



Bijlage bij het Deelnemersreglement TOTO Winkel

"Nadere regels per sport"

TOTO Winkel - Sportweddenschappen

aangeboden door

Lotto B.V.

Geldig vanaf 3 oktober 2022

SPEEL BEWUST **18+**

www.totowinkel.nl

INHOUDSOPGAVE

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

1 – Inleiding

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

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

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

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

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

2 – Algemeen: Wedopties

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

TOTO kijkt alléén naar de reguliere speeltijd. Verlengingen tellen niet mee, tenzij hieronder anders vermeld bij de algemene omschrijving van wedopties of in het sportspecifieke gedeelte.

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

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

Voorbeeld toepassing Dead-Heat regel

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

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

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

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

*Speler A wint: € 10,00/3 = €3,33 * 5,00 = € 16,65*

*Speler B wint: € 20,00/3 = €6,67 * 10,00 = € 66,67*

*Speler C wint: € 5,00/3 = €1,67 * 7,50 = € 12,52*

De meest voorkomende wedopties

1. Resultaat (of "Fulltime")

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

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

Bij de Wedoptie "Winnaar" (ook wel "Fulltime (1,2)" genoemd) voorspelt de deelnemer of een wedstrijd eindigt in een overwinning van het thuisspelende team of speler (1), dan wel in een

overwinning van het uitspelende team of speler (2). Indien noodzakelijk en van toepassing op de wedstrijd geldt het resultaat na verlengingen.

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

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

3. Draw no bet

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

4. Handicap (of spread)

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

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

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

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

5. Asian Handicap

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

Er zijn drie verschillende vormen van de Asian handicaps:

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

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

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

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

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

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

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

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

C. Split Asian handicaps (bijvoorbeeld Team A -0,25, Team A -0,75)

Bij een Asian handicap met een kwartwaarde wordt de inzet verdeeld over de hele en de halve waarde van de Asian handicap waartussen de gekozen kwartwaarde ligt. Hieronder een voorbeeld.

Stel dat je kiest voor de voorspelling "Team A -1.25" of je kiest voor "Team B +1.25":

Als je een weddenschap van € 100 op de voorspelling "Team A -1,25" plaatst, dan wordt de weddenschap gesplitst in twee weddenschappen van € 50. De eerste weddenschap is op de voorspelling "Team A -1.0" en de tweede weddenschap is op de voorspelling "Team A -1.5"

- Als Team A met twee of meer doelpunten wint, zijn alle voorspellingen op "Team A -1.25" goed en voorspellingen op "Team B +1.25" fout;
- Als Team A met exact één doelpunt wint, wordt de inzet op de voorspelling "Team A -1.0" terugbetaald en is de voorspelling "Team A -1.5" fout.

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

- Als de wedstrijd eindigt in een gelijkspel of als Team B de wedstrijd wint, zijn alle voorspellingen op "Team B +1.25" goed en alle voorspellingen op "Team A -1.25" fout;

Nadere regels per sport – TOTO Winkel

Handicap	Team resultaat	Bet resultaat	Handicap	Team resultaat	Bet resultaat
0	Winst	Win	0	Winst	Win
	Gelijkspel	Inleg terug		Gelijkspel	Inleg terug
	Verlies	Verloren		Verlies	Verloren
-0.25 of -1/4	Winst	Win	+0.25 of +1/4	Winst	Win
	Gelijkspel	Helft verloren, Helft inleg terug		Gelijkspel	Helft verloren, Helft inleg terug
	Verlies	Verloren		Verlies	Verloren
-0.5 of -1/2	Winst	Win	+0.5 of +1/2	Winst	Win
	Gelijkspel	Verloren		Gelijkspel	Win
	Verlies	Verloren		Verlies	Verloren
-0.75 of -3/4	Winst met 2+	Win	+0.75 of +3/4	Winst	Win
	Winst met 1	Helft verloren, Helft inleg terug		Gelijkspel	Win
	Gelijkspel	Verloren		Verlies met 1	Helft verloren, Helft inleg terug
	Verlies	Verloren		Verlies met 2+	Verloren
-1	Winst met 2+	Win	+1	Winst	Win
	Winst met 1	Inleg terug		Gelijkspel	Win
	Gelijkspel	Verloren		Verlies met 1	Inleg terug
	Verlies	Verloren		Verlies met 2+	Verloren
-1.25 of -1 1/4	Winst met 2+	Win	+1.25 of +1 1/4	Winst	Win
	Winst met 1	Helft verloren, Helft inleg terug		Gelijkspel	Win
	Gelijkspel	Verloren		Verlies met 1	Helft verloren, Helft inleg terug
	Verlies	Verloren		Verlies met 2+	Verloren
-1.5 of -1 1/2	Winst met 2+	Win	+1.5 of +1 1/2	Winst	Win
	Winst met 1	Verloren		Gelijkspel	Win
	Gelijkspel	Verloren		Verlies met 1	Win
	Verlies	Verloren		Verlies met 2+	Verloren
-1.75 of -1 3/4	Winst met 3+	Win	+1.75 of +1 3/4	Winst	Win
	Winst met 2	Helft verloren, Helft inleg terug		Gelijkspel	Win
	Winst met 1	Verloren		Verlies met 1	Win
	Gelijkspel	Verloren		Verlies met 2	Helft verloren, Helft inleg terug
	Verlies	Verloren		Verlies met 3+	Verloren
-2	Winst met 3+	Win	+2	Winst	Win
	Winst met 2	Inleg terug		Gelijkspel	Win
	Winst met 1	Verloren		Verlies met 1	Win
	Gelijkspel	Verloren		Verlies met 2	Inleg terug
	Verlies	Verloren		Verlies met 3+	Verloren
-2.25 of -2 1/4	Winst met 3+	Win	+2.25 of +2 1/4	Winst	Win
	Winst met 2	Helft verloren, Helft inleg terug		Gelijkspel	Win
	Winst met 1	Verloren		Verlies met 1	Win

