenging is.

OVER/UNDER
Een "Over/Under" weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moeten worden of een (aantal) vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld punten) wordt overtroffen tijdens een wedstrijd, evenement, of

periode.

DUBBELE KANS
Een "Dubbele kans" weddenschap bestaat uit het bepalen van de uitkomst van een wedstrijd waarbij twee mogelijke uitkomsten als winnende weddenschap gelden. Bij een “dubbele kans” zijn drie opties: 1. Bij 1-X is de weddenschap winnend als de thuisploeg wint of bij een gelijkspel; 2. Bij 2-X is de weddenschap winnend als de uitploeg wint of bij een gelijkspel; 3. Bij 1-2 is de weddenschap winnend met een overwinning van één van de twee teams.

RUSTSTAND / EINDSTAND 1-X-2
Een "Ruststand / Eindstand" weddenschap is een weddenschap waarbij het resultaat van zowel de ruststand als de eindstand moet worden voorspeld. Bij deze weddenschap wordt het thuisspelende en uitspelende team aangeduid met de naam van het team. Het gelijke spel wordt aangeduid met een “X”. Bij de weddenschap wordt aangegeven of de 1-X-2 inclusief of exclusief verlenging is.

SPECIALS - 1E HELFT
Een "Specials 1e helft" weddenschap is een weddenschap die uitsluitend geldt voor de 1e helft waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden als het rustsignaal klinkt: een thuisoverwinning of een uitoverwinning. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst. In het geval van een gelijkspel wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de 1e helft wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

HANDICAP
Een “Handicap” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal punten waarmee een team de wedstrijd wint moet worden voorspeld. Met de weddenschap handicap krijgt een vooraf bepaald team één of meerdere punten voorsprong of achterstand toegekend. Deze wordt of worden verrekend met het wedstrijdresultaat. De “Handicap” komt overeen met het verschil in het aantal punten dat aan het einde van de wedstrijd is gescoord door elk van de twee teams of spelers. De toekenning van punten kan zowel positief als negatief zijn (+9 of -9). Voorbeeld: Team X krijgt een handicap van -9 punten. De “Handicap” weddenschap is winnend wanneer Team X de wedstrijd wint met een verschil dat gelijk is aan of groter is dan 9 punten. Bijvoorbeeld een overwinning van 40-28 of 27-16.

PERIODE HANDICAP
Een “Periode Handicap” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal punten in een bepaalde periode (bijvoorbeeld 1e helft) waarmee een team de wedstrijd wint moet worden voorspeld. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de helft in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

1-X-2 HELFT
Een “1-X-2 helft” weddenschap is een weddenschap waarbij de winnaar van de 1e (of 2e) helft moet worden voorspeld. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de helft in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

HELFT SPECIAL
Een "Helft special" weddenschap verwijst naar de helft waarin de meeste punten worden gescoord. Een gelijke stand is ook een wedmogelijkheid. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de 1e helft wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

DUBBELE KANS – HELFT
Een "Dubbele kans ruststand" weddenschap bestaat uit het bepalen van de uitkomst van de 1e helft of 2e helft van een wedstrijd waarbij twee mogelijke uitkomsten als winnende weddenschap gelden. Bij een “dubbele kans” zijn drie opties: 1. Bij 1-X is de weddenschap winnend als de thuisploeg/-speler wint of bij een

gelijkspel; 2. Bij 2-X is de weddenschap winnend als de uitploeg/-speler wint of bij een gelijkspel; 3. Bij 1-2 is de weddenschap winnend met een overwinning van een van de twee teams/spelers. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de helft in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald. Zie ook “Dubbele kans” weddenschap

HELFT - HANDICAP / MARGE
Een “Helft Handicap / Marge” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal punten in een helft waarmee een team de wedstrijd wint moet worden voorspeld. Het bovengenoemde aantal komt overeen met het verschil in het aantal punten dat aan het einde van de wedstrijd is gescoord door elk van de twee teams.

HANDICAP 1-2
Een “Handicap 1-2” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal punten waarmee een team de wedstrijd wint moet worden voorspeld waarbij de uitkomst gelijkspel niet mogelijk is. De “Handicap” wordt dan ook aangegeven in halve punten. Bijvoorbeeld -7 of +7. Het bovengenoemde aantal komt overeen met het verschil in het aantal punten dat aan het einde van de wedstrijd is gescoord door elk van de twee teams. Zie ook “Handicap” weddenschap

Specifieke regels Rugby League

Speeltijd De reguliere speeltijd voor rugbyweddenschappen is inclusief eventuele time-outs en toegevoegde tijd (extra tijd). Verlenging(en) behoren niet tot de reguliere speeltijd, tenzij vermeld bij de weddenschap. Bovenstaande heeft geen invloed op weddenschappen zoals "Competitiewinnaar", “Toernooiwinnaar ”en "Kwalificatie voor volgende ronde”. Voor deze weddenschappen kunnen verlengingen in aanmerking komen voor het uitbetalen van een weddenschap. Eerste try gescoord door een forward en eerste try gescoord door een back Voor weddenschappen “eerste try gescoord door een forward" en "eerste try gescoord door een back", worden de teams als volgt onderverdeeld: props, hooker, lock en back row worden beschouwd als forwards. De scrum-half, fly-half, outside centre, wing en full backs worden beschouwd als back. In geval van twijfel neemt ZEbetting naar eigen inzicht een beslissing. Speler scoort een try of speler scoorde geen try In geval een wedstrijd wordt onderbroken, worden alle weddenschappen, , met betrekking tot een speler die een try scoorde vóór de onderbreking van de wedstrijd als geldig beschouwd. Als de betreffende speler geen try heeft gescoord vóór de wedstrijdonderbreking, worden alle weddenschappen met betrekking tot die speler geannuleerd.

1X2
Een "1-X-2" weddenschap is een weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning, een gelijkspel of een uitoverwinning. Bij de weddenschap wordt aangegeven of de 1-X-2 inclusief of exclusief verlenging is.

OVER/UNDER
Een "Over/Under" weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moeten worden of een (aantal) vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld punten) wordt overtroffen tijdens een wedstrijd, evenement, of periode.

DUBBELE KANS
Een "Dubbele kans" weddenschap bestaat uit het bepalen van de uitkomst van een wedstrijd waarbij twee mogelijke uitkomsten als winnende weddenschap gelden. Bij een “dubbele kans” zijn drie opties: 1. Bij 1-X is de weddenschap winnend als de thuisploeg wint of bij een gelijkspel; 2. Bij 2-X is de weddenschap winnend als de uitploeg wint of bij een gelijkspel; 3. Bij 1-2 is de weddenschap winnend met een overwinning van één van de twee teams.

RUSTSTAND / EINDSTAND 1-X-2
Een "Ruststand / Eindstand" weddenschap is een weddenschap waarbij het resultaat van zowel de ruststand als de eindstand moet worden voorspeld. Bij deze weddenschap wordt het thuisspelende en uitspelende team

aangeduid met de naam van het team. Het gelijke spel wordt aangeduid met een “X”. Bij de weddenschap wordt aangegeven of de 1-X-2 inclusief of exclusief verlenging is.

SPECIALS - 1E HELFT
Een "Specials 1e helft" weddenschap is een weddenschap die uitsluitend geldt voor de 1e helft waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden als het rustsignaal klinkt: een thuisoverwinning of een uitoverwinning. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst. In het geval van een gelijkspel wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de 1e helft wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

HANDICAP
Een “Handicap” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal punten waarmee een team de wedstrijd wint moet worden voorspeld. Met de weddenschap handicap krijgt een vooraf bepaald team één of meerdere punten voorsprong of achterstand toegekend. Deze wordt of worden verrekend met het wedstrijdresultaat. De “Handicap” komt overeen met het verschil in het aantal punten dat aan het einde van de wedstrijd is gescoord door elk van de twee teams of spelers. De toekenning van punten kan zowel positief als negatief zijn (+9 of -9). Voorbeeld: Team X krijgt een handicap van -9 punten. De “Handicap” weddenschap is winnend wanneer Team X de wedstrijd wint met een verschil dat gelijk is aan of groter is dan 9 punten. Bijvoorbeeld een overwinning van 40-28 of 27-16.

PERIODE HANDICAP
Een “Periode Handicap” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal punten in een bepaalde periode (bijvoorbeeld 1e helft) waarmee een team de wedstrijd wint moet worden voorspeld. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de helft in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

1-X-2 HELFT
Een “1-X-2 helft” weddenschap is een weddenschap waarbij de winnaar van de 1e (of 2e) helft moet worden voorspeld. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de helft in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

HELFT SPECIAL
Een "Helft special" weddenschap verwijst naar de helft waarin de meeste punten worden gescoord. Een gelijke stand is ook een wedmogelijkheid. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de 1e helft wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

DUBBELE KANS – HELFT
Een "Dubbele kans ruststand" weddenschap bestaat uit het bepalen van de uitkomst van de 1e helft of 2e helft van een wedstrijd waarbij twee mogelijke uitkomsten als winnende weddenschap gelden. Bij een “dubbele kans” zijn drie opties: 1. Bij 1-X is de weddenschap winnend als de thuisploeg/-speler wint of bij een gelijkspel; 2. Bij 2-X is de weddenschap winnend als de uitploeg/-speler wint of bij een gelijkspel; 3. Bij 1-2 is de weddenschap winnend met een overwinning van een van de twee teams/spelers. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de helft in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald. Zie ook “Dubbele kans” weddenschap

HELFT - HANDICAP / MARGE
Een “Helft Handicap / Marge” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal punten in een helft waarmee een team de wedstrijd wint moet worden voorspeld. Het bovengenoemde aantal komt overeen met het verschil in het aantal punten dat aan het einde van de wedstrijd is gescoord door elk van de twee teams.

HANDICAP 1-2
Een “Handicap 1-2” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal punten waarmee een team de wedstrijd wint moet worden voorspeld waarbij de uitkomst gelijkspel niet mogelijk is. De “Handicap” wordt dan ook aangegeven in halve punten. Bijvoorbeeld -7 of +7. Het bovengenoemde aantal komt overeen met het verschil in het aantal punten dat aan het einde van de wedstrijd is gescoord door elk van de twee teams. Zie ook “Handicap” weddenschap

Specifieke regels Rugby League

Speeltijd De reguliere speeltijd voor rugbyweddenschappen is inclusief eventuele time-outs en toegevoegde tijd (extra tijd). Verlenging(en) behoren niet tot de reguliere speeltijd, tenzij vermeld bij de weddenschap. Bovenstaande heeft geen invloed op weddenschappen zoals "Competitiewinnaar", “Toernooiwinnaar ”en "Kwalificatie voor volgende ronde”. Voor deze weddenschappen kunnen verlengingen in aanmerking komen voor het uitbetalen van een weddenschap. Eerste try gescoord door een forward en eerste try gescoord door een back Voor weddenschappen “eerste try gescoord door een forward" en "eerste try gescoord door een back", worden de teams als volgt onderverdeeld: props, hooker, lock en back row worden beschouwd als forwards. De scrum-half, fly-half, outside centre, wing en full backs worden beschouwd als back. In geval van twijfel neemt ZEbetting naar eigen inzicht een beslissing. Speler scoort een try of speler scoorde geen try In geval een wedstrijd wordt onderbroken, worden alle weddenschappen, , met betrekking tot een speler die een try scoorde vóór de onderbreking van de wedstrijd als geldig beschouwd. Als de betreffende speler geen try heeft gescoord vóór de wedstrijdonderbreking, worden alle weddenschappen met betrekking tot die speler geannuleerd.

SNOOKER

1\2
Een "1-2" weddenschap is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een overwinning voor Speler X of een overwinning voor Speler Y. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst.

1-X-2 - PERIODE
Een “1-X-2 periode” weddenschap is een weddenschap waarbij de winnaar van een vooraf gedefinieerd frame moet worden voorspeld.

Match betting

Een "Match betting" weddenschap is een over/under weddenschap waarbij voorspeld moeten worden of een (aantal) vooraf gedefinieerde frames wordt overtroffen tijdens een wedstrijd, evenement, of periode.

HANDICAP 1-2
Een “Handicap 1-2” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal frames waarmee een speler de wedstrijd wint moet worden voorspeld waarbij de uitkomst gelijkspel niet mogelijk is. De “Handicap” wordt dan ook aangegeven in halve frames. Bijvoorbeeld -2.5 of +0.5. Het bovengenoemde aantal komt overeen met het verschil in het aantal frames dat aan het einde van de wedstrijd is gescoord door elk van de twee spelers. Zie ook “Handicap” weddenschap

Exacte Score

Een "Exacte Score" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder een specifieke score als onderdeel van een wedstrijd of een deel van een wedstrijd moet voorspellen. De wedder maakt bij een “Exacte score” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst met mogelijke scores, waaronder ook de "elke andere score/anders" mogelijkheid. De weddenschap “elke andere score/anders” staat synoniem voor alle

scores die niet in de gedefinieerde lijst staan. Bij live wedden is de score van dat moment uitgesloten voor de keuze "elke andere score/anders".

TAFELTENNIS

1\2
Een "1-2" weddenschap is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een overwinning voor Speler 1 of een overwinning voor Speler 2. Een gelijkspel bij tafeltennis is niet mogelijk, dus deze uitkomst maakt geen onderdeel uit van deze weddenschap.

TENNIS

1\2
Een "1-2" weddenschap is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een overwinning voor Speler 1 of een overwinning voor Speler 2. Een gelijkspel bij tennis is niet mogelijk, dus deze uitkomst maakt geen onderdeel uit van deze weddenschap.

SET - WINNAAR
Een "Set-Winnaar" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder de winnaar van een bepaalde set moet voorspellen. Een gelijkspel bij tennis is niet mogelijk, dus deze uitkomst maakt geen onderdeel uit van deze weddenschap.

Exacte score

Een "Exacte Score" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder een specifieke score als onderdeel van een wedstrijd of een deel van een wedstrijd moet voorspellen. Bijvoorbeeld de exacte score van een set. De wedder maakt bij een “Exacte score” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst met alle mogelijke scores.

Aantal sets

Een "Aantal Sets" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder het totaal aantal sets van de wedstrijd moet voorspellen.

Ja-Nee

Een "Ja / nee" weddenschap betreft het al dan niet voorkomen van een bepaalde situatie binnen een vooraf gesteld kader. Bijvoorbeeld dat een tennisser een set met 6-0 wint.

1E SET / EINDWINNAAR
De weddenschap “1e set / Eindwinnaar” is een combinatie-weddenschap waarbij voorspeld moet worden welke tennisser zowel de 1e set als de wedstrijd wint.

AANTAL GAMES (OVER/UNDER) - SET 1
Een " Aantal games (over/under) - set 1" weddenschap verwijst naar het aantal gedefinieerde games dat wordt gespeeld in de 1e set. De wedder maakt bij een “Aantal games (over/under) - set 1” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal (bijvoorbeeld meer dan 7.5).

AANTAL GAMES (OVER/UNDER)
Een " Aantal games (over/under)" weddenschap verwijst naar het aantal gedefinieerde games dat wordt gespeeld in de gehele wedstrijd. De wedder maakt bij een “Aantal games (over/under)” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal (bijvoorbeeld meer dan 24.5).

OVER/UNDER SPELER X
Een "Over/Under speler X" weddenschap verwijst naar het aantal gedefinieerde games dat een specifieke tennisser wint in de gehele wedstrijd. De wedder maakt bij een “Over/Under speler X” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal (bijvoorbeeld minder dan 12.5).

Speler X wint minstens 1 set

Een " Speler X wint minstens 1 set” weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder moet voorspellen of een specifieke speler minstens 1 set in de wedstrijd wint.

EVEN - ONEVEN
Een "Even/oneven" weddenschap is gericht op de gelijkwaardigheid van de score van een wedstrijd. Bijvoorbeeld: is het totaal aantal gespeelde games in de wedstrijd even of oneven?

ASIAN HANDICAP
Een “Asian Handicap” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal games (of sets) waarmee een tennisser de wedstrijd wint moet worden voorspeld. Met de weddenschap Asian Handicap krijgt een vooraf bepaalde tennisser één of meerdere games (of sets) voorsprong of achterstand toegekend. Deze wordt of worden verrekend met het wedstrijdresultaat. De “Asian Handicap” komt overeen met het verschil in het aantal games (of sets) dat aan het einde van de wedstrijd is gescoord door elk van de tennissers. De toekenning van de handicap kan zowel positief als negatief zijn (+1,5 of -1,5). Voorbeeld: Speler X krijgt een handicap van -1,5 games. De “Asian Handicap” weddenschap is winnend wanneer Speler X de wedstrijd wint met een verschil dat gelijk is aan of groter is dan 1,5 games. Bijvoorbeeld een overwinning van 6-4 6-3.

HANDICAP 1-2
Een “Handicap 1-2” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal sets (of games) waarmee een tennisser de wedstrijd wint moet worden voorspeld. Met de weddenschap 1-2 Handicap krijgt een vooraf bepaalde tennisser één of meerdere aantal sets (of games) voorsprong of achterstand toegekend. Deze wordt of worden verrekend met het wedstrijdresultaat. De “1-2 Handicap” komt overeen met het verschil in het aantal sets (of games) dat aan het einde van de wedstrijd is gescoord door elk van de tennissers. De toekenning van de handicap kan zowel positief als negatief zijn (+1,5 of -1,5).

Specifiek regels Tennis weddenschappen

Terugtrekking van een speler

Wanneer een speler zich terugtrekt van de wedstrijd of het toernooi worden alle weddenschappen op het eindresultaat of een weddenschap op een specifieke gebeurtenis (winnaar van een set / game / punt, etc.) waarvan het resultaat niet bekend is geannuleerd. Uitzondering hierop zijn weddenschappen 'Eindwinnaar' die van toepassing zijn op de winnaar van het toernooi of de winnaar van een specifieke helft van het toernooischema.

Vervanging van een speler

Als een van de spelers wordt vervangen in een enkelspelwedstrijd, worden alle weddenschappen geannuleerd. Als een van de spelers wordt vervangen in een dubbelspel, worden ook alle weddenschappen geannuleerd.

Verandering van ondergrond/locatie

In het geval van een wisseling van ondergrond (bijvoorbeeld gravel i.p.v. hardcourt) worden weddenschappen gehandhaafd. Ook bij een verandering van locatie blijven de weddenschappen gehandhaafd.

Vertraging of herprogrammering

Weddenschappen worden niet geannuleerd in geval van vertraging of herprogrammering van een wedstrijd, zelfs als het oponthoud langer is dan 24 uur. Voorwaarde is wel dat de wedstrijd plaatsvindt in het kader van het eerder geplande toernooi of competitie.

Wijziging aantal gespeelde sets

In geval van een verandering in het aantal gespeelde sets (bijvoorbeeld als een wedstrijd van 3 winnende sets wordt gereduceerd tot 2 winnende sets), worden de weddenschappen op de niet gespeelde sets en weddenschappen op de uiteindelijke set score geannuleerd.

Super tiebreak

Als een wedstrijd eindigt met een Super tiebreak, wordt de wedstrijd beschouwd als gespeeld in 3 sets. Elke tiebreak of Super tiebreak wordt wel als een game beschouwd voor wat betreft de weddenschap “totaal aantal games van de wedstrijd”.

Start van de wedstrijd

Een tenniswedstrijd wordt geacht te zijn begonnen wanneer de spelers het veld betreden.

VOETBAL

1X2
Een "1-X-2" weddenschap is een weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning, een gelijkspel of een uitoverwinning. Bij de weddenschap wordt aangegeven of de 1-X-2 inclusief of exclusief verlenging is.

1\2
Een "1-2" weddenschap is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning of een uitoverwinning. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst. In het geval van een gelijkspel wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald.

WIE KWALIFICEERT ZICH
Een "Kwalificatie" weddenschap verwijst naar een team dat zich kwalificeert voor de volgende ronde – of de finale wint - van de competitie waartoe de wedstrijd behoort.

DUBBELE KANS
Een "Dubbele kans" weddenschap bestaat uit het bepalen van de uitkomst van een wedstrijd waarbij twee mogelijke uitkomsten als winnende weddenschap gelden. Bij een “dubbele kans” zijn drie opties: 1. Bij 1-X is de weddenschap winnend als de thuisploeg wint of bij een gelijkspel; 2. Bij 2-X is de weddenschap winnend als de uitploeg wint of bij een gelijkspel; 3. Bij 1-2 is de weddenschap winnend met een overwinning van één van de twee teams.

DOELPUNTENMAKER
Een "Doelpuntenmaker" weddenschap bestaat uit het bepalen of een vooraf vastgestelde speler een doelpunt scoort tijdens een wedstrijd of een deel van een wedstrijd. In het geval dat de vastgestelde speler niet deelneemt aan de wedstrijd (of het gedefinieerde deel van de wedstrijd), wordt de weddenschap geannuleerd en terugbetaald. Eigen doelpunten tellen niet mee. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging of strafschoppen.

BEIDE TEAMS SCOREN
Beide teams scoren (BTS of BTTS, both teams to score) houdt in dat de wedder voorspelt of beide ploegen in een wedstrijd scoren of juist niet. Van deze wedoptie zijn meerdere varianten beschikbaar. Bijvoorbeeld team 1 wint en beide teams scoren. Eigen doelpunten tellen mee voor het team waaraan het doelpunt wordt toegewezen. Wanneer een wedstrijd wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig, tenzij het resultaat van deze weddenschappen al is bepaald. Een weddenschap is al bepaald als bijvoorbeeld de wedstrijd wordt gestaakt in de 58e minuut bij een stand van 1-1. Beide teams hebben voordat de wedstrijd wordt gestaakt al gescoord. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging of strafschoppen.

HANDICAP
Een “Handicap” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal doelpunten waarmee een team de wedstrijd wint moet worden voorspeld. Met de weddenschap handicap krijgt een vooraf bepaald team één of meerdere doelpunten voorsprong of achterstand toegekend. Deze wordt of worden verrekend met het wedstrijdresultaat. De “Handicap” komt overeen met het verschil in het aantal doelpunten dat aan het einde van de wedstrijd is gescoord door elk van de twee teams of spelers. De toekenning van doelpunten kan zowel positief als negatief zijn (+1,5 of -1,5). Voorbeeld: Team X krijgt een handicap van -1,5 doelpunten. De “Handicap” weddenschap is winnend wanneer Team X de wedstrijd wint met een verschil dat gelijk is aan of groter is dan 1,5 doelpunten. Bijvoorbeeld een overwinning van 2-0 of 3-1.

PERIODE HANDICAP
Een “Periode Handicap” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal doelpunten in een bepaalde periode (bijvoorbeeld 1e helft) waarmee een team de wedstrijd wint moet worden voorspeld. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de helft in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

OVER/UNDER
Een "Over/Under" weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moeten worden of een (aantal) vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld doelpunten) wordt overtroffen tijdens een wedstrijd, evenement, of periode.

OVER/UNDER TEAM “X”
Een "Over/Under team X" weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moeten worden of een (aantal) vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld doelpunten) wordt overtroffen tijdens een wedstrijd, evenement, of periode door team X.

DOELPUNTENMAKERS & WINNAAR WEDSTRIJD
De weddenschap “Doelpuntenmakers & winnaar wedstrijd” is een combinatieweddenschap waarbij voorspeld moet worden welke speler scoort in combinatie met een overwinning voor team 1 of team 2, of in combinatie met een gelijkspel. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging of strafschoppen. Een "Doelpuntenmaker" weddenschap bestaat uit het bepalen of een vooraf vastgestelde speler een doelpunt scoort tijdens een wedstrijd of een deel van een wedstrijd. In het geval dat de vastgestelde speler niet deelneemt aan de wedstrijd, wordt de weddenschap geannuleerd en terugbetaald. Eigen doelpunten tellen niet mee. Wanneer in de wedstrijd uitsluitend eigen doelpunten worden gescoord, is het resultaat voor de weddenschap: geen doelpuntenmaker. Als een wedstrijd wordt gestaakt nadat het 1e doelpunt al is gescoord, blijven alle winnende weddenschappen "doelpuntenmaker” staan. Alle andere weddenschappen zijn ongeldig en worden terugbetaald. Als een

wedstrijd wordt gestaakt voordat er een eerste doelpunt is gescoord, zijn alle weddenschappen ongeldig en worden deze terugbetaald. Spelers die voorafgaand of tijdens de wedstrijd geen odds hebben, tellen wel als winnaar wanneer de speler in kwestie een doelpunt scoort.

MEERDERE DOELPUNTENMAKERS

De weddenschap “Meerdere doelpuntenmakers” is een weddenschap waarbij voorspeld moet worden welke speler meerdere doelpunten in de wedstrijd maakt. Bijvoorbeeld speler X scoort 2 doelpunten of meer. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging of strafschoppenserie. Eigen doelpunten tellen niet mee. Wanneer in de wedstrijd uitsluitend eigen doelpunten worden gescoord, is het resultaat voor de weddenschap: geen doelpuntenmaker. Als een wedstrijd wordt gestaakt nadat het 1e doelpunt al is gescoord, blijven alle winnende weddenschappen "meerdere doelpuntenmakers” staan. Alle andere weddenschappen zijn ongeldig en worden terugbetaald. Als een wedstrijd wordt gestaakt voordat er een eerste doelpunt is gescoord, zijn alle weddenschappen ongeldig en worden deze terugbetaald. Spelers die voorafgaand of tijdens de wedstrijd geen odds hebben, tellen wel als winnaar wanneer de speler in kwestie een doelpunt scoort.

DOELPUNTENMAKER IN BEIDE HELFTEN

De weddenschap “Doelpuntenmaker in beide helften” is een weddenschap waarbij voorspeld moet worden welke speler in beide speelhelften minimaal 1 doelpunt maakt. Bijvoorbeeld: speler X scoort in de 1e helft 1 doelpunt en scoort in de 2e helft 2 doelpunten. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging of strafschoppenserie. In het geval dat de vastgestelde speler niet deelneemt aan de wedstrijd, wordt de weddenschap geannuleerd en terugbetaald. Eigen doelpunten tellen niet mee. Wanneer in de wedstrijd uitsluitend eigen doelpunten worden gescoord, is het resultaat voor de weddenschap: geen doelpuntenmaker. Als een wedstrijd wordt gestaakt nadat het 1e doelpunt al is gescoord, blijven alle winnende weddenschappen staan. Alle andere weddenschappen zijn ongeldig en worden terugbetaald. Als een wedstrijd wordt gestaakt voordat er een eerste doelpunt is gescoord, zijn alle weddenschappen ongeldig en worden deze terugbetaald. Spelers die voorafgaand of tijdens de wedstrijd geen odds hebben, tellen wel als winnaar wanneer de speler in kwestie een doelpunt scoort.

EERSTE DOELPUNTENMAKER

De weddenschap “Eerste doelpuntenmaker” is een weddenschap waarbij voorspeld moet worden welke speler als eerste een doelpunt voor zijn team in de wedstrijd maakt. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging of strafschoppen. In het geval dat de vastgestelde speler niet deelneemt aan de wedstrijd, wordt de weddenschap geannuleerd en terugbetaald. Als het eerste doelpunt officieel wordt toegekend als een eigen doelpunt, dan is dit ook de uitkomst van de weddenschap “eerste doelpuntenmaker”. Alle andere mogelijkheden worden dan als verliezende weddenschap beschouwd. Als de wedoptie "eigen doelpunt” geen onderdeel uitmaakt van de weddenschap blijven alle inzetten geldig voor het eerstvolgende doelpunt dat na het eigen doelpunt wordt gemaakt. Wanneer er in de wedstrijd uitsluitend eigen doelpunten worden gescoord, is het resultaat voor de weddenschap: geen doelpuntenmaker. Als een wedstrijd wordt gestaakt nadat het 1e doelpunt al is gescoord, blijven alle winnende weddenschappen "doelpuntenmaker” staan. Alle andere weddenschappen zijn ongeldig en worden terugbetaald. Als een wedstrijd wordt gestaakt voordat er een eerste doelpunt is gescoord, zijn alle weddenschappen ongeldig en worden deze terugbetaald. Spelers die voorafgaand of tijdens de wedstrijd geen odds hebben, tellen wel als winnaar wanneer de speler in kwestie een doelpunt scoort.

EERSTE DOELPUNTENMAKER & WINNAAR WEDSTRIJD

De weddenschap “Eerste doelpuntenmaker & winnaar wedstrijd” is een combinatieweddenschap waarbij voorspeld moet worden welke speler als eerste een doelpunt in de wedstrijd scoort in combinatie met een overwinning voor team 1 of team 2, of in combinatie met een gelijkspel. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging of strafschoppenserie. Eigen doelpunten tellen niet mee. Wanneer in de wedstrijd uitsluitend eigen doelpunten worden gescoord, is het resultaat voor de weddenschap: geen doelpuntenmaker. Als een wedstrijd wordt gestaakt nadat het 1e doelpunt al is gescoord, blijven alle winnende weddenschappen "doelpuntenmaker” staan. Alle andere

weddenschappen zijn ongeldig en worden terugbetaald. Als een wedstrijd wordt gestaakt voordat er een eerste doelpunt is gescoord, zijn alle weddenschappen ongeldig en worden deze terugbetaald. Spelers die voorafgaand of tijdens de wedstrijd geen odds hebben, tellen wel als winnaar wanneer de speler in kwestie een doelpunt scoort.

SCOORT MEER DAN DE TEGENPARTIJ

De weddenschap “Scoort meer dan de tegenpartij” is een doelpuntenmakerweddenschap waarbij voorspeld moet worden welke speler meer doelpunten scoort als de gehele tegenstander. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging of strafschoppen. Een "Scoort meer dan de tegenpartij" weddenschap bestaat uit het bepalen of een vooraf vastgestelde speler een doelpunt scoort tijdens een wedstrijd of een deel van een wedstrijd. In het geval dat de vastgestelde speler niet deelneemt aan de wedstrijd, wordt de weddenschap geannuleerd en terugbetaald. - Eigen doelpunten tellen niet mee. Wanneer in de wedstrijd uitsluitend eigen doelpunten worden gescoord, is het resultaat voor de weddenschap: geen doelpuntenmaker. Als een wedstrijd wordt gestaakt nadat het 1e doelpunt al is gescoord, blijven alle winnende weddenschappen staan. Alle andere weddenschappen zijn ongeldig en worden terugbetaald. Als een wedstrijd wordt gestaakt voordat er een eerste doelpunt is gescoord, zijn alle weddenschappen ongeldig en worden deze terugbetaald. Spelers die voorafgaand of tijdens de wedstrijd geen odds hebben, tellen wel als winnaar wanneer de speler in kwestie een doelpunt scoort.