Nadere regels per sport – TOTO Winkel

	Gelijkspel	Verloren		Verlies met 2	Helft verloren, Helft inleg terug
	Verlies	Verloren		Verlies met 3+	Verloren
-2.5 of -2 1/2	Winst met 3+	Win	+2.5 of +2 1/2	Winst	Win
	Winst met 2	Verloren		Gelijkspel	Win
	Winst met 1	Verloren		Verlies met 1	Win
	Gelijkspel	Verloren		Verlies met 2	Win
	Verlies	Verloren		Verlies met 3+	Verloren
-2.75 of -2 3/4	Winst met 4+	Win	+2.75 of +2 3/4	Winst	Win
	Winst met 3	Helft verloren, Helft inleg terug		Gelijkspel	Win
	Winst met 2	Verloren		Verlies met 1	Win
	Winst met 1	Verloren		Verlies met 2	Win
	Gelijkspel	Verloren		Verlies met 3	Helft verloren, Helft inleg terug
	Verlies			Verlies met 4+	Verloren
-3	Winst met 4+	Win	+3	Winst	Win
	Winst met 3	Inleg terug		Gelijkspel	Win
	Winst met 2	Verloren		Verlies met 1	Win
	Winst met 1	Verloren		Verlies met 2	Win
	Gelijkspel	Verloren		Verlies met 3	Inleg terug
	Verlies	Verloren		Verlies met 4+	Verloren

6. Under/over

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

7. Asian Under/Over

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

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

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

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

- Als er drie of meer doelpunten gescoord worden, is de voorspelling "Over 2,00" goed en de voorspelling "Under 2,00" fout;

Nadere regels per sport – TOTO Winkel

- Als er exact twee doelpunten gescoord worden, wordt de quotering van zowel de voorspelling "Under 2,00" als "Over 2,00" op 1,00 gezet.

- Als er maximaal één doelpunt gescoord wordt, dan is de voorspelling "Under 2,00" goed en de voorspelling "Over 2,00" fout.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Nadere regels per sport – TOTO Winkel

1,75	3 of meer goals	Win	Verloren
	2 goals	Helft Win, Helft inleg terug	Helft Verloren, Helft inleg terug
	1 goal of geen goal	Verloren	Win
2	3 of meer goals	Win	Verloren
	2 goals	Inleg terug	Inleg terug
	1 goal of geen goal	Verloren	Win
2,25	3 of meer goals	Win	Verloren
	2 goals	Helft Verloren, Helft inleg terug	Helft Win, Helft inleg terug
	1 goal of geen goal	Verloren	Win
2.5	3 of meer goals	Win	Verloren
	2 of minder goals	Verloren	Win
2,75	4 of meer goals	Win	Verloren
	3 goals	Helft Win, Helft inleg terug	Helft Verloren, Helft inleg terug
	2 of minder goals	Verloren	Win
3	4 of meer goals	Win	Verloren
	3 goals	Inleg terug	Inleg terug
	2 of minder goals	Verloren	Win
3.25	4 of meer goals	Win	Verloren
	3 goals	Helft Verloren, Helft inleg terug	Helft Win, Helft inleg terug
	2 of minder goals	Verloren	Win
3.5	4 of meer goals	Win	Verloren
	3 of minder goals	Verloren	Win
3,75	5 of meer goals	Win	Verloren
	4 goals	Helft Win, Helft inleg terug	Helft Verloren, Helft inleg terug
	3 of minder goals	Verloren	Win
4	5 of meer goals	Win	Verloren
	4 goals	Inleg terug	Inleg terug
	3 of minder goals	Verloren	Win

8. Dubbele Kans

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

9. Winning Margin

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

Voorbeeld:

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

punten verschil, dan is de voorspelling van de Deelnemer correct.