SCOORT EXACT .. DOELPUNT(EN)

De weddenschap “Scoort exact .. doelpunt(en)” is een doelpuntenmakerweddenschap waarbij voorspeld moet worden welke speler exact 1 doelpunt, exact 2 doelpunten of exact 3 doelpunten scoort in de wedstrijd. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging of strafschoppen. In het geval dat de vastgestelde speler niet deelneemt aan de wedstrijd, wordt de weddenschap geannuleerd en terugbetaald. - Eigen doelpunten tellen niet mee. Wanneer in de wedstrijd uitsluitend eigen doelpunten worden gescoord, is het resultaat voor de weddenschap: geen doelpuntenmaker. Als een wedstrijd wordt gestaakt nadat het 1e doelpunt al is gescoord, blijven alle winnende weddenschappen m.b.t. "doelpuntenmaker” staan. Alle andere weddenschappen zijn ongeldig en worden terugbetaald. Als een wedstrijd wordt gestaakt voordat er een eerste doelpunt is gescoord, zijn alle weddenschappen ongeldig en worden deze terugbetaald. Spelers die voorafgaand of tijdens de wedstrijd geen odds hebben, tellen wel als winnaar wanneer de speler in kwestie een doelpunt scoort.

COMBINATIES

De weddenschap “Combinaties” combineert twee verschillende weddenschappen tot 1 weddenschap. Weddenschappen die in combinaties-weddenschappen veel voorkomen zijn: • Winnaar wedstrijd • Beide teams scoren • Meer of minder .. doelpunten • Scoort als eerste • Dubbele kans • Ruststand/eindstand 1-X-2 • Aantal gescoorde doelpunten De wedregels van de individuele weddenschappen zijn leidend in een combinatie-weddenschap. Kijk voor details bij de bovengenoemde weddenschappen in de lijst.

MARGE VAN DE WINNAAR

De weddenschap "Marge van de winnaar" bestaat uit het bepalen van het exacte aantal doelpunten van een team dat een wedstrijd wint. De marge komt overeen met het verschil in het aantal doelpunten dat wordt gescoord door de twee teams aan het einde van de wedstrijd. In sommige gevallen is “gelijkspel” ook een optie bij deze weddenschap.

EXACTE SCORE

Een "Exacte Score" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder een specifieke score als onderdeel van een wedstrijd of een deel van een wedstrijd moet voorspellen. De wedder maakt bij een “Exacte score” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst met mogelijke scores, waaronder ook de "elke andere score/anders" mogelijkheid. De weddenschap “elke andere score/anders” staat synoniem voor alle scores die niet in de gedefinieerde lijst staan.

RUSTSTAND / EINDSTAND 1-X-2

Een "Ruststand / Eindstand" weddenschap is een weddenschap waarbij het resultaat van zowel de ruststand

als de eindstand moet worden voorspeld. Bij deze weddenschap wordt het thuisspelende en uitspelende team aangeduid met de naam van het team. Het gelijke spel wordt aangeduid met een “X”. Bij de weddenschap wordt aangegeven het inclusief of exclusief verlenging is.

DE NUL
"De nul" weddenschap is een weddenschap waarbij moet worden voorspeld of een bepaald team “de nul” houdt in de wedstrijd of een gedeelte van de wedstrijd (bijvoorbeeld de 1e helft). Met “de nul” wordt bedoelt dat het team in kwestie geen doelpunten tegen krijgt. Eigen doelpunten tellen mee. Wanneer een wedstrijd wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig, tenzij de afhandeling al is bepaald. Ongeldige weddenschappen worden terugbetaald.

EERSTE TEAM DAT SCOORT
Een "Eerste team dat scoort" weddenschap verwijst naar het eerste team dat als eerste minimaal één keer scoort. Bij een eigen doelpunt van een team wordt de tegenstander aangewezen als het eerste team dat scoort. De optie “geen (van beide)” maakt onderdeel van deze weddenschap en geldt als geen van de twee teams erin slaagt om binnen de gestelde tijd te scoren (met andere woorden een 0-0 uitslag). Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging of strafschoppen.

JA-NEE
Een "Ja - nee" weddenschap betreft het al dan niet voorkomen van een bepaalde situatie binnen een vooraf gesteld kader. Bijvoorbeeld dat een team beide helften wint.

TEAM DAT SCOORT
Een "Team dat scoort" weddenschap verwijst naar welk team minimaal één keer scoort. Beide teams scoren is ook een wedmogelijkheid. Bij een eigen doelpunt van een team wordt de tegenstander aangewezen als het eerste team dat scoort. De optie “geen (van beide)” maakt onderdeel van deze weddenschap en geldt als geen van de twee teams erin slaagt om binnen de gestelde tijd te scoren (met andere woorden een 0-0 uitslag). Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging of strafschoppenserie.

AANTAL DOELPUNTEN
Een "Aantal doelpunten" weddenschap verwijst naar het aantal gedefinieerde elementen (doelpunten die zijn toegewezen voor een bepaalde wedstrijd of deel van een wedstrijd (helft of periode). De wedder maakt bij een “Aantal doelpunten” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal of een doelpuntenrange (bijvoorbeeld tussen 2 en 3). De weddenschap “Aantal doelpunten” kan ook de mogelijkheid bevatten van "anders", wat synoniem staat voor alle andere mogelijke getallen die niet in de gedefinieerde lijst staan.

TEAM X – AANTAL DOELPUNTEN
De weddenschap “Team X – aantal doelpunten” is vrijwel identiek aan de weddenschap “Aantal doelpunten”. Bij de weddenschap “Team X – Aantal doelpunten” geldt het aantal gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld doelpunten) die zijn toegewezen aan een specifiek team voor een bepaalde wedstrijd of deel van een wedstrijd (helft of periode). De wedder maakt bij een “Team X – aantal doelpunten” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal of een doelpuntenrange (bijvoorbeeld tussen 2 en 3). De weddenschap “Aantal” kan ook de mogelijkheid bevatten van "anders", wat synoniem staat voor alle andere mogelijke getallen die niet in de gedefinieerde lijst staan. Zie ook “Aantal doelpunten”

HELFT SPECIAL
Een "Helft special" weddenschap verwijst naar de helft waarin de meeste doelpunten worden gescoord. Een gelijke stand is ook een wedmogelijkheid. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging of strafschoppenserie. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de 1e helft wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

OVER/UNDER - 1E HELFT
Een "Over/Under 1e helft" weddenschap is een weddenschap die identiek is aan de reguliere “Over/Under weddenschap”, met dien verstaande dat bij een "Over/Under 1e helft" weddenschap uitsluitend een (aantal) vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld doelpunten) wordt overtroffen tijdens de 1e helft van een wedstrijd of evenement. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de 1e helft wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald. Zie ook “Over/Under weddenschap”

BEIDE TEAMS SCOREN - 1E HELFT
De weddenschap "Beide teams scoren - 1e helft" bestaat uit dat beide deelnemende teams een doelpunt scoren. Alleen doelpunten die tijdens de eerste helft of verlenging van de eerste helft vallen tellen mee. Beide teams scoren wordt ook wel BTS of BTTS (both teams to score) genoemd. Eigen doelpunten tellen mee voor het team waaraan het doelpunt wordt toegewezen. Wanneer een wedstrijd wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig, tenzij het resultaat van deze weddenschappen al is bepaald. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de 1e helft wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

COMBINATIES - 1E HELFT
De weddenschap “Combinaties 1e helft” combineert twee verschillende weddenschappen tot 1 weddenschap waarbij alleen de 1e helft van de wedstrijd van toepassing is. Weddenschappen die in combinaties 1e helftweddenschappen veel voorkomen zijn: • Winnaar wedstrijd • Beide team scoren • Meer of minder .. doelpunten • Scoort als eerste • Dubbele kans • Ruststand/eindstand 1-X-2 • Aantal gescoorde doelpunten De wedregels van de individuele weddenschappen zijn leidend in een combinatie-weddenschap. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de 1e helft wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald. Kijk voor details bij de bovengenoemde weddenschappen in de lijst.

EXACTE SCORE - 1E HELFT
Een "Exacte Score 1e helft" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder een specifieke score als onderdeel van de 1e helft van een wedstrijd moet voorspellen. De wedder maakt bij een “Exacte score 1e helft” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst met mogelijke scores, waaronder ook de "elke andere score/anders" mogelijkheid. De weddenschap “elke andere score/anders” staat synoniem voor alle scores die niet in de gedefinieerde lijst staan. Bij live wedden is de score van dat moment uitgesloten voor de keuze "elke andere score/anders". Wanneer de wedstrijd voor het einde van de 1e helft wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

OVER/UNDER - 2E HELFT
Een "Over/Under 2e helft" weddenschap is een weddenschap die identiek is aan de reguliere “Over/Under weddenschap”, met dien verstande dat bij een "Over/Under 2e helft" weddenschap uitsluitend een (aantal) vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld doelpunten) wordt overtroffen tijdens de 2e helft van een wedstrijd of evenement. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging of strafschoppenserie. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de 2e helft wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald. Zie ook “Over/Under weddenschap”

BEIDE TEAMS SCOREN IN 2E HELFT
De weddenschap "Beide teams scoren in de 2e helft" bestaat uit dat beide deelnemende teams een doelpunt scoren. Alleen doelpunten die tijdens de 2e helft of verlenging van de 2e helft vallen tellen mee. Beide teams scoren wordt ook wel BTS of BTTS (both teams to score) genoemd. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging of strafschoppenserie. Eigen doelpunten tellen mee voor het team waaraan het doelpunt wordt toegewezen. Wanneer een wedstrijd wordt gestaakt, zijn de alle weddenschappen ongeldig, tenzij het resultaat van deze weddenschappen al is bepaald. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de 2e helft wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

AANTAL DOELPUNTEN - 2E HELFT
Een "Aantal doelpunten 2e helft" weddenschap verwijst naar het aantal doelpunten die zijn toegewezen voor een bepaalde wedstrijd of deel van een wedstrijd. De wedder maakt bij een “Aantal doelpunten 2e helft” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal of een doelpuntenrange (bijvoorbeeld tussen 2 en 3). De weddenschap “Aantal” kan ook de mogelijkheid bevatten van "anders", wat synoniem staat voor alle andere mogelijke getallen die niet in de gedefinieerde lijst staan. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging of strafschoppenserie. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de 2e helft wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

HELFT - HANDICAP / MARGE
Een “Helft Handicap / Marge” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal doelpunten in een helft waarmee een team de wedstrijd wint moet worden voorspeld. Het bovengenoemde aantal komt overeen met het verschil in het aantal doelpunten dat aan het einde van de wedstrijd is gescoord door elk van de twee teams of spelers.

WINNAAR ZONDER GELIJKSPEL
Een "Winnaar zonder gelijkspel" weddenschap is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning of een uitoverwinning. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst. In het geval van een gelijkspel wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald.

SPECIALS - 1E HELFT
Een "Specials 1e helft" weddenschap is een weddenschap die uitsluitend geldt voor de 1e helft waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden als het rustsignaal klinkt: een thuisoverwinning of een uitoverwinning. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst. In het geval van een gelijkspel wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de 1e helft wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

SPECIALS - 2E HELFT
Een "Specials 2e helft" weddenschap is een weddenschap die uitsluitend geldt voor de 2e helft waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden als het eindsignaal klinkt: een thuisoverwinning of een uitoverwinning. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst. In het geval van een gelijkspel wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging of strafschoppenserie. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de 2e helft wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

1-X-2 HELFT
Een “1-X-2 helft” weddenschap is een weddenschap waarbij de winnaar van de 1e (of 2e) helft moet worden voorspeld. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging of strafschoppenserie. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de helft in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

EVEN – ONEVEN
Een "Even/Oneven" weddenschap is gericht op de gelijkwaardigheid van de score van een wedstrijd (bijvoorbeeld: is het totaal aantal gescoorde doelpunten even of oneven?).

DUBBELE KANS – HELFT
Een "Dubbele kans ruststand" weddenschap bestaat uit het bepalen van de uitkomst van de 1e helft of 2e helft van een wedstrijd waarbij twee mogelijke uitkomsten als winnende weddenschap gelden. Bij een “dubbele kans” zijn drie opties: 1. Bij 1-X is de weddenschap winnend als de thuisploeg/-speler wint of bij een gelijkspel; 2. Bij 2-X is de weddenschap winnend als de uitploeg/-speler wint of bij een gelijkspel; 3. Bij 1-2 is de weddenschap winnend met een overwinning van een van de twee teams/spelers. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de helft in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald. Zie ook “Dubbele kans” weddenschap

TEAM “X” SCOORT IN BEIDE HELFTEN
Een "Team “X” scoort in beide helften” weddenschap houdt in dat Team “X” minimaal 1 doelpunt scoort in zowel de 1e helft als de 2e helft. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging of strafschoppenserie. Wanneer de wedstrijd voor het einde enige helft in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

EXACTE SCORE - 2E HELFT
Een "Exacte Score 2e helft" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder een specifieke score voor de 2e helft van een wedstrijd moet voorspellen. De speler maakt bij een “Exacte score 2e helft” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst met mogelijke scores, waaronder ook de "elke andere score/anders" mogelijkheid. De weddenschap “elke andere score/anders” staat synoniem voor alle scores die niet in de gedefinieerde lijst staan. Bij live wedden is de score van dat moment uitgesloten voor de keuze "elke andere score/anders". Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging of strafschoppenserie. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de 2e helft wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald. Zie ook Exacte score weddenschap

KWALIFICATIE
Een "Kwalificatie" weddenschap verwijst naar een team dat zich kwalificeert voor de volgende ronde van de competitie of evenement waartoe de wedstrijd behoort. Kwalificatie weddenschap kan ook duiden op het winnen van een finale. Voorbeelden zijn WK of EK.

TEAM “X” WINT, TEGENSTANDER SCOORT NIET
De “Team X wint, tegenstander scoort niet" weddenschap is een weddenschap waarbij moet worden voorspeld of Team ”X” geen tegendoelpunt krijgt in de wedstrijd of een gedeelte van de wedstrijd (bijvoorbeeld de 1e helft).

EERSTVOLGENDE DOELPUNT
Een "Eerstvolgende doelpunt" weddenschap bestaat uit het bepalen welk team het volgende doelpunt van de wedstrijd - of van een vooral gedefinieerde periode zal scoren. Geen van beide scoort het eerstvolgende doelpunt is ook een optie.

HANDICAP 1-2
Een “Handicap 1-2” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal doelpunten waarmee een team de wedstrijd wint moet worden voorspeld waarbij de uitkomst gelijkspel niet mogelijk is. De “Handicap” wordt dan ook aangegeven in halve doelpunten. Bijvoorbeeld -2.5 of +0.5. Het bovengenoemde aantal komt overeen met het verschil in het aantal doelpunten dat aan het einde van de wedstrijd is gescoord door elk van de twee teams. Zie ook “Handicap” weddenschap

HELFT MET MEESTE DOELPUNTEN TEAM X
Een "Helft met de meeste doelpunten Team ”X”” weddenschap verwijst naar in welke helft Team “X” de meeste doelpunten scoort. Een gelijke stand is bij deze weddenschap ook mogelijk. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging of strafschoppenserie. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de helft in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

VOLLEYBAL

WINNAAR WEDSTRIJD
Een "Winnaar wedstrijd" weddenschap is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning of een uitoverwinning. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst.

AANTAL PUNTEN
Een " Aantal punten" weddenschap verwijst naar het aantal gedefinieerde punten dat wordt gespeeld in de wedstrijd. De wedder maakt bij een “Aantal punten” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal (bijvoorbeeld meer dan 216.5).

OVER/UNDER SET
Een "Over/under set" weddenschap verwijst naar een aantal verschillende weddenschappen: Meer of minder sets Een “Meer of minder sets” weddenschap is een weddenschap waarbij het aantal gedefinieerde punten dat wordt gespeeld in een specifieke set. De wedder maakt bij een “Meer of minder sets” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal (bijvoorbeeld meer dan 46.5). Set X – handicap Een “Set X - Handicap” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal punten waarmee een team de set wint moet worden voorspeld. Met de weddenschap Set X - Handicap krijgt een vooraf bepaald team één of meerdere punten voorsprong of achterstand toegekend. Deze worden verrekend met het wedstrijdresultaat. De “Handicap” komt overeen met het verschil in het aantal punten dat aan het einde van de set is gescoord door elk van de teams. De toekenning van de handicap kan zowel positief als negatief zijn (bijvoorbeeld +3,5 of -3,5). Set X – wie scoort als eerste XX punten Een "Set X – wie scoort als eerste XX punten" weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moet worden welk team als eerste een bepaald aantal (x) punten scoort. Bijvoorbeeld: team Y behaalt als eerste 20 punten. Wie scoort het XXe punt van de wedstrijd Een "Wie scoort het XXe punt van de wedstrijd" weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moet worden welk team het XXe punt scoort. Hierbij staat XX voor een getal, bijvoorbeeld: 20.

WEDSTRIJD WEDDENSCHAPPEN
"Wedstrijd weddenschappen" is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een overwinning voor Team 1 of een overwinning voor Team 2. Een gelijkspel bij volleybal is niet mogelijk, dus deze uitkomst maakt geen onderdeel uit van deze weddenschap.

SET - WINNAAR
Een "Set-Winnaar" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder de winnaar van een bepaalde set moet voorspellen. Een gelijkspel bij volleybal is niet mogelijk, dus deze uitkomst maakt geen onderdeel uit van deze weddenschap.

AANTAL SETS
Een " Aantal sets" weddenschap verwijst naar het aantal gewonnen sets in de wedstrijd. De wedder maakt bij een “Aantal sets” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal (bijvoorbeeld 4 sets).

EXACTE SCORE
Een "Exacte Score" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder een specifieke score als onderdeel van een wedstrijd of een deel van een wedstrijd moet voorspellen. Bijvoorbeeld de exacte score van een wedstrijd (in sets). De wedder maakt bij een “Exacte score” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst met alle mogelijke scores.

WATERPOLO

1-X-2
Een "1-X-2" weddenschap is een weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning, een gelijkspel of een uitoverwinning. Bij de weddenschap wordt aangegeven of de 1-X-2 inclusief of exclusief verlenging en/of strafworpenserie is.

Over / Under

Een "Over/Under" weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moeten worden of een (aantal) vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld doelpunten) wordt overtroffen tijdens een wedstrijd, evenement, of periode.

WIELRENNEN

WINAAR
Een outright weddenschap, waarbij op alle deelnemende coureurs kan worden ingezet. Een "Winnaar" weddenschap is een weddenschap waarbij moet worden voorspeld welke coureur het eindklassement of de rit wint. Winnende weddenschappen worden bepaald door het officiële podium, ook als het aantal oorspronkelijk geplande kilometers niet is voltooid. Deze resultaten kunnen later niet worden gewijzigd na achteraf uitgevoerde onderzoeken, diskwalificaties of wijzigingen die na de bekendmaking van het podium in de eindrangschikking worden aangebracht. Weddenschappen op de “Winnaar" van het klassement/rit blijven geldig, zelfs als een coureur niet deelneemt of zich terugtrekt uit de wedstrijd, hetzij vóór of na de officiële starttijd van de race. Weddenschappen geplaatst op de deelnemer in kwestie worden niet terugbetaald. ls de race wordt onderbroken voordat een officieel resultaat kan worden bepaald, blijven alle weddenschappen geldig, op voorwaarde dat de race binnen 48 uur na de starttijd op hetzelfde parcours wordt hervat.

TOP 3
Een outright weddenschap, waarbij op alle deelnemende coureurs kan worden ingezet. Een "Top 3" weddenschap is een weddenschap waarbij moet worden voorspeld welke coureur de het eindklassement of de rit bij de eerste drie (3) finishers (podium) eindigt. Winnende weddenschappen worden bepaald door het officiële podium, ook als het aantal oorspronkelijk geplande kilometers niet is voltooid. Deze resultaten kunnen later niet worden gewijzigd na achteraf uitgevoerde onderzoeken, diskwalificaties of wijzigingen die na de bekendmaking van het podium in de eindrangschikking worden aangebracht. Weddenschappen op de "Top 3" van een race blijven geldig, zelfs als een coureur niet deelneemt of zich terugtrekt uit de wedstrijd, hetzij vóór of na de officiële starttijd van de race. Weddenschappen geplaatst op de deelnemer in kwestie worden niet terugbetaald.Als de race wordt onderbroken voordat een officieel resultaat kan worden bepaald, blijven alle weddenschappen geldig, op voorwaarde dat de race binnen 48 uur na de starttijd op hetzelfde parcours wordt hervat.

TOP 6
Een outright weddenschap, waarbij op alle deelnemende coureurs kan worden ingezet. Een "Top 6" weddenschap is een weddenschap waarbij moet worden voorspeld welke coureur het eindklassement of de rit bij de eerste zes (6) finishers eindigt. Winnende weddenschappen worden bepaald door het officiële resultaat waarbij het podium wordt vastgesteld, ook als het aantal oorspronkelijk geplande kilometers niet is voltooid. Deze resultaten kunnen later niet worden gewijzigd na achteraf uitgevoerde onderzoeken, diskwalificaties of wijzigingen die na de bekendmaking van het podium in de eindrangschikking worden aangebracht. Weddenschappen op de "Top 6" van een race blijven geldig, zelfs als een coureur niet deelneemt of zich terugtrekt uit de wedstrijd, hetzij vóór of na de officiële starttijd van de race. Weddenschappen geplaatst op de deelnemer in kwestie worden niet terugbetaald. Als de race wordt onderbroken voordat een officieel resultaat kan worden bepaald, blijven alle weddenschappen geldig, op voorwaarde dat de race binnen 48 uur na de starttijd op hetzelfde parcours wordt hervat.

TOP 10
Een outright weddenschap, waarbij op alle deelnemende coureurs kan worden ingezet. Een "Top 10" weddenschap is een weddenschap waarbij moet worden voorspeld welke coureur het eindklassement of de rit bij de eerste tien (10) finishers eindigt. Winnende weddenschappen worden bepaald door het officiële resultaat waarbij het podium wordt vastgesteld, ook als het aantal oorspronkelijk geplande kilometers niet is voltooid. Deze resultaten kunnen later niet worden gewijzigd na achteraf uitgevoerde onderzoeken, diskwalificaties of wijzigingen die na de bekendmaking van het podium in de eindrangschikking worden

aangebracht. Weddenschappen op de "Top 6" van een race blijven geldig, zelfs als een coureur niet deelneemt of zich terugtrekt uit de wedstrijd, hetzij vóór of na de officiële starttijd van de race. Weddenschappen geplaatst op de deelnemer in kwestie worden niet terugbetaald. Als de race wordt onderbroken voordat een officieel resultaat kan worden bepaald, blijven alle weddenschappen geldig, op voorwaarde dat de race binnen 48 uur na de starttijd op hetzelfde parcours wordt hervat.

WINNEND TEAM
Een outright weddenschap, waarbij op alle deelnemende coureurs kan worden ingezet. Een "Winnende team" weddenschap is een weddenschap waarbij moet worden voorspeld welke team de het eindklassement of de rit wint. Winnende weddenschappen worden bepaald door het officiële podium, ook als het aantal oorspronkelijk geplande ronden niet is voltooid. Deze resultaten kunnen later niet worden gewijzigd na achteraf uitgevoerde onderzoeken, diskwalificaties of wijzigingen die na de bekendmaking van het podium in de eindrangschikking worden aangebracht. Weddenschappen op de “Winnende team" van een race blijven geldig, zelfs als een of meerdere coureur(s) niet deelneemt of zich terugtrekt uit de wedstrijd, hetzij vóór of na de officiële starttijd van de race. Weddenschappen geplaatst op de deelnemer(s) in kwestie worden niet terugbetaald. ls de race wordt onderbroken voordat een officieel resultaat kan worden bepaald, blijven alle weddenschappen geldig, op voorwaarde dat de race binnen 48 uur na de starttijd op hetzelfde parcours wordt hervat.

Wedregels

Sportweddenschappen - LIVE

Datum : 30-09-2026

Versie : 2.0

AUSTRALISCH VOETBAL

KWART X: WIE WINT DIT KWART?
Een 1-X-2 weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning, een gelijkspel of een uitoverwinning.

KWART X HANDICAP (Y) - WIE WINT DIT KWART?
Een 1-X-2 handicap weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning, een gelijkspel of een uitoverwinning. Met de handicap weddenschap krijgt een vooraf bepaald team één of meerdere punten voorsprong of achterstand toegekend. Deze wordt of worden verrekend met het eindresultaat van het kwart in kwestie.

AANTAL PUNTEN
Een " Aantal punten" weddenschap verwijst naar het aantal gedefinieerde punten dat wordt gescoord in de wedstrijd of een specifiek deel van de wedstrijd (bijvoorbeeld een specifiek kwart). De wedder maakt bij een “Aantal punten” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal (bijvoorbeeld meer dan 35,5) of een range (bijvoorbeeld tussen 35-45).

KWART WEDDEN
Een 1-X-2 weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning, een gelijkspel of een uitoverwinning.

OVER UNDER
Een "Over/Under" weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moeten worden of een (aantal) vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld punten) wordt overtroffen tijdens een wedstrijd, evenement, of periode (kwart).

WEDSTRIJD WEDDENSCHAPPEN
Een 1-X-2 weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning, een gelijkspel of een uitoverwinning.

GELIJKSPEL GEEN WEDDENSCHAP
Een "Gelijkspel geen weddenschap" is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning of een uitoverwinning. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst. In het geval van een gelijkspel wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald.

COMBINATIES
De weddenschap “Combinaties” combineert twee verschillende weddenschappen tot 1 weddenschap. Weddenschappen die in combinaties-weddenschappen veel voorkomen zijn: • Winnaar wedstrijd • Beide teams scoren • Meer of minder .. punten • Aantal gescoorde punten De wedregels van de individuele weddenschappen zijn leidend in een combinatie-weddenschap.

DUBBELE KANS
Een "Dubbele kans" weddenschap bestaat uit het bepalen van de uitkomst van een wedstrijd waarbij twee mogelijke uitkomsten als winnende weddenschap gelden. Bij een “dubbele kans” zijn drie opties: 1. Bij 1-X is de weddenschap winnend als de thuisploeg wint of bij een gelijkspel; 2. Bij 2-X is de weddenschap winnend als de uitploeg wint of bij een gelijkspel; 3. Bij 1-2 is de weddenschap winnend met een overwinning van één van de twee teams.

REST VAN DE WEDSTRIJD
Een 1-X-2 weddenschap op enig moment in de wedstrijd waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning, een gelijkspel of een uitoverwinning.

BADMINTON

AANTAL PUNTEN
Een " Aantal punten" weddenschap verwijst naar het aantal gedefinieerde punten dat wordt gespeeld in de wedstrijd. De wedder maakt bij een “Aantal punten” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal (bijvoorbeeld meer dan 116.5). Deze weddenschap kan ook als handicap weddenschap worden aangeboden. Voorbeeld: handicap (+1.5) – wie scoort de meeste punten?

OVER/UNDER SET
Een "Over/Under set" weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moeten worden of welke speler als eerste een (aantal) vooraf gedefinieerde punten overtreft wordt overtroffen tijdens de wedstrijd of een vooraf gedefinieerde periode van een wedstrijd.

WEDSTRIJD WEDDENSCHAPPEN
Een "Wedstrijd" weddenschap is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een overwinning voor Speler 1 of een overwinning voor Speler 2. Een gelijkspel bij badminton is niet mogelijk, dus deze uitkomst maakt geen onderdeel uit van deze weddenschap.

SET - WINNAAR
Een "Set-Winnaar" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder de winnaar van een bepaalde set moet voorspellen. Een gelijkspel bij badminton is niet mogelijk, dus deze uitkomst maakt geen onderdeel uit

van deze weddenschap. Deze weddenschap kan ook als handicap weddenschap worden aangeboden. Voorbeeld: handicap set (+1.5) – wie wint de set?

AANTAL SETS
Een "Aantal Sets" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder het totaal aantal sets van de wedstrijd moet voorspellen.

EXACTE SCORE
Een "Exacte Score" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder een specifieke score als resultaat van wedstrijd moet voorspellen. De wedder maakt bij een “Exacte score” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst met alle mogelijke scores. Bijvoorbeeld 2-0 of 2-1.

BASKETBAL

1-X-2
Een "1-X-2" weddenschap is een weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning, een gelijkspel of een uitoverwinning. Bij de weddenschap wordt aangegeven of de 1-X-2 inclusief of exclusief verlenging is.

AANTAL PUNTEN – 1E HELFT
Aantal punten – 1e helft" weddenschap verwijst naar het aantal gedefinieerde elementen (punten die zijn toegewezen voor een bepaalde wedstrijd of deel van een wedstrijd (helft of periode). De wedder maakt bij een “Totaal aantal punten 1e helft” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal of een doelpuntenrange (bijvoorbeeld tussen 101 en 110). Hierbij geldt dat de punten van beide ploegen bij elkaar worden geteld. De weddenschap “Totaal aantal punten 1e helft en” kan ook de mogelijkheid bevatten van "anders", wat synoniem staat voor alle andere mogelijke getallen die niet in de gedefinieerde lijst staan.

AANTAL PUNTEN
Een " Aantal punten" weddenschap verwijst naar het aantal gedefinieerde punten dat wordt gescoord in de wedstrijd. De wedder maakt bij een “Aantal punten” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal (bijvoorbeeld meer dan 135,5) of een range (bijvoorbeeld tussen 135-145).

AANTAL PUNTEN TEAM ‘’X’’
Een “Aantal punten gescoord door team X" weddenschap verwijst naar het aantal gedefinieerde elementen (runs die zijn toegewezen voor een deel van een wedstrijd) voor een bepaald team. De wedder maakt gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal of een range (bijvoorbeeld tussen 80 en 90). De weddenschap kan ook de mogelijkheid bevatten van "anders", wat synoniem staat voor alle andere mogelijke getallen die niet in de gedefinieerde lijst staan.

GELIJKSPEL GEEN WEDDENSCHAP
Een "Gelijkspel geen weddenschap" is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning of een uitoverwinning. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst. In het geval van een gelijkspel wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald. Deze weddenschap kan ook worden waarbij de twee mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning of een gelijkspel. Een uitoverwinning is dus geen mogelijke uitkomst. In het geval van een uitoverwinning wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald.

JA-NEE
Een "Ja - nee" weddenschap betreft het al dan niet voorkomen van een bepaalde situatie binnen een vooraf gesteld kader. Bijvoorbeeld dat een team beide helften wint of dat er een verlenging wordt gespeeld.

HANDICAP
Een “Handicap” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal punten waarmee een team de wedstrijd (of een deel van de wedstrijd) wint moet worden voorspeld. Met de weddenschap handicap krijgt een vooraf bepaald team één of meerdere punten voorsprong of achterstand toegekend. Deze wordt of worden verrekend met het wedstrijdresultaat of het resultaat van het deel van de wedstrijd (kwart of helft).

WINNAAR WEDSTRIJD
Een "1-X-2" weddenschap is een weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning, een gelijkspel of een uitoverwinning. Bij de weddenschap wordt aangegeven of de 1-X-2 inclusief of exclusief verlenging is.