10. Halftime/Fulltime resultaat

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

11. Race to

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

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

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

13. Even/Oneven

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

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

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

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

15. Tip

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

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

16. Head-to-Head (H2H)

Bij de Wedoptie "Head-2-Head" voorspelt de Deelnemer welke van de twee (2) door TOTO gekozen teams dan wel sporters een beter resultaat, positie of klassering zal behalen. De door TOTO gekozen teams dan wel sporters dienen allebei te starten aan de wedstrijd en ten minste één team dan wel sporter dient een officieel resultaat te behalen. Mocht dit niet het geval zijn, dan wordt de Quotering van de voorspelling op 1,00 gezet.

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

17. Correct Score

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

18. Combi Boost

Bij de Wedoptie "Combi Boost" is er een door TOTO geselecteerde combinatieweddenschap die een hogere Quotering ("boost") heeft dan de totaalquotering van de afzonderlijke wedstrijden uit de Combi Boost. Bij afgelasting van één of meerdere wedstrijden in de Combi Boost wordt de quotering op 1,00 gezet.

19. Bet Builder

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

Voorbeeld

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

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

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

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

Voorbeeld

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

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

Nadere regels per sport – TOTO Winkel

Builder weddenschap te weigeren.

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

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

3 – Sportspecifieke regels

1. American Football

Sportspecifieke regels voor American

- Een American Footballwedstrijd bestaat uit 4 periodes van 15 minuten. De eerste helft bestaat uit de eerste 2 periodes. De tweede helft bestaat uit de laatste 2 periodes.
- Resultaten van Wedopties op een wedstrijd zijn gebaseerd op de uitslag van reglementair uitgespeelde wedstrijden inclusief verlengingen (over time), tenzij anders aangegeven;
- Wedopties op helften of kwarten van een wedstrijd zijn exclusief verlengingen, tenzij anders aangegeven;
- Wedopties op de 2^{de} helft voor Amerikaanse American Footballcompetities zijn inclusief eventuele verlengingen (over time);
- Indien een wedstrijd afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld,, maar met minder dan 5 minuten van de reguliere speeltijd op de speelklok en de wedstrijd wordt niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld of overgespeeld, dan worden alle Wedopties afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld;
- Indien een wedstrijd afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld of overgespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard;
- Wedopties op helften en kwarten gelden alleen als de periode reglementair uitgespeeld is, tenzij het resultaat van een Wedoptie al bereikt is;
- Resultaten van Wedopties zijn gebaseerd op de spelregels en de wedstrijduitslagen zoals bepaald door de officiële wedstrijdorganisator;
- Voor bepaalde Wedopties kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn.

Wedopties voor American Football

1^e helft

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

2^{de} helft

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

Kwart van een wedstrijd

Alle Wedopties die betrekking hebben op een specifiek kwart van een wedstrijd worden afgehandeld op

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

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

Halftime/Fulltime 1,2 Over Time

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

Meeste punten

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

Player Specials

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

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

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

2. Atletiek

Sportspecifieke regels voor Atletiek

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

Wedopties voor Atletiek

Winnaar (Head-to-Head)

Bij de Wedoptie "Winnaar" of "Head-to-Head (H2H)" voorspelt de Deelnemer welke atleet op de beste eindpositie eindigt van de genoemde atleten. Als genoemde atleten niet starten, wordt de Wedoptie ongeldig verklaard. Een diskwalificatie (DQ) telt als start van het evenement. Als in een Head 2 Head beide deelnemers in dezelfde ronde worden uitgeschakeld, wordt de Wedoptie afgehandeld op basis van wie het beste kwalificerende ranking heeft behaald.