WINNAAR PUNT
Een "Winnaar punt” weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moeten worden welk team een vooraf gedefinieerd punt scoort tijdens een wedstrijd. Bijvoorbeeld: Wie scoort punt 130 van de match? Bij de weddenschap wordt aangegeven of het inclusief of exclusief verlenging is.

AANTAL PUNTEN – PUNT
Een "Aantal punten – punt” weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moeten worden of een (aantal) vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld aantal punten) wordt overtroffen tijdens een wedstrijd. Hierbij moeten de punten van beide teams bij elkaar worden opgeteld. Bijvoorbeeld meer of minder dan 165 punten in de wedstrijd. De weddenschap kan ook gelden voor een specifiek team.

PERIODE WEDDEN
Een "Periode wedden" weddenschap is een weddenschap die uitsluitend geldt voor een specifiek kwart of helft van de wedstrijd. De volgende ”Periode wedden” weddenschappen worden aangeboden: • 1-X-2 • Handicap

COMBINATIES
De weddenschap “Combinaties” combineert twee verschillende weddenschappen tot 1 weddenschap. Weddenschappen die in combinaties-weddenschappen veel voorkomen zijn: • Winnaar wedstrijd • Meer of minder (punten) • Aantal gescoorde punten De wedregels van de individuele weddenschappen zijn leidend in een combinatie-weddenschap.

BEACH VOLLEYBAL

AANTAL PUNTEN
Een " Aantal punten" weddenschap verwijst naar het aantal gedefinieerde punten dat wordt gespeeld in de wedstrijd. De wedder maakt bij een “Aantal punten” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal (bijvoorbeeld meer dan 116.5).

MEER OF MINDER SETS
Een “Meer of minder sets” weddenschap is een weddenschap waarbij het aantal gedefinieerde punten dat wordt gespeeld in een specifieke set moet worden voorspeld. De wedder maakt bij een “Meer of minder sets” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal (bijvoorbeeld meer dan 28.5).

SET X – HANDICAP
Een “Set X - Handicap” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal punten waarmee een team de set wint moet worden voorspeld. Met de weddenschap Set X - Handicap krijgt een vooraf bepaald team één of meerdere punten voorsprong of achterstand toegekend. Deze worden verrekend met het wedstrijdresultaat. De “Handicap” komt overeen met het verschil in het aantal punten dat aan het einde van de set is gescoord door elk van de teams. De toekenning van de handicap kan zowel positief als

negatief zijn (bijvoorbeeld +1,5 of -1,5).

SET X – WIE SCOORT ALS EERSTE XX PUNTEN
Een "Set X – wie scoort als eerste XX punten" weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moet worden welk team als eerste een bepaald aantal (x) punten scoort. Bijvoorbeeld: team Y behaalt als eerste 10 punten.

WIE SCOORT HET XXE PUNT VAN DE WEDSTRIJD
Een "Wie scoort het XXe punt van de wedstrijd" weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moet worden welk team het XXe punt scoort. Hierbij staat XX voor een getal, bijvoorbeeld: 10.

EXACTE SCORE
Een "Exacte Score" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder een specifieke score als onderdeel van een wedstrijd of een deel van een wedstrijd moet voorspellen. Bijvoorbeeld de exacte score van een wedstrijd (in sets). De wedder maakt bij een “Exacte score” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst met alle mogelijke scores.

SET-WINNAAR
Een "Set-Winnaar" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder de winnaar van een bepaalde set moet voorspellen. Een gelijkspel bij volleybal is niet mogelijk, dus deze uitkomst maakt geen onderdeel uit van deze weddenschap.

AANTAL SETS
Een " Aantal sets" weddenschap verwijst naar het aantal gewonnen sets in de wedstrijd. De wedder maakt bij een “Aantal sets” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal (bijvoorbeeld 3 sets).

DARTEN

1\2
Een "1-2" weddenschap is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een overwinning voor Speler 1 of een overwinning voor Speler 2. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst.

OVER UNDER
Een "Over/Under" weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moeten worden of een (aantal) vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld aantal sets) wordt overtroffen tijdens een wedstrijd of evenement.

EXACTE SCORE
Een "Exacte Score" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder een specifieke score als onderdeel van een wedstrijd of een deel van een wedstrijd moet voorspellen. De wedder maakt bij een “Exacte score” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst met mogelijke scores. De "elke andere score/anders" is soms ook een mogelijkheid. De weddenschap “elke andere score/anders” staat synoniem voor alle scores die niet in de gedefinieerde lijst staan.

OVER UNDER SPELER X
Een "Over/Under Speler X" weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moeten worden of een (aantal) vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld aantal 180-ers) wordt overtroffen door Speler X tijdens een wedstrijd, evenement, of periode.

HANDICAP 1-2
Een “Handicap 1-2” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal sets waarmee een

darter de wedstrijd wint moet worden voorspeld. Met de weddenschap handicap 1-2 krijgt een vooraf bepaalde darter één of meerdere sets voorsprong of achterstand toegekend. Deze wordt of worden verrekend met het wedstrijdresultaat. De “Handicap 1-2” komt overeen met het verschil in het aantal sets dat aan het einde van de wedstrijd is gescoord door elk van de twee darters. De toekenning van sets kan zowel positief als negatief zijn (+1,5 of -1,5).

SET – WINNAAR
Een "Set-Winnaar" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder de winnaar van een bepaalde set moet voorspellen. Een gelijkspel bij darten is niet mogelijk, dus deze uitkomst maakt geen onderdeel uit van deze weddenschap.

AANTAL 180-ERS
Een "Aantal 180-ers" weddenschap verwijst naar het aantal 180-ers die worden gegooid in een bepaalde wedstrijd of deel van een wedstrijd. De wedder maakt bij een “Aantal 180-ers” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal. (bijvoorbeeld meer of minder dan 3.5 180-ers in de wedstrijd).

WIE GOOIT DE MEESTE 180-ERS IN DE WEDSTRIJD?
Een "Wie gooit de meeste 180-ers in de wedstrijd" weddenschap verwijst naar Speler die de meeste 180-ers inde wedstrijd gooit. Een gelijke stand is ook een wedmogelijkheid. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging.

HANDBAL

AANTAL PUNTEN TEAM X
Bij de weddenschap “Aantal punten Team X” geldt het aantal gedefinieerde punten die zijn toegewezen aan een specifiek team voor een bepaalde wedstrijd of deel van een wedstrijd (helft of periode). De wedder maakt bij deze weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal of een doelpuntenrange (bijvoorbeeld tussen 2 en 3). De weddenschap kan ook de mogelijkheid bevatten van "anders", wat synoniem staat voor alle andere mogelijke getallen die niet in de gedefinieerde lijst staan.

OVER UNDER
Een "Over/Under" weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moeten worden of een (aantal) vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld doelpunten) wordt overtroffen tijdens een wedstrijd, evenement, of periode.

(EERSTVOLGENDE) DOELPUNT
Een "(Eerstvolgende) Doelpunt" weddenschap is een 1-X-2 weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: het eerstvolgende doelpunt wordt gescoord door de thuisploeg, door de uitploeg of er wordt niet meer gescoord. Een "(Eerstvolgende) Doelpunt" weddenschap kan ook een weddenschap bevatten waarbij voorspeld moet worden welk team als eerste een bepaald aantal (x) punten scoort. Bijvoorbeeld: team Y behaalt als eerste 20 punten.

WEDSTRIJD WEDDENSCHAPPEN
Een 1-X-2 weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning, een gelijkspel of een uitoverwinning.

HANDICAP
Een “Handicap” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal punten waarmee een team de wedstrijd wint moet worden voorspeld. Met de weddenschap handicap krijgt een vooraf bepaald team één of meerdere punten voorsprong of achterstand toegekend. Deze wordt of worden verrekend met het wedstrijdresultaat.

MARGE VAN DE WINNAAR
De weddenschap "Marge van de winnaar" bestaat uit het bepalen van het exacte aantal punten van een team dat een wedstrijd wint. De marge komt overeen met het verschil in het aantal punten dat wordt gescoord door de twee teams aan het einde van de wedstrijd. In sommige gevallen is “gelijkspel” ook een optie bij deze weddenschap.

GELIJKSPEL GEEN WEDDENSCHAP
Een "Gelijkspel geen weddenschap" is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning of een uitoverwinning. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst. In het geval van een gelijkspel wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald.

DUBBELE KANS
Een "Dubbele kans" weddenschap bestaat uit het bepalen van de uitkomst van een wedstrijd waarbij twee mogelijke uitkomsten als winnende weddenschap gelden. Bij een “dubbele kans” zijn drie opties: 1. Bij 1-X is de weddenschap winnend als de thuisploeg wint of bij een gelijkspel; 2. Bij 2-X is de weddenschap winnend als de uitploeg wint of bij een gelijkspel; 3. Bij 1-2 is de weddenschap winnend met een overwinning van één van de twee teams.

HONKBAL

JA-NEE
Een "Ja - nee" weddenschap betreft het al dan niet voorkomen van een bepaalde situatie binnen een vooraf gesteld kader. Bijvoorbeeld of er een extra inning wordt gespeeld .

INNING Y – WIE WINT DE INNING?
Een "Inning Y - wie wint de inning" weddenschap is een 1-X-2 weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: winst na de inning X voor de thuisploeg, een gelijkspel of winst na inning Y voor de uitploeg.

MEER OF MINDER PUNTEN IN INNING Y
Een “Meer of minder punten in inning Y” weddenschap is een weddenschap waarbij het resultaat meer of minder dan bijvoorbeeld 1,5 runs is in een specifieke inning.

SCOORT TEAM X IN INNING Y
De weddenschap “Scoort team X in inning Y” houdt in dat de wedder voorspelt of een team in de gespecificeerde inning scoort of juist niet.

HANDICAP – WIE LEIDT AAN HET EINDE VAN INNING Y
Een “Handicap - wie leidt aan het einde van inning Y” weddenschap is een weddenschap waarbij het team dat na het einde van inning Y leidt moet worden voorspeld met inachtneming van de handicap. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de helft in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

AANTAL PUNTEN GESCOORD DOOR TEAM X
Een “Aantal punten gescoord door team X" weddenschap verwijst naar het aantal gedefinieerde elementen (runs die zijn toegewezen voor een deel van een wedstrijd) voor een bepaald team. De wedder maakt gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal of een range (bijvoorbeeld tussen 2 en 3 runs). De weddenschap kan ook de mogelijkheid bevatten van "anders", wat synoniem staat voor alle andere mogelijke getallen die niet in de gedefinieerde lijst staan.

AANTAL PUNTEN – PUNT
Een "Aantal punten – punt” weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moeten worden of een

(aantal) vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld runs) wordt overtroffen tijdens een wedstrijd. Hierbij moeten de punten van beide teams bij elkaar worden opgeteld. Bijvoorbeeld meer of minder dan 7,5 runs in de wedstrijd. De weddenschap kan ook gelden voor een specifiek team

AANTAL PUNTEN
Een " Aantal punten" weddenschap verwijst naar het aantal gedefinieerde runs dat wordt gescoord in de wedstrijd. De wedder maakt bij een “Aantal punten” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal (bijvoorbeeld meer dan 6.5) of een range (bijvoorbeeld tussen 5-6).

WINNAAR WEDSTRIJD
Een "1-2" weddenschap is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning of een uitoverwinning. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst. Een “1-2 weddenschap” is inclusief eventuele verlenging.

HANDICAP
Een “Handicap” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal runs waarmee een team de wedstrijd wint moet worden voorspeld. Met de weddenschap handicap krijgt een vooraf bepaald team één of meerdere runs voorsprong of achterstand toegekend. Deze wordt of worden verrekend met het wedstrijdresultaat.

IJSHOCKEY

HANDICAP - WIE WINT PERIODE Y?
Een “Handicap - Wie wint periode Y?” weddenschap is een weddenschap waarbij de winnaar van de periode in kwestie moet worden voorspeld met inachtneming van de handicap. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de periode in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

PERIODE Y - WELKE TEAM SCOORT 1E DOELPUNT IN DEZE PERIODE?
Een "Welk team scoort het 1e doelpunt in deze periode" weddenschap verwijst naar het eerste team dat als eerste minimaal één keer scoort. Bij een eigen doelpunt van een team wordt de tegenstander aangewezen als het eerste team dat scoort. De optie “geen (van beide)” maakt onderdeel van deze weddenschap en geldt als geen van de twee teams erin slaagt om binnen de gestelde tijd te scoren (met andere woorden een 0-0 uitslag aan het einde van de periode in kwestie). Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd.

PERIODE Y - UITSLAG
Een “Periode Y - uitslag" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder een specifieke score als onderdeel van uitsluitend de periode in kwestie moet voorspellen. De wedder maakt bij een " Periode Y - uitslag" weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst met mogelijke scores, waaronder ook de "elke andere score/anders" mogelijkheid. De weddenschap “elke andere score/anders” staat synoniem voor alle scores die niet in de gedefinieerde lijst staan.

PERIODE Y - SCOREN BEIDE TEAMS?
De weddenschap “Periode Y - scoren beide teams” houdt in dat de wedder voorspelt of beide ploegen in de betreffende periode scoren of juist niet. Eigen doelpunten tellen mee voor het team waaraan het doelpunt wordt toegewezen. Wanneer een wedstrijd wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig, tenzij het resultaat van deze weddenschappen al is bepaald. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd.

TEAM X HOUDT DE NUL TIJDENS PERIODE Y
De "Team X houdt de nul tijdens periode Y" weddenschap is een weddenschap waarbij moet worden voorspeld of een bepaald team “de nul” houdt in een vooraf gespecificeerde periode van de wedstrijd. Met

“de nul” wordt bedoelt dat het team in kwestie geen doelpunten tegen krijgt. Eigen doelpunten tellen mee. Wanneer een wedstrijd wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig, tenzij de afhandeling al is bepaald. Ongeldige weddenschappen worden terugbetaald.

TEAM X SCOORT IN ALLE PERIODES?
De weddenschap “Team X scoort in alle periodes” houdt in dat de wedder voorspelt of Team X in alle (nog te spelen) periodes scoort of juist niet. Eigen doelpunten tellen mee voor het team waaraan het doelpunt wordt toegewezen. Wanneer een wedstrijd wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig, tenzij het resultaat van deze weddenschappen al is bepaald. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd.

PERIODE Y - WIE WINT DE PERIODE? (TERUGBETALING BIJ GELIJKSPEL)

De weddenschap “Periode Y - Wie wint de periode” houdt in dat de wedder voorspelt welk team periode Y wint. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de periode in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

PERIODE MET DE MEESTE DOELPUNTEN
Een “Periode met de meeste doelpunten” weddenschap verwijst naar in welke periode de meeste doelpunten worden gescoord. Een gelijke stand is bij deze weddenschap ook mogelijk. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de periode in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

PERIODE MET DE MEESTE GESCOORDE DOELPUNTEN DOOR TEAM X?
Een “Periode met de meeste gescoorde doelpunten door Team X” weddenschap verwijst naar in welke periode de meeste doelpunten worden gescoord door Team X. Een gelijke stand is bij deze weddenschap ook mogelijk. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de periode in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

PERIODE - AANTAL DOELPUNTEN
Een "Periode - aantal doelpunten" weddenschap verwijst naar het aantal gedefinieerde elementen (doelpunten die zijn toegewezen voor een specifieke periode). De wedder maakt bij deze weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal of een doelpuntenrange (bijvoorbeeld tussen 2 en 3). De weddenschap kan ook de mogelijkheid bevatten van "anders", wat synoniem staat voor alle andere mogelijke getallen die niet in de gedefinieerde lijst staan.

OVER UNDER
Een "Over/Under" weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moeten worden of een (aantal) vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld doelpunten) wordt overtroffen tijdens een wedstrijd, evenement, of periode.

(EERSTVOLGENDE) DOELPUNT
Een "(Eerstvolgende) Doelpunt" weddenschap is een 1-X-2 weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: het eerstvolgende doelpunt wordt gescoord door de thuisploeg, door de uitploeg of er wordt niet meer gescoord.

WEDSTRIJD WEDDENSCHAPPEN
Een "wedstrijd” weddenschap is een 1-X-2 weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning, een gelijkspel of een uitoverwinning. Bij de weddenschap wordt aangegeven of de 1-X-2 inclusief of exclusief verlenging is.

HANDICAP
Een “Handicap” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal doelpunten waarmee een team de wedstrijd wint moet worden voorspeld. Met de weddenschap handicap krijgt een vooraf bepaald team één of meerdere doelpunten voorsprong of achterstand toegekend. Deze wordt of worden verrekend met het wedstrijdresultaat. De “Handicap” komt overeen met het verschil in het aantal doelpunten dat aan het einde van de wedstrijd is gescoord door elk van de twee teams of spelers. De toekenning van doelpunten kan zowel positief als negatief zijn (+1,5 of -1,5). Voorbeeld: Team X krijgt een handicap van -1,5 doelpunten. De “Handicap” weddenschap is winnend wanneer Team X de wedstrijd wint met een verschil dat gelijk is aan of groter is dan 1,5 doelpunten. Bijvoorbeeld een overwinning van 2-0 of 3-1.

MARGE VAN DE WINNAAR
De weddenschap "Marge van de winnaar" bestaat uit het bepalen van het exacte aantal doelpunten van een team dat een wedstrijd wint. De marge komt overeen met het verschil in het aantal doelpunten dat wordt gescoord door de twee teams aan het einde van de wedstrijd. In sommige gevallen is “gelijkspel” ook een optie bij deze weddenschap.

TEAM X - AANTAL DOELPUNTEN
De weddenschap “Team X – aantal doelpunten” is vrijwel identiek aan de weddenschap “Aantal doelpunten”. Bij de weddenschap “Team X – Aantal doelpunten” geldt het aantal gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld doelpunten) die zijn toegewezen aan een specifiek team voor een bepaalde wedstrijd of deel van een wedstrijd (helft of periode). De wedder maakt bij een “Team X - aantal doelpunten” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal of een doelpuntenrange (bijvoorbeeld tussen 2 en 3). De weddenschap “Team X - aantal doelpunten” kan ook de mogelijkheid bevatten van "anders", wat synoniem staat voor alle andere mogelijke getallen die niet in de gedefinieerde lijst staan.

GELIJKSPEL GEEN WEDDENSCHAP
Een "Gelijkspel geen weddenschap" is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning of een uitoverwinning. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst. In het geval van een gelijkspel wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald. Deze weddenschap kan ook worden waarbij de twee mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning of een gelijkspel. Een uitoverwinning is dus geen mogelijke uitkomst. In het geval van een uitoverwinning wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald.

COMBINATIES
De weddenschap “Combinaties” combineert twee verschillende weddenschappen tot 1 weddenschap. Weddenschappen die in combinaties-weddenschappen veel voorkomen zijn: • Winnaar wedstrijd • Beide teams scoren • Meer of minder .. doelpunten • Scoort als eerste • Dubbele kans • Ruststand/eindstand 1-X-2 • Aantal gescoorde doelpunten De wedregels van de individuele weddenschappen zijn leidend in een combinatie-weddenschap. Kijk voor details bij de bovengenoemde weddenschappen in de lijst.

DUBBELE KANS
Een "Dubbele kans" weddenschap bestaat uit het bepalen van de uitkomst van een wedstrijd waarbij twee mogelijke uitkomsten als winnende weddenschap gelden. Bij een “dubbele kans” zijn drie opties: 1. Bij 1-X is de weddenschap winnend als de thuisploeg wint of bij een gelijkspel; 2. Bij 2-X is de weddenschap winnend als de uitploeg wint of bij een gelijkspel; 3. Bij 1-2 is de weddenschap winnend met een overwinning van één van de twee teams.

REST VAN DE WEDSTRIJD
Een "Rest van de wedstrijd” weddenschap is een 1-X-2 weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning, een gelijkspel of een uitoverwinning. Bij de weddenschap wordt aangegeven of de 1-X-2 inclusief of exclusief verlenging is.

RUGBY

WINNAAR WEDSTRIJD
Een "1-X-2" weddenschap is een weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning, een gelijkspel of een uitoverwinning. Bij de weddenschap wordt aangegeven of de 1-X-2 inclusief of exclusief verlenging is.

WEDDEN 1E HELFT
Een "Wedden 1e helft" weddenschap is een weddenschap die uitsluitend geldt voor de 1e helft waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden als het rustsignaal klinkt: een thuisoverwinning of een uitoverwinning. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst. In het geval van een gelijkspel wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de 1e helft wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

AANTAL PUNTEN 1E HELFT
Een "Aantal punten 1e helft" weddenschap verwijst naar het aantal gedefinieerde elementen (punten die zijn toegewezen voor een deel van een wedstrijd (helft)). De wedder maakt bij deze weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal of een puntenrange (bijvoorbeeld tussen 2 en 3). De weddenschap kan ook de mogelijkheid bevatten van "anders", wat synoniem staat voor alle andere mogelijke getallen die niet in de gedefinieerde lijst staan. De weddenschap kan ook een aantal sub weddenschappen bevatten waarbij de speler moet voorspellen of een bepaald team meer of minder vooraf gedefinieerde doelpunten scoort.

GELIJKSPEL GEEN WEDDENSCHAP
Een "Gelijkspel geen weddenschap" is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning of een uitoverwinning. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst. In het geval van een gelijkspel wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald. Deze weddenschap kan ook worden waarbij de twee mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning of een gelijkspel. Een uitoverwinning is dus geen mogelijke uitkomst. In het geval van een uitoverwinning wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald.

AANTAL PUNTEN
Een " Aantal punten" weddenschap verwijst naar het aantal gedefinieerde punten dat wordt gespeeld in de wedstrijd. De wedder maakt bij een “Aantal punten” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal (bijvoorbeeld meer dan 116.5).

AANTAL PUNTEN TEAM ‘’X’’
Een “Aantal punten gescoord door team X" weddenschap verwijst naar het aantal gedefinieerde elementen (runs die zijn toegewezen voor een deel van een wedstrijd) voor een bepaald team. De wedder maakt gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal of een range (bijvoorbeeld tussen 20 en 25). De weddenschap kan ook de mogelijkheid bevatten van "anders", wat synoniem staat voor alle andere mogelijke getallen die niet in de gedefinieerde lijst staan.

HANDICAP
Een “Handicap” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal punten waarmee een team de wedstrijd wint moet worden voorspeld. Met de weddenschap handicap krijgt een vooraf bepaald team één of meerdere punten voorsprong of achterstand toegekend. Deze wordt of worden verrekend met het wedstrijdresultaat. De “Handicap” komt overeen met het verschil in het aantal punten dat aan het einde van de wedstrijd is gescoord door elk van de twee teams of spelers. De toekenning van punten kan zowel positief als negatief zijn (+9 of -9). Voorbeeld: Team X krijgt een handicap van -9 punten. De “Handicap” weddenschap is winnend wanneer Team X de wedstrijd wint met een verschil dat gelijk is aan of groter is dan 9 punten. Bijvoorbeeld een overwinning van 40-28 of 27-16.

TRIES
Een "Tries" weddenschap verwijst naar het aantal gedefinieerde tries die zijn toegewezen aan (voor een deel van) een wedstrijd. De wedder maakt bij deze weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal of een puntenrange (bijvoorbeeld tussen 2 en 3). De weddenschap “Tries” kan ook de mogelijkheid bevatten van "anders", wat synoniem staat voor alle andere mogelijke getallen die niet in de gedefinieerde lijst staan.

DUBBELE KANS
Een "Dubbele kans" weddenschap bestaat uit het bepalen van de uitkomst van een wedstrijd waarbij twee mogelijke uitkomsten als winnende weddenschap gelden. Bij een “dubbele kans” zijn drie opties: 1. Bij 1-X is de weddenschap winnend als de thuisploeg wint of bij een gelijkspel; 2. Bij 2-X is de weddenschap winnend als de uitploeg wint of bij een gelijkspel; 3. Bij 1-2 is de weddenschap winnend met een overwinning van één van de twee teams.

WIE WINT DE 1E HELFT?
Een "Wie wint de 1e helft?" weddenschap is een 1-X-2 weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: een voorsprong na de 1e helft voor de thuisploeg, een gelijkspel of een voorsprong voor de uitploeg.

HANDICAP - WIE WINT DE 1E HELFT?
Een “Handicap - Wie wint de 1e helft?” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal doelpunten waarmee een team de wedstrijd wint moet worden voorspeld. Met de weddenschap handicap krijgt een vooraf bepaald team één of meerdere doelpunten voorsprong of achterstand toegekend. Deze wordt of worden verrekend met het resultaat na afloop van de 1e helft. De “Handicap” komt overeen met het verschil in het aantal doelpunten dat aan het einde van de wedstrijd is gescoord door elk van de twee teams of spelers. De toekenning van doelpunten kan zowel positief als negatief zijn (+1 of -1).

DUBBELE KANS - 1E HELFT
Een "Dubbele kans – 1e helft" weddenschap bestaat uit het bepalen van de uitkomst van de 1e helft waarbij twee mogelijke uitkomsten als winnende weddenschap gelden. Bij een “Dubbele kans - 1e helft” zijn drie opties: 1. Bij 1-X is de weddenschap winnend als de thuisploeg na het rustsignaal voor staat of gelijk staat; 2. Bij 2-X is de weddenschap winnend als de uitploeg na het rustsignaal voor staat of gelijk staat; 3. Bij 1-2 is de weddenschap winnend als één van de twee teams voor staat na het rustsignaal.

WIE WINT DE 1E HELFT? (TERUGBETALING BIJ GELIJKSPEL)
Een “Wie wint de 1e helft?” weddenschap is een weddenschap waarbij de winnaar van de 1e helft moet worden voorspeld. Wanneer de 1e helft van de wedstrijd in een gelijkspel eindigt wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de helft in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

HANDICAP - WIE WINT DE 1E HELFT?
Een “Handicap - Wie wint de 1e helft?” weddenschap is een weddenschap waarbij de winnaar van de 1e helft moet worden voorspeld met inachtneming van de handicap. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de helft in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

UITSLAG NA AFLOOP 1E HELFT
Een "Uitslag na afloop 1e helft" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder een specifieke score als onderdeel van uitsluitend de 1e helft moet voorspellen. De wedder maakt bij een "Uitslag na afloop 1e helft" weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst met mogelijke scores, waaronder ook de "elke andere score/anders" mogelijkheid. De weddenschap “elke andere score/anders” staat synoniem voor alle scores die niet in de gedefinieerde lijst staan.

SCOREN BEIDE TEAMS IN DE 1E HELFT?
De weddenschap “Scoren beide teams in de 1e helft” houdt in dat de wedder voorspelt of beide ploegen in de 1e helft scoren of juist niet. Eigen doelpunten tellen mee voor het team waaraan het doelpunt wordt

toegewezen. Wanneer een wedstrijd wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig, tenzij het resultaat van deze weddenschappen al is bepaald. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd.

RUSTSTAND & BEIDE TEAMS SCOREN (ALLEEN 1E HELFT)
Een “Ruststand & beide teams scoren (alleen 1e helft)” weddenschap is een weddenschap waarbij het resultaat van de ruststand alsmede het feit of beide teams scoren moet worden voorspeld.

RUSTSTAND & MEER OF MINDER DAN X DOELPUNTEN IN DE 1E HELFT
Een “Ruststand & meer of minder dan X doelpunten in de 1e helft” weddenschap is een weddenschap waarbij het resultaat van de ruststand alsmede het feit of er meer of minder dan 1,5 goals in de 1e helft worden gescoord

WIE WINT HET RESTANT VAN DE 1E HELFT?
Een “Handicap - Wie wint het restant van de 1e helft?” weddenschap is een weddenschap waarbij de winnaar van de 1e helft moet worden voorspeld vanaf het tijdstip waarop de weddenschap is geplaatst en het einde van de 1e helft. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de helft in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

WELK TEAM SCOORT HET 1E DOELPUNT IN DE 1E HELFT?
Een "Welk team scoort het 1e doelpunt in de 1e helft" weddenschap verwijst naar het eerste team dat als eerste minimaal één keer scoort. Bij een eigen doelpunt van een team wordt de tegenstander aangewezen als het eerste team dat scoort. De optie “geen (van beide)” maakt onderdeel van deze weddenschap en geldt als geen van de twee teams erin slaagt om binnen de gestelde tijd te scoren (met andere woorden een 0-0 uitslag bij rust). Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd

COMBINATIES
COMBINATIES De weddenschap “Combinaties” combineert twee verschillende weddenschappen tot 1 weddenschap. Weddenschappen die in combinaties-weddenschappen veel voorkomen zijn: • Winnaar wedstrijd • Meer of minder .. punten • Scoort als eerste • Dubbele kans • Aantal gescoorde punten De wedregels van de individuele weddenschappen zijn leidend in een combinatie-weddenschap. Kijk voor details bij de bovengenoemde weddenschappen in de lijst.

WINNAAR WEDSTRIJD
Een "1-X-2" weddenschap is een weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning, een gelijkspel of een uitoverwinning. Bij de weddenschap wordt aangegeven of de 1-X-2 inclusief of exclusief verlenging is.

WEDDEN 1E HELFT
Een "Wedden 1e helft" weddenschap is een weddenschap die uitsluitend geldt voor de 1e helft waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden als het rustsignaal klinkt: een thuisoverwinning of een uitoverwinning. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst. In het geval van een gelijkspel wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de 1e helft wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

AANTAL PUNTEN 1E HELFT
Een "Aantal punten 1e helft" weddenschap verwijst naar het aantal gedefinieerde elementen (punten die zijn toegewezen voor een deel van een wedstrijd (helft)). De wedder maakt bij deze weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal of een puntenrange (bijvoorbeeld tussen 2 en 3). De weddenschap kan ook de mogelijkheid bevatten van "anders", wat synoniem staat voor alle andere mogelijke getallen die niet in de gedefinieerde lijst staan. De weddenschap kan ook een aantal sub weddenschappen bevatten waarbij de speler moet voorspellen of een bepaald team meer of minder vooraf gedefinieerde doelpunten scoort.

GELIJKSPEL GEEN WEDDENSCHAP
Een "Gelijkspel geen weddenschap" is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning of een uitoverwinning. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst. In het geval van een gelijkspel wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald. Deze weddenschap kan ook worden waarbij de twee mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning of een gelijkspel. Een uitoverwinning is dus geen mogelijke uitkomst. In het geval van een uitoverwinning wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald.

AANTAL PUNTEN
Een " Aantal punten" weddenschap verwijst naar het aantal gedefinieerde punten dat wordt gespeeld in de wedstrijd. De wedder maakt bij een “Aantal punten” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal (bijvoorbeeld meer dan 116.5).

AANTAL PUNTEN TEAM ‘’X’’
Een “Aantal punten gescoord door team X" weddenschap verwijst naar het aantal gedefinieerde elementen (runs die zijn toegewezen voor een deel van een wedstrijd) voor een bepaald team. De wedder maakt gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal of een range (bijvoorbeeld tussen 20 en 25). De weddenschap kan ook de mogelijkheid bevatten van "anders", wat synoniem staat voor alle andere mogelijke getallen die niet in de gedefinieerde lijst staan.