Het resultaat van deze Wedoptie wordt als volgt bepaald:

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

3. Aussie Rules

Sportspecifieke regels voor Aussies Rules

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

4. Badminton

Sportspecifieke regels voor Badminton

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

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

5. Basketbal

Sportspecifieke regels voor Basketbal

- Een basketbalwedstrijd wordt gespeeld in vier perioden. Wedstrijden in de NBA kennen periodes van 12 minuten. Wedstrijden, georganiseerd door de FIBA kennen periodes van 10 minuten. Wanneer gesproken wordt over de eerste helft, dan zijn dit de eerste 2 periodes van de basketbalwedstrijd. Wanneer gesproken wordt over de tweede helft, dan zijn dit de laatste 2 periodes van de basketbalwedstrijd.
- Resultaten van Wedopties op een wedstrijd zijn gebaseerd op de uitslag van reglementair uitgespeelde wedstrijden inclusief verlengingen (over time), tenzij anders aangegeven;
- Wedopties op helften of kwarten van een wedstrijd zijn exclusief verlengingen, tenzij anders aangegeven;
- Wedopties op de 2^{de} helft voor Amerikaanse basketbalcompetities zijn inclusief verlengingen (over time);
- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld voordat de reguliere speeltijd voorbij is, dan gelden de volgende regels:
 - Competities in de Verenigde Staten:

Er dienen ten minste 43 minuten gespeeld te zijn bij wedstrijden uit de NBA en ten minste 35 minuten gespeeld te zijn bij wedstrijden uit de WNBA om Wedopties geldig te laten zijn. Als een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld voordat de hierboven genoemde aantal minuten zijn gespeeld en de wedstrijd wordt niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard.
 - Andere competities:

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

- Resultaten van Wedopties zijn gebaseerd op de spelregels en de wedstrijduitslagen zoals bepaald door de officiële wedstrijdorganisator;
- Voor bepaalde weddenschappen kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn.

Wedopties voor Basketbal

Winning Margin (Wedstrijd / Helft / Kwart)

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

Overtime (Verlenging)

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

Player Specials

De "Player Special" is een door TOTO geselecteerde Wedoptie waarbij gevraagd wordt of een speler een bepaald resultaat behaalt. *Bijvoorbeeld: James scoort meer dan 30 punten.*

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

Het resultaat van deze Wedoptie is gebaseerd op de spelregels en de wedstrijduitslagen zoals bepaald door de officiële wedstrijdorganisatoren. Het resultaat van een Player Special is gebaseerd op de uitslag van reglementair uitgespeelde wedstrijden inclusief verlengingen (overtime).

1e speler die scoort

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

1^e helft

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

2e helft

NBA, WNBA:

Alle Wedopties die betrekking hebben op de 2^{de} helft worden afgehandeld op basis van de uitslag van een reglementair uitgespeelde tweede helft, inclusief eventuele verlengingen. Als een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, worden alle Wedopties ongeldig verklaard waarvan het resultaat nog niet is bereikt. In het geval er minder dan 5 minuten op de

speelklok staan en de wedstrijd wordt niet binnen twee dagen na de oorspronkelijke wedstrijddag uitgespeeld, dan worden alle Wedopties afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld.

Andere competities:

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

Kwart van een wedstrijd

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

NBA, WNBA:

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

Andere competities:

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

1e helft 1x2

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

Halftime / Fulltime

NBA, WNBA

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

Andere competities:

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

6. Boksen

Sportspecifieke regels voor Boksen

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

Technische beslissing / gelijkspel

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

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

Wedopties voor Boksen

Winnaar

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

Under/Over

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

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

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

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

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

Exacte Aantal Rondes

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

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

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

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

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

Gevecht over volle aantal Rondes:

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

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

Methode van overwinning

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

KO of TKO:

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

Beslissing of technische beslissing:

Van een beslissing is sprake indien de uitslag van de wedstrijd gebaseerd is op de punten van de 3 juryleden.

Gelijkspel of technisch gelijkspel:

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

7. Cricket

Sportspecifieke regels voor Cricket

- Cricketwedstrijden kunnen ingedeeld worden in 2 groepen, te weten Testwedstrijden/County Championshipwedstrijden en Beperkte overs-wedstrijden (bijvoorbeeld Twenty20) zoals bepaald door de officiële wedstrijdorganisator, zoals de KNCB in Nederland, of de ICC (International Cricket Council).
- Resultaten van Wedopties op een cricketwedstrijd zijn gebaseerd op de uitslag van reglementair uitgespeelde wedstrijden zonder rekening te houden met verlengingen of protesten, tenzij anders aangegeven;

- Tenzij anders aangegeven, worden Super-Overs niet meegerekend voor het bepalen van resultaten van Wedopties.