HANDICAP
Een “Handicap” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal punten waarmee een team de wedstrijd wint moet worden voorspeld. Met de weddenschap handicap krijgt een vooraf bepaald team één of meerdere punten voorsprong of achterstand toegekend. Deze wordt of worden verrekend met het wedstrijdresultaat. De “Handicap” komt overeen met het verschil in het aantal punten dat aan het einde van de wedstrijd is gescoord door elk van de twee teams of spelers. De toekenning van punten kan zowel positief als negatief zijn (+9 of -9). Voorbeeld: Team X krijgt een handicap van -9 punten. De “Handicap” weddenschap is winnend wanneer Team X de wedstrijd wint met een verschil dat gelijk is aan of groter is dan 9 punten. Bijvoorbeeld een overwinning van 40-28 of 27-16.

TRIES
Een "Tries" weddenschap verwijst naar het aantal gedefinieerde tries die zijn toegewezen aan (voor een deel van) een wedstrijd. De wedder maakt bij deze weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal of een puntenrange (bijvoorbeeld tussen 2 en 3). De weddenschap “Tries” kan ook de mogelijkheid bevatten van "anders", wat synoniem staat voor alle andere mogelijke getallen die niet in de gedefinieerde lijst staan.

DUBBELE KANS
Een "Dubbele kans" weddenschap bestaat uit het bepalen van de uitkomst van een wedstrijd waarbij twee mogelijke uitkomsten als winnende weddenschap gelden. Bij een “dubbele kans” zijn drie opties: 1. Bij 1-X is de weddenschap winnend als de thuisploeg wint of bij een gelijkspel; 2. Bij 2-X is de weddenschap winnend als de uitploeg wint of bij een gelijkspel; 3. Bij 1-2 is de weddenschap winnend met een overwinning van één van de twee teams.

WIE WINT DE 1E HELFT?
Een "Wie wint de 1e helft?" weddenschap is een 1-X-2 weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: een voorsprong na de 1e helft voor de thuisploeg, een gelijkspel of een voorsprong voor de uitploeg.

HANDICAP - WIE WINT DE 1E HELFT?
Een “Handicap - Wie wint de 1e helft?” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal doelpunten waarmee een team de wedstrijd wint moet worden voorspeld. Met de weddenschap handicap krijgt een vooraf bepaald team één of meerdere doelpunten voorsprong of achterstand toegekend. Deze wordt of worden verrekend met het resultaat na afloop van de 1e helft. De “Handicap” komt overeen met het verschil in het aantal doelpunten dat aan het einde van de wedstrijd is gescoord door elk van de twee teams of spelers. De toekenning van doelpunten kan zowel positief als negatief zijn (+1 of -1).

DUBBELE KANS - 1E HELFT
Een "Dubbele kans – 1e helft" weddenschap bestaat uit het bepalen van de uitkomst van de 1e helft waarbij twee mogelijke uitkomsten als winnende weddenschap gelden. Bij een “Dubbele kans - 1e helft” zijn drie opties: 1. Bij 1-X is de weddenschap winnend als de thuisploeg na het rustsignaal voor staat of gelijk staat; 2. Bij 2-X is de weddenschap winnend als de uitploeg na het rustsignaal voor staat of gelijk staat; 3. Bij 1-2 is de weddenschap winnend als één van de twee teams voor staat na het rustsignaal.

WIE WINT DE 1E HELFT? (TERUGBETALING BIJ GELIJKSPEL)
Een “Wie wint de 1e helft?” weddenschap is een weddenschap waarbij de winnaar van de 1e helft moet worden voorspeld. Wanneer de 1e helft van de wedstrijd in een gelijkspel eindigt wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de helft in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

HANDICAP - WIE WINT DE 1E HELFT?
Een “Handicap - Wie wint de 1e helft?” weddenschap is een weddenschap waarbij de winnaar van de 1e helft moet worden voorspeld met inachtneming van de handicap. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de helft in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

UITSLAG NA AFLOOP 1E HELFT
Een "Uitslag na afloop 1e helft" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder een specifieke score als onderdeel van uitsluitend de 1e helft moet voorspellen. De wedder maakt bij een "Uitslag na afloop 1e helft" weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst met mogelijke scores, waaronder ook de "elke andere score/anders" mogelijkheid. De weddenschap “elke andere score/anders” staat synoniem voor alle scores die niet in de gedefinieerde lijst staan.

SCOREN BEIDE TEAMS IN DE 1E HELFT?
De weddenschap “Scoren beide teams in de 1e helft” houdt in dat de wedder voorspelt of beide ploegen in de 1e helft scoren of juist niet. Eigen doelpunten tellen mee voor het team waaraan het doelpunt wordt toegewezen. Wanneer een wedstrijd wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig, tenzij het resultaat van deze weddenschappen al is bepaald. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd.

RUSTSTAND & BEIDE TEAMS SCOREN (ALLEEN 1E HELFT)
Een “Ruststand & beide teams scoren (alleen 1e helft)” weddenschap is een weddenschap waarbij het resultaat van de ruststand alsmede het feit of beide teams scoren moet worden voorspeld.

RUSTSTAND & MEER OF MINDER DAN X DOELPUNTEN IN DE 1E HELFT
Een “Ruststand & meer of minder dan X doelpunten in de 1e helft” weddenschap is een weddenschap waarbij het resultaat van de ruststand alsmede het feit of er meer of minder dan 1,5 goals in de 1e helft worden gescoord

WIE WINT HET RESTANT VAN DE 1E HELFT?
Een “Handicap - Wie wint het restant van de 1e helft?” weddenschap is een weddenschap waarbij de winnaar van de 1e helft moet worden voorspeld vanaf het tijdstip waarop de weddenschap is geplaatst en het einde van de 1e helft. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de helft in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

WELK TEAM SCOORT HET 1E DOELPUNT IN DE 1E HELFT?
Een "Welk team scoort het 1e doelpunt in de 1e helft" weddenschap verwijst naar het eerste team dat als eerste minimaal één keer scoort. Bij een eigen doelpunt van een team wordt de tegenstander aangewezen als het eerste team dat scoort. De optie “geen (van beide)” maakt onderdeel van deze weddenschap en geldt als geen van de twee teams erin slaagt om binnen de gestelde tijd te scoren (met andere woorden een 0-0 uitslag bij rust). Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd

COMBINATIES
COMBINATIES De weddenschap “Combinaties” combineert twee verschillende weddenschappen tot 1 weddenschap. Weddenschappen die in combinaties-weddenschappen veel voorkomen zijn: • Winnaar wedstrijd • Meer of minder .. punten • Scoort als eerste • Dubbele kans • Aantal gescoorde punten De wedregels van de individuele weddenschappen zijn leidend in een combinatie-weddenschap. Kijk voor details bij de bovengenoemde weddenschappen in de lijst.

SNOOKER

WIE WINT FRAME X
Een "Wie wint frame X" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder de winnaar van een bepaalde set moet voorspellen. Een gelijkspel bij snooker is niet mogelijk, dus deze uitkomst maakt geen onderdeel uit van deze weddenschap.

MEER OF MINDER DAN X PUNTEN IN FRAME X
Een "Meer of minder dan x punten in frame x" weddenschap verwijst naar het aantal gedefinieerde punten dat wordt gespeeld in een vooraf gedefinieerde frame. De wedder maakt bij een “Meer of minder dan x punten in frame x” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal (bijvoorbeeld meer dan 99.5).

WIE WINT DE WEDSTRIJD
Een "Wie wint de wedstrijd" weddenschap is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een overwinning voor Speler 1 of een overwinning voor Speler 2. Een gelijkspel bij snooker is niet mogelijk, dus deze uitkomst maakt geen onderdeel uit van deze weddenschap.

MEER OF MINDER DAN X FRAMES
Een "Meer of minder dan x frames" weddenschap verwijst naar het aantal gedefinieerde frames dat wordt gespeeld in de gehele wedstrijd. De wedder maakt bij een “Meer of minder dan x frames” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal (bijvoorbeeld meer dan 6.5).

SPELER DIE ALS EERSTE 3 FRAMES WINT
Een " Speler die als eerste 3 frames wint" weddenschap is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: Speler 1 of Speler 2 wint als eerste 3 frames. Een gelijkspel bij deze weddenschap niet mogelijk, dus deze uitkomst maakt geen onderdeel uit van deze weddenschap.

TAFELTENNIS

1\2
Een "1-2" weddenschap is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een overwinning voor Speler 1 of een overwinning voor Speler 2. Een gelijkspel bij tafeltennis is niet mogelijk, dus deze uitkomst maakt geen onderdeel uit van deze weddenschap.

TENNIS

1-2 (WINNAAR WEDSTRIJD)
Een "1-2" weddenschap is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een overwinning

voor Speler 1 of een overwinning voor Speler 2. Een gelijkspel bij tennis is niet mogelijk, dus deze uitkomst maakt geen onderdeel uit van deze weddenschap.

WINNAAR PUNT
Een "Winnaar punt" weddenschap verwijst naar een aantal verschillende weddenschappen: a. Het vooraf gedefinieerde punt dat wordt gespeeld in een bepaalde game. Bijvoorbeeld: Wie wint punt 1 van game 3? b. Het vooraf gedefinieerde aantal punten dat wordt gespeeld in een bepaalde game. De wedder maakt bij deze weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal (bijvoorbeeld 4 punten, 5 punten etc.). c. Wordt er in een vooraf gedefinieerde game deuce (40-40) bereikt? Bijvoorbeeld: wordt er in set 1 game 5 om deuce gespeeld? d. Welke speler scoort als eerste 2 punten? e. Welke speler wint de eerste 2 punten? Hierbij is gelijkspel ook een mogelijkheid (geen van beide spelers wint de eerste 2 punten).

WINNAAR GAME
Een " Winnaar game" weddenschap verwijst naar het aantal gedefinieerde game(s) dat een bepaalde speler wint in de set of gehele wedstrijd. Bijvoorbeeld: Welke speler wint het 6e en 7e game van set 1? Bij meervoudige games – zoals het voorbeeld hierboven is gelijkspel ook een uitkomst van de weddenschap. Wanneer de weddenschap "Winnaar game" slechts 1 game behelst. Dan is gelijkspel geen mogelijke uitkomst. Bijvoorbeeld: Wie wint de 6e game?

EXACTE GAME SCORE
Een "Exacte game score" weddenschap verwijst naar een aantal verschillende weddenschappen: a. Speler die als eerste x aantal games wint. (bijvoorbeeld 5 games) b. Vooraf gedefinieerde uitslag van een game. De wedder maakt bij deze weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met mogelijk uitkomsten van de uitslag van een game (bijvoorbeeld speler X wint op love, speler x wint met 30 tegen etc.).

OVER/UNDER VOLGENDE SET
Een "Over/under volgende set" weddenschap verwijst verschillende weddenschappen: a. Het aantal gedefinieerde games dat wordt gewonnen door een bepaalde speler in een de eerstvolgende set van de wedstrijd. De wedder maakt bij een "Over/under volgende set" weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal (bijvoorbeeld meer dan 12.5). b. Het aantal gedefinieerde games dat wordt gespeeld in de volgende set van de wedstrijd. De wedder maakt hierbij gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal (bijvoorbeeld meer dan 24.5). c. Welke speler wint de meeste games in de volgende set? Deze weddenschap wordt ook als handicap weddenschap aangeboden (bijvoorbeeld Set 2 handicap games (+5.5)

AANTAL SETS
Een "Aantal Sets" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder het totaal aantal sets van de wedstrijd moet voorspellen.

SCORE SET
Een "Score set" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder een specifieke score als onderdeel van een set moet voorspellen. Bijvoorbeeld de exacte score van een set. De wedder maakt bij een "Exacte score" weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst met alle mogelijke scores. Andere weddenschappen in deze categorie zijn: a. Eindigt een set in 6-0 of 0-6? b. Wordt er een tiebreak gespeeld in set 1 (of set 2, set 3 etc.)? c. Wordt er een tiebreak gespeeld in de wedstrijd?

EXACTE SCORE
Een "Exacte Score" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder een specifieke score als resultaat van wedstrijd moet voorspellen. De wedder maakt bij een "Exacte score" weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst met alle mogelijke scores. Bijvoorbeeld 2-0 of 2-1.

HANDICAP
Een “Handicap” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal games (of sets) waarmee een tennisser de wedstrijd wint moet worden voorspeld. Met de weddenschap Handicap krijgt een vooraf bepaalde tennisser één of meerdere games (of sets) voorsprong of achterstand toegekend. Deze wordt of worden verrekend met het wedstrijdresultaat. De “Handicap” komt overeen met het verschil in het aantal games (of sets) dat aan het einde van de wedstrijd is gescoord door elk van de tennissers. De toekenning van de handicap kan zowel positief als negatief zijn (+1,5 of -1,5).

COMBINATIES
De weddenschap “Combinaties” combineert twee verschillende weddenschappen tot 1 weddenschap. Weddenschappen die in combinaties-weddenschappen veel voorkomen zijn: • Winnaar wedstrijd • Meer of minder games in de wedstrijd • Meer of minder sets in de wedstrijd De wedregels van de individuele weddenschappen zijn leidend in een combinatie-weddenschap.

VOETBAL

1X2
Een "1-X-2" weddenschap is een weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning, een gelijkspel of een uitoverwinning. Bij de weddenschap wordt aangegeven of de 1-X-2 inclusief of exclusief verlenging is.

DUBBELE KANS
Een "Dubbele kans" weddenschap bestaat uit het bepalen van de uitkomst van een wedstrijd waarbij twee mogelijke uitkomsten als winnende weddenschap gelden. Bij een “dubbele kans” zijn drie opties: 1. Bij 1-X is de weddenschap winnend als de thuisploeg wint of bij een gelijkspel; 2. Bij 2-X is de weddenschap winnend als de uitploeg wint of bij een gelijkspel; 3. Bij 1-2 is de weddenschap winnend met een overwinning van één van de twee teams.

(EERSTVOLGENDE) DOELPUNT
Een "(Eerstvolgende) Doelpunt" weddenschap is een 1-X-2 weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: het eerstvolgende doelpunt wordt gescoord door de thuisploeg, door de uitploeg of er wordt niet meer gescoord.

DOELPUNTENMAKER
Een "Doelpuntenmaker" weddenschap bestaat uit het bepalen of een vooraf vastgestelde speler een doelpunt of eerste, tweede, derde etc. doelpunt scoort tijdens een wedstrijd of een deel van een wedstrijd. In het geval dat de vastgestelde speler niet deelneemt aan de wedstrijd (of het gedefinieerde deel van de wedstrijd), wordt de weddenschap geannuleerd en terugbetaald. Eigen doelpunten tellen niet mee. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging of strafschoppen.

WIE WINT DE 1E HELFT?
Een "Wie wint de 1e helft?" weddenschap is een 1-X-2 weddenschap waarbij drie mogelijke uitkomsten gelden: een voorsprong na de 1e helft voor de thuisploeg, een gelijkspel of een voorsprong voor de uitploeg.

HANDICAP - WIE WINT DE 1E HELFT?
Een “Handicap - Wie wint de 1e helft?” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal doelpunten waarmee een team de wedstrijd wint moet worden voorspeld. Met de weddenschap handicap krijgt een vooraf bepaald team één of meerdere doelpunten voorsprong of achterstand toegekend. Deze wordt of worden verrekend met het resultaat na afloop van de 1e helft. De “Handicap” komt overeen met het verschil in het aantal doelpunten dat aan het einde van de wedstrijd is gescoord door elk van de twee teams of spelers. De toekenning van doelpunten kan zowel positief als negatief zijn (+1 of -1).