A) Testwedstrijden / County Championship-wedstrijden

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

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

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

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

B) Beperkte overs-wedstrijden

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

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

8. Curling

Sportspecifieke regels voor Curling

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

9. Darts

Sportspecifieke regels voor Darts

- De duur van een dartwedstrijd hangt sterk af van het evenement en in welk stadium van het toernooi de wedstrijd zich bevindt. Bij Premier League Darts wordt een race to7 legs gespeeld, met een maximum van 12 legs. Een wedstrijd bij Premier League Darts kan dus ook gelijk eindigen (6-6) en wordt daarom met een gelijkspeloptie aangeboden.
- Resultaten van Wedopties op een dartwedstrijd zijn gebaseerd op de uitslag van reglementair uitgespeelde wedstrijden zonder rekening te houden met verlengingen of protesten, tenzij anders aangegeven.
- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld of overgespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard;
- Voor bepaalde weddenschappen kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn.
- Resultaten van Wedopties zijn gebaseerd op de spelregels en de wedstrijduitslagen zoals bepaald door de officiële wedstrijdorganisator.

Wedopties voor Darts

Winnaar Set/Leg

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

Hoogste uitgooi

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

Handicap

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

Total Leg Under/Over

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

Total Set Under/Over

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

Match Specials

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

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

10. Futsal

Sportspecifieke regels voor Futsal

- Een futsalwedstrijd bestaat uit 2 helften van 20 minuten zuivere speeltijd.
De enige uitzonderingen hierop zal zijn voor wedstrijden die voor een kortere duur worden gespeeld (bijv. 30 minuten) zoals bepaald door de officiële wedstrijdorganisator of zoals door beide partijen overeengekomen voorafgaand aan de aftrap. In dergelijke gevallen, als de wedstrijd wordt gespeeld in de traditionele indeling van 2 helften, worden alle weddenschappen afgehandeld aan het einde van de overeengekomen speelduur;
- Voor het bepalen van het resultaat van alle Wedopties op futsalwedstrijden gelden de uitslagen van reglementair uitgespeelde wedstrijden zonder rekening te houden met verlengingen of protesten, tenzij anders aangegeven.
- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen 1 dag na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld of overgespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard;
Uitzondering op bovenstaande regel zijn wedstrijden die gespeeld worden tijdens een toernooi: Indien gedurende een toernooi een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen het tijdpad van het betreffende toernooi waarvoor het gepland staat volledig (uit)gespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard.
- Wedopties op helften gelden alleen als de periode reglementair uitgespeeld is, tenzij het resultaat van een Wedoptie al bereikt is;
- Resultaten van Wedopties zijn gebaseerd op de spelregels en de wedstrijduitslagen zoals bepaald door de officiële wedstrijdorganisator;
- Voor bepaalde Wedopties kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn.

11. Golf

Sportspecifieke regels voor Golf

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

Wedopties voor Golf

Head-To-Head (H2H)

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

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

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

Two-Ball

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

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

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

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

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

Three-Ball

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

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

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

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

Fourball

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

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

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

Dead-heat regels zijn van toepassing op deze Wedoptie.

Tip

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

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

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

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

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

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

Behalen van de Cut

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

PGA Tour

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

Leider Ronde

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

12. Handbal

Sportspecifieke regels voor Handbal

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

13. Hockey

Sportspecifieke regels voor Hockey

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

14. Honkbal

Sportspecifieke regels voor Honkbal

- Een honkbalwedstrijd bestaat doorgaans uit 9 innings. De eerste 4,5 innings worden gezien als eerste helft van een honkbalwedstrijd. De tweede 4,5 innings worden gezien als tweede helft van een honkbalwedstrijd. Een inning kent twee speelhelften, een speelhelft, waarbij de thuisploeg aan slag is en een speelhelft, waarbij de uitploeg aan slag is. Indien de organiserende bond heeft besloten tot een andere duur van de wedstrijd, worden de eerste en tweede helft van die wedstrijd naar evenredigheid van de duur bepaald.

In sommige gevallen wordt een honkbalwedstrijd over 7 innings gespeeld. In dat geval worden de eerste 3,5 innings gezien als de eerste helft en de laatste 3,5 innings als de tweede helft.

- Alle wedstrijden moeten aanvangen op de geplande datum (lokale tijd) om Wedopties te laten gelden. Als een wedstrijd niet begint op de geplande datum, worden alle Wedopties ongeldig verklaard.
- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet op de oorspronkelijke speeldatum uit- of overgespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard.