DUBBELE KANS - 1E HELFT
Een "Dubbele kans – 1e helft" weddenschap bestaat uit het bepalen van de uitkomst van de 1e helft waarbij twee mogelijke uitkomsten als winnende weddenschap gelden. Bij een “Dubbele kans - 1e helft” zijn drie opties: 1. Bij 1-X is de weddenschap winnend als de thuisploeg na het rustsignaal voor staat of gelijk staat; 2. Bij 2-X is de weddenschap winnend als de uitploeg na het rustsignaal voor staat of gelijk staat; 3. Bij 1-2 is de weddenschap winnend als één van de twee teams voor staat na het rustsignaal.

WIE WINT DE 1E HELFT? (TERUGBETALING BIJ GELIJKSPEL)
Een “Wie wint de 1e helft?” weddenschap is een weddenschap waarbij de winnaar van de 1e helft moet worden voorspeld. Wanneer de 1e helft van de wedstrijd in een gelijkspel eindigt wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de helft in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

HANDICAP - WIE WINT DE 1E HELFT?
Een “Handicap - Wie wint de 1e helft?” weddenschap is een weddenschap waarbij de winnaar van de 1e helft moet worden voorspeld met inachtneming van de handicap. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de helft in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

UITSLAG NA AFLOOP 1E HELFT
Een "Uitslag na afloop 1e helft" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder een specifieke score als onderdeel van uitsluitend de 1e helft moet voorspellen. De wedder maakt bij een "Uitslag na afloop 1e helft" weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst met mogelijke scores, waaronder ook de "elke andere score/anders" mogelijkheid. De weddenschap “elke andere score/anders” staat synoniem voor alle scores die niet in de gedefinieerde lijst staan.

SCOREN BEIDE TEAMS IN DE 1E HELFT?
De weddenschap “Scoren beide teams in de 1e helft” houdt in dat de wedder voorspelt of beide ploegen in de 1e helft scoren of juist niet. Eigen doelpunten tellen mee voor het team waaraan het doelpunt wordt toegewezen. Wanneer een wedstrijd wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig, tenzij het resultaat van deze weddenschappen al is bepaald. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd.

RUSTSTAND & BEIDE TEAMS SCOREN (ALLEEN 1E HELFT)
Een “Ruststand & beide teams scoren (alleen 1e helft)” weddenschap is een weddenschap waarbij het resultaat van de ruststand alsmede het feit of beide teams scoren moet worden voorspeld.

RUSTSTAND & MEER OF MINDER DAN X DOELPUNTEN IN DE 1E HELFT
Een “Ruststand & meer of minder dan X doelpunten in de 1e helft” weddenschap is een weddenschap waarbij het resultaat van de ruststand alsmede het feit of er meer of minder dan 1,5 goals in de 1e helft worden gescoord.

WIE WINT HET RESTANT VAN DE 1E HELFT?
Een “Handicap - Wie wint het restant van de 1e helft?” weddenschap is een weddenschap waarbij de winnaar van de 1e helft moet worden voorspeld vanaf het tijdstip waarop de weddenschap is geplaatst en het einde van de 1e helft. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de helft in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

WELK TEAM SCOORT HET 1E DOELPUNT IN DE 1E HELFT?
Een "Welk team scoort het 1e doelpunt in de 1e helft" weddenschap verwijst naar het eerste team dat als eerste minimaal één keer scoort. Bij een eigen doelpunt van een team wordt de tegenstander aangewezen als het eerste team dat scoort. De optie “geen (van beide)” maakt onderdeel van deze weddenschap en geldt als geen van de twee teams erin slaagt om binnen de gestelde tijd te scoren (met andere woorden een 0-0 uitslag bij rust). Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd.

AANTAL DOELPUNTEN PER SPEELHELFT
Een "Aantal doelpunten per speelhelft" weddenschap verwijst naar het aantal gedefinieerde elementen (doelpunten die zijn toegewezen voor een deel van een wedstrijd (helft)). De wedder maakt bij een “Aantal doelpunten per speelhelft” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal of een doelpuntenrange (bijvoorbeeld tussen 2 en 3). De weddenschap “Aantal doelpunten” kan ook de mogelijkheid bevatten van "anders", wat synoniem staat voor alle andere mogelijke getallen die niet in de gedefinieerde lijst staan. De weddenschap kent ook een aantal subweddenschappen waarbij de speler moet voorspellen of een bepaald team meer of minder vooraf gedefinieerde doelpunten scoort.

‘’TEAM’’ – AANTAL DOELPUNTEN PER SPEELHELFT
Een "Team - aantal doelpunten per speelhelft" weddenschap verwijst naar het aantal gedefinieerde elementen (doelpunten die zijn toegewezen voor een deel van een wedstrijd (helft)) voor een bepaald team. De wedder maakt bij een “Team - aantal doelpunten per speelhelft” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal of een doelpuntenrange (bijvoorbeeld tussen 2 en 3). De weddenschap “Aantal doelpunten” kan ook de mogelijkheid bevatten van "anders", wat synoniem staat voor alle andere mogelijke getallen die niet in de gedefinieerde lijst staan.

OVER/UNDER
Een "Over/Under" weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moeten worden of een (aantal) vooraf gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld doelpunten) wordt overtroffen tijdens een wedstrijd, evenement, of periode.

GELIJKSPEL GEEN WEDDENSCHAP
Een "Gelijkspel geen weddenschap" is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning of een uitoverwinning. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst. In het geval van een gelijkspel wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald.

BEIDE TEAMS SCOREN
Beide teams scoren houdt in dat de wedder voorspelt of beide ploegen in een wedstrijd scoren of juist niet. Eigen doelpunten tellen mee voor het team waaraan het doelpunt wordt toegewezen. Wanneer een wedstrijd wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig, tenzij het resultaat van deze weddenschappen al is bepaald. Een weddenschap is al bepaald als bijvoorbeeld de wedstrijd wordt gestaakt in de 58e minuut bij een stand van 1-1. Beide teams hebben voordat de wedstrijd wordt gestaakt al gescoord. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging of strafschoppenserie.

HELFT MET HET MEEST DOELPUNTEN
Een "Helft met de meeste doelpunten”” weddenschap verwijst naar in welke helft de meeste doelpunten worden gescoord. Een gelijke stand is bij deze weddenschap ook mogelijk. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd, dus exclusief eventuele verlenging of strafschoppenserie. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de helft in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

‘’TEAM X’’ – AANTAL DOELPUNTEN
De weddenschap “Team X – aantal doelpunten” is vrijwel identiek aan de weddenschap “Aantal doelpunten”. Bij de weddenschap “Team X – Aantal doelpunten” geldt het aantal gedefinieerde elementen (bijvoorbeeld doelpunten) die zijn toegewezen aan een specifiek team voor een bepaalde wedstrijd of deel van een wedstrijd (helft of periode). De wedder maakt bij een “Team X - aantal doelpunten” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal of een doelpuntenrange (bijvoorbeeld tussen 2 en 3). De weddenschap “Team X - aantal doelpunten” kan ook de mogelijkheid bevatten van "anders", wat synoniem staat voor alle andere mogelijke getallen die niet in de gedefinieerde lijst staan.

EXACTE SCORE
Een "Exacte Score" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder een specifieke score als onderdeel

van een wedstrijd of een deel van een wedstrijd moet voorspellen. De wedder maakt bij een “Exacte score” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst met mogelijke scores, waaronder ook de "elke andere score/anders" mogelijkheid. De weddenschap “elke andere score/anders” staat synoniem voor alle scores die niet in de gedefinieerde lijst staan. Bij live wedden is de score van dat moment uitgesloten voor de keuze "elke andere score/anders".

WIE WINT DE 2E HELFT? (TERUGBETALING BIJ GELIJKSPEL)
Een “Wie wint de 2e helft?” weddenschap is een weddenschap waarbij de winnaar van de 2e helft moet worden voorspeld. Wanneer de 2e helft van de wedstrijd in een gelijkspel eindigt wordt de inzet van de weddenschap terugbetaald. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de helft in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

HANDICAP - WIE WINT DE 2E HELFT?
Een “Handicap - Wie wint de 2e helft?” weddenschap is een weddenschap waarbij de winnaar van de 2e helft moet worden voorspeld met inachtneming van de handicap. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de helft in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

UITSLAG NA AFLOOP 2E HELFT
Een "Uitslag na afloop 2e helft" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder een specifieke score als onderdeel van uitsluitend de 2e helft moet voorspellen. De wedder maakt bij een "Uitslag na afloop 2e helft" weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst met mogelijke scores, waaronder ook de "elke andere score/anders" mogelijkheid. De weddenschap “elke andere score/anders” staat synoniem voor alle scores die niet in de gedefinieerde lijst staan.

SCOREN BEIDE TEAMS IN DE 2E HELFT?
De weddenschap “Scoren beide teams in de 2e helft” houdt in dat de wedder voorspelt of beide ploegen in de 2e helft scoren of juist niet. Eigen doelpunten tellen mee voor het team waaraan het doelpunt wordt toegewezen. Wanneer een wedstrijd wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig, tenzij het resultaat van deze weddenschappen al is bepaald. Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd.

RUSTSTAND & BEIDE TEAMS SCOREN (ALLEEN 2E HELFT)
Een “Ruststand & beide teams scoren (alleen 2e helft)” weddenschap is een weddenschap waarbij het resultaat van de ruststand alsmede het feit of beide teams scoren moet worden voorspeld.

RUSTSTAND & MEER OF MINDER DAN X DOELPUNTEN IN DE 2E HELFT
Een “Ruststand & meer of minder dan X doelpunten in de 2e helft” weddenschap is een weddenschap waarbij het resultaat van de ruststand alsmede het feit of er meer of minder dan 2,5 goals in de 2e helft worden gescoord.

WIE WINT HET RESTANT VAN DE 2E HELFT?
Een “Handicap - Wie wint het restant van de 2e helft?” weddenschap is een weddenschap waarbij de winnaar van de 2e helft moet worden voorspeld vanaf het tijdstip waarop de weddenschap is geplaatst en het einde van de 2e helft. Wanneer de wedstrijd voor het einde van de helft in kwestie wordt gestaakt, zijn alle weddenschappen ongeldig en wordt de inzet terugbetaald.

WELK TEAM SCOORT HET 1E DOELPUNT IN DE 2E HELFT?
Een "Welk team scoort het 1e doelpunt in de 2e helft" weddenschap verwijst naar het eerste team dat als eerste minimaal één keer scoort. Bij een eigen doelpunt van een team wordt de tegenstander aangewezen als het eerste team dat scoort. De optie “geen (van beide)” maakt onderdeel van deze weddenschap en geldt als geen van de twee teams erin slaagt om binnen de gestelde tijd te scoren (met andere woorden een 0-0 uitslag bij rust). Tenzij anders vermeld, geldt bij deze weddenschap de reguliere speeltijd.

HANDICAP
Een “Handicap” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal doelpunten waarmee een team de wedstrijd wint moet worden voorspeld. Met de weddenschap handicap krijgt een vooraf bepaald team één of meerdere doelpunten voorsprong of achterstand toegekend. Deze wordt of worden verrekend met het wedstrijdresultaat. De “Handicap” komt overeen met het verschil in het aantal doelpunten dat aan het einde van de wedstrijd is gescoord door elk van de twee teams of spelers. De toekenning van doelpunten kan zowel positief als negatief zijn (+1,5 of -1,5). Voorbeeld: Team X krijgt een handicap van -1,5 doelpunten. De “Handicap” weddenschap is winnend wanneer Team X de wedstrijd wint met een verschil dat gelijk is aan of groter is dan 1,5 doelpunten. Bijvoorbeeld een overwinning van 2-0 of 3-1.

COMBINATIES
De weddenschap “Combinaties” combineert twee verschillende weddenschappen tot 1 weddenschap. Weddenschappen die in combinaties-weddenschappen veel voorkomen zijn:

- Winnaar wedstrijd
- Beide teams scoren
- Meer of minder .. doelpunten
- Scoort als eerste
- Dubbele kans
- Ruststand/eindstand 1-X-2
- Aantal gescoorde doelpunten

De wedregels van de individuele weddenschappen zijn leidend in een combinatie-weddenschap. Kijk voor details bij de bovengenoemde weddenschappen in de lijst.

JA-NEE
Een "Ja - nee" weddenschap betreft het al dan niet voorkomen van een bepaalde situatie binnen een vooraf gesteld kader. Bijvoorbeeld dat een team de 1e helft wint.

VOLLEYBAL

WINNAAR WEDSTRIJD
Een "Winnaar wedstrijd" weddenschap is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een thuisoverwinning of een uitoverwinning. Een gelijkspel is dus geen mogelijke uitkomst.

AANTAL PUNTEN
Een " Aantal punten" weddenschap verwijst naar het aantal gedefinieerde punten dat wordt gespeeld in de wedstrijd. De wedder maakt bij een “Aantal punten” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal (bijvoorbeeld meer dan 216.5).

OVER/UNDER SET
Een "Over/under set" weddenschap verwijst naar een aantal verschillende weddenschappen: Meer of minder sets Een “Meer of minder sets” weddenschap is een weddenschap waarbij het aantal gedefinieerde punten dat wordt gespeeld in een specifieke set. De wedder maakt bij een “Meer of minder sets” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal (bijvoorbeeld meer dan 46.5). Set X – handicap Een “Set X - Handicap” weddenschap is een weddenschap waarbij het verschil van het aantal punten waarmee een team de set wint moet worden voorspeld. Met de weddenschap Set X - Handicap krijgt een vooraf bepaald team één of meerdere punten voorsprong of achterstand toegekend. Deze worden verrekend met het wedstrijdresultaat. De “Handicap” komt overeen met het verschil in het aantal punten dat aan het einde van de set is gescoord door elk van de teams. De toekenning van de handicap kan zowel positief als negatief zijn (bijvoorbeeld +3,5 of -3,5). Set X – wie scoort als eerste XX punten Een "Set X –

wie scoort als eerste XX punten" weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moet worden welk team als eerste een bepaald aantal (x) punten scoort. Bijvoorbeeld: team Y behaalt als eerste 20 punten. Wie scoort het XXe punt van de wedstrijd Een "Wie scoort het XXe punt van de wedstrijd" weddenschap is een weddenschap waarbij voorspeld moet worden welk team het XXe punt scoort. Hierbij staat XX voor een getal, bijvoorbeeld: 20.

WEDSTRIJD WEDDENSCHAPPEN
"Wedstrijd weddenschappen" is een weddenschap waarbij twee mogelijke uitkomsten gelden: een overwinning voor Team 1 of een overwinning voor Team 2. Een gelijkspel bij volleybal is niet mogelijk, dus deze uitkomst maakt geen onderdeel uit van deze weddenschap.

SET - WINNAAR
Een "Set-Winnaar" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder de winnaar van een bepaalde set moet voorspellen. Een gelijkspel bij volleybal is niet mogelijk, dus deze uitkomst maakt geen onderdeel uit van deze weddenschap.

AANTAL SETS
Een " Aantal sets" weddenschap verwijst naar het aantal gewonnen sets in de wedstrijd. De wedder maakt bij een “Aantal sets” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst die is vormgegeven met een getal (bijvoorbeeld 4 sets).

EXACTE SCORE
Een "Exacte Score" weddenschap is een weddenschap waarbij de wedder een specifieke score als onderdeel van een wedstrijd of een deel van een wedstrijd moet voorspellen. Bijvoorbeeld de exacte score van een wedstrijd (in sets). De wedder maakt bij een “Exacte score” weddenschap gebruik van een vooraf gedefinieerde lijst met alle mogelijke scores.