- In afwijking van de vorige regel, wordt in de volgende situaties de stand dan wel uitslag op het moment van staken of onderbreken van een wedstrijd gebruikt voor het bepalen van de resultaten van de Wedopties:
 - Wanneer minimaal 8,5 innings zijn gespeeld en het thuisteam (welke als laatste aan slag is) op voorsprong staat, is het spelen van deze slagbeurt niet nodig en wordt de uitslag van dat moment de geldende uitslag.
 - Wanneer de wedstrijd voortijdig wordt afgebroken, dan worden de tot dusver behaalde resultaten als geldig gezien wanneer ten minste vijf (5) innings gespeeld zijn (4,5 inning wanneer het thuisteam leidt). De winnaar wordt bepaald aan de hand van de laatste volledige inning, tenzij de wedstrijd onderbroken is in de tweede helft van de inning en het thuisteam aan de leiding gaat, in dat geval wordt het thuisteam uitgeroepen tot winnaar.
 - Wanneer de zogenoemde "Mercy" regel wordt gehanteerd en de wedstrijd wordt beëindigd voordat deze officieel voorbij is. De "Mercy" regel wordt gehanteerd wanneer één van de twee teams een dermate grote voorsprong heeft waarvan geacht wordt dat deze onoverkomelijk is.
- Resultaten van Wedopties op een honkbalwedstrijd zijn gebaseerd op de uitslag van reglementair uitgespeelde wedstrijden inclusief eventuele extra innings, tenzij anders aangegeven.
- Wedopties zijn geldig na vijf innings spelen (of 4½ innings als het thuisteam aan de leiding is). Als een wedstrijd wordt 'afgeroepen' of onderbroken, wordt de winnaar bepaald door de score na de laatste volledige inning (tenzij de thuisploeg gelijk scoort of de leiding neemt in de onderste helft van de inning, in welk geval de winnaar wordt bepaald door de score op het moment dat het spel wordt onderbroken). Wedopties worden ongeldig verklaard als de thuisploeg gelijk speelt en de wedstrijd wordt 'afgeroepen' of onderbroken, tenzij het resultaat van een Wedoptie al bereikt is.
- Voor de Wedopties "Under/Over" en "Handicap" dienen 9 innings (of 8,5 innings in het geval het thuisteam voor staat) gespeeld te worden of 7 innings (of 6,5 innings) als de wedstrijd over 7 innings wordt gespeeld. Mocht dit niet het geval zijn, dan worden de genoemde Wedopties ongeldig verklaard, tenzij het resultaat van een Wedoptie al bereikt is.
- Als een wedstrijd wordt aangeduid als een wedstrijd van 7 innings en later verandert in een wedstrijd van 9 innings of andersom, dan worden Wedopties op deze wedstrijd ongeldig verklaard.
- Wedopties op specifieke inning(s) van de wedstrijd blijven alleen geldig als de desbetreffende inning(s) reglementair is uitgespeeld. Mocht de desbetreffende periode niet uitgespeeld worden, dan worden alle Wedopties die betrekking hebben op deze inning(s) ongeldig verklaard, tenzij het resultaat van de Wedoptie reeds bereikt is.
- Resultaten van Wedopties zijn gebaseerd op de spelregels en de wedstrijduitslagen zoals bepaald door de officiële wedstrijdorganisator.

Wedopties voor Honkbal

Handicap

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

Voorbeeld:

Handicap (Run line) -1.5:

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

Handicap (Run line) +1.5:

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

Resultaat eerste 3/5/7 innings

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

Handicap eerste 3/5/7 inning

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

Under/Over eerste 3/5/7 innings

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

Winnende marge

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

Under/Over (Totaal aantal runs)

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

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

Oneven/even

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

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

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

Winnaar inning

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

Team met meeste punten in inning

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

Halftime / Fulltime

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

Player Specials

Een "Player Special" is een door TOTO geselecteerde Wedoptie waarbij gevraagd wordt of een speler een bepaald resultaat behaalt. Bijvoorbeeld: *A. Judge slaat twee Home Runs & de Yankees winnen.*

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

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

15. IJshockey

Sportspecifieke regels voor IJshockey

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

Andere competities:

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

- Er moeten minimaal 55 minuten zijn gespeeld van een ijshockeywedstrijd. Als een wedstrijd wordt gestaakt of onderbroken voordat de hierboven genoemde minuten zijn gespeeld, worden alle Wedopties ongeldig verklaard, tenzij het resultaat van de Wedoptie al bereikt is;
- Voor de volgende Wedopties geldt dat er in ieder geval geen rekening wordt gehouden met verlengingen en/of shootouts:
 - Alle Wedopties op periodes van een wedstrijd;
 - Draw No Bet
 - Race To
 - Beide teams scoren
 - Full Time (1X2)
 - Eerste Goal / Laatste Goal
 - Winst zonder tegendoelpunt
 - Periode met meeste doelpunten
 - Dubbele kans
 - Tijd van het eerste doelpunt
- Shootouts worden beschouwd als onderdeel van de verlenging. Als een wedstrijd wordt beslist door shootout, krijgt de winnaar één extra doelpunt toegekend.
- Doelpunten in de verlenging of de shootout tellen niet mee voor Wedopties op de 3e periode.

Wedopties voor IJshockey

Fulltime (1,2) / Winnaar

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

Puck Line (Handicap)

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

Under/Over (Inclusief verlengingen (Over time))

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

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

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

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

Eerste/Laatste doelpunt

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

Player Specials

Een "Player Special" is een door TOTO geselecteerde Wedoptie waarbij gevraagd wordt of een speler een bepaald resultaat behaalt. Bijvoorbeeld: *Crosby scoort meer dan twee doelpunten*.

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

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

16. Judo

Sportspecifieke regels voor Judo

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

17. Motorsport

Sportspecifieke regels voor Motorsport

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

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

- Om te bepalen of de weddenschappen die betrekking hebben op de race (Grand Prix Formule 1 of elk ander race event) juist zijn voorspeld, geldt dat de uitslag op basis van de officiële prijsceremonie gehanteerd wordt. Indien de prijsceremonie om welke reden dan ook niet plaats kan vinden, dan geldt dat de eerste uitslag die door de organisator van het betreffende evenement wordt gepubliceerd als geldende uitslag gehanteerd wordt. Elke wijziging in deze gepubliceerde uitslag na de officiële berichtgeving wordt niet meegenomen. Bijvoorbeeld beslissingen om coureurs (tijd)straffen te geven of te diskwalificeren welke gevolgen hebben voor de positie waarop een coureur is gefinisht tijdens de kwalificatie of race worden niet meegenomen om te bepalen of Wedopties juist zijn voorspeld.
- Voor bepaalde weddenschappen kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn.

Wedopties voor Motorsport

Head-to-Head (H2H)

Voor de Wedoptie "Head to Head" geldt dat indien voor beide coureurs geen wedstrijdresultaat tot stand komt, bijvoorbeeld doordat beiden de finish niet bereiken, deze Wedoptie ongeldig wordt verklaard.

18. Pool

Sportspecifieke regels voor Pool

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

19. Roeien

Sportspecifieke regels voor Roeien

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

20. Rugby

Sportspecifieke regels voor Rugby

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

Wedopties voor Rugby

Anytime Tryscorer

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

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

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

Eerste Tryscorer

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

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

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

Laatste Tryscorer

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

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

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

21. Snooker

Sportspecifieke regels voor Snooker

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

22. Tafeltennis

Sportspecifieke regels voor Tafeltennis

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

23. Tennis

Sportspecifieke regels voor Tennis

- Indien een tenniswedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen het tijdpad van het betreffende toernooi waarvoor het gepland staat volledig (uit)gespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard.
- Als een wedstrijd niet aanvangt (bijvoorbeeld door walkover van een speler), worden alle Wedopties op deze wedstrijd ongeldig verklaard.
- Als strafpunt(en) worden toegekend door de scheidsrechter, dan blijven alle Wedopties op die game geldig.
- Als een wedstrijd wordt beëindigd voordat bepaalde punten/games zijn gespeeld of uitgespeeld, worden alle Wedopties op die games en punten ongeldig verklaard.
- Elke tiebreak of wedstrijd tiebreak telt als 1 game.
- Als een wedstrijd tiebreak wordt gespeeld als een beslissende set in het format "Best of 3", wordt deze wedstrijd tiebreak als de 3e set beschouwd.
- Alle Wedopties blijven geldig, ongeacht of er sprake is van een verandering van locatie, ondergrond van de baan, van binnen naar buiten of vice versa.

Wedopties voor Tennis

Punt weddenschappen

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

Tie Break

Bij Wedopties die betrekking hebben op tie-breaks in een wedstrijden, gelden de volgende aanvullende regels:

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

24. Turnen

Sportspecifieke regels voor Turnen

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

25. Vechtsporten

Sportspecifieke regels voor Vechtsporten

- Wanneer de bel klinkt voor het begin van de eerste ronde, wordt het gevecht geacht officieel te zijn begonnen.
- De resultaten zijn niet officieel totdat deze zijn geverifieerd door functionarissen van de gevechtslocatie. Als om een of andere reden officiële verificatie niet plaatsvindt op de gevechtslocatie, wordt (en alleen dan) verwezen naar berichtgeving van de officiële organisator voor de wijze waarop Wedopties worden afgehandeld. Als een officiële of niet-officiële sanctieinstantie een vechtbeslissing vernietigt op basis van een beroep, schorsing, rechtszaak, doping testresultaat of enige andere sanctie, wordt dit niet erkend voor de afhandeling van de Wedopties.
Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen 7 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld of overgespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard;
- In het geval dat een 'geen wedstrijd' wordt uitgeroepen, worden alle Wedopties ongeldig verklaard, met uitzondering van wedopties waarbij het resultaat al eenduidig is bepaald. Dit kan gebeuren wanneer iets buiten de regels valt.
- Mocht er een vervanging zijn voor een van de vechters, dan worden de Wedopties op de originele wedstrijd ongeldig verklaard;
- Mocht er een verandering zijn in de manier waarop een wedstrijd wordt geadverteerd (bijvoorbeeld een wedstrijd verandert van een titelgevecht naar een niet-titelgevecht), dan blijven de Wedopties geldig.
- Als het aantal geplande rondes in een gevecht wordt gewijzigd, geldt het volgende:
 - De Wedopties "Winnaar" en "Resultaat" blijven geldig;
 - De overige Wedopties worden ongeldig verklaard, waaronder "Methode van overwinning", "Exacte aantal rondes", "Winnaar en exacte aantal rondes", "Winnaar en rondere" en "Gevecht over volle aantal Rondes"

- Als een vechter zich terugtrekt in de periode tussen de rondes, wordt het gevecht geacht te zijn geëindigd na de vorige ronde.
- Voor bepaalde Wedopties kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn.

Wedopties voor Vechtsporten

Winnaar gevecht

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

Under/Over

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

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

Gevecht over volle aantal Rondes

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

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

Methode van overwinning:

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

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

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

26. Voetbal

Sportspecifieke regels voor Voetbal

- Een voetbalwedstrijd bestaat uit 2 helften van 45 minuten en eventuele blessuretijd/extra tijd.
- Sommige voetbalwedstrijden kunnen een ander speelformaat hebben. In dat geval geldt het volgende:
 - In het geval van het speelformaat 3 x 30 minuten worden alle Wedopties op basis van 90 minuten als geldig beschouwd. Alle Wedopties op de 1^{ste} en 2^{de} helft van de wedstrijd worden ongeldig verklaard.
- Voor het bepalen van het resultaat van alle Wedopties op voetbalwedstrijden gelden de uitslagen van reglementair uitgespeelde wedstrijden zonder rekening te houden met verlengingen of protesten, tenzij anders aangegeven. Daarnaast geldt dat als ten minste 80 minuten van de reguliere speeltijd is gespeeld en de wedstrijd wordt gestaakt, als resultaat voor de Wedopties geldt de stand dan wel uitslag op het moment van staken van de wedstrijd.
- Indien een voetbalwedstrijd afgelast, uitgesteld of voor het spelen van ten minste 80 minuten van de reguliere speeltijd gestaakt wordt, en de wedstrijd wordt niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgespeeld of overgespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard.
- Voor alle tijdsperiodes die betrekking hebben op maximaal 45 minuten of maximaal 90 minuten, worden gebeurtenissen tijdens een wedstrijd (bijvoorbeeld doelpunten of schoten op doel) in toegevoegde blessuretijd meegerekend.
- Wedopties die betrekking hebben op doelpunten worden afgehandeld op basis van het moment en tijd dat de bal over de doellijn gaat.
- Voor Wedopties die verwijzen naar doelpuntenmakers, tellen eigen doelpunten niet mee voor het bepalen van de resultaten.
- Als Wedopties worden aangeboden met een onjuiste aanvangstijd van de wedstrijd, dan worden de Wedopties op die wedstrijd ongeldig verklaard.
- Voor bepaalde weddenschappen kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn.
- De datum en tijden van de aanvang van een wedstrijd die op onze Website worden weergegeven, zijn slechts een indicatie en daaraan kunnen geen rechten worden ontleend.

Wedopties voor Voetbal

Player Specials

Bij de Wedoptie "Player Special" voorspelt de Deelnemer of een of meerdere speler(s) een bepaald resultaat behaalt/behalen. *Bijvoorbeeld: Ronaldo scoort in de eerste 10 minuten of Messi scoort directe vrije trap (buiten 16)*. Hieronder vallen onder andere de Wedopties "Eerste/Anytime/Laatste/Volgende speler", "Player specials" en alle andere aan een specifieke speler gerelateerde Wedopties.

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

Bijvoorbeeld: Ronaldo valt in de tweede helft in bij de Match Special Ronaldo scoort in de eerste 10 minuten. Bij speler scoort in eerste 10 minuten moet een speler uiterlijk gescoord hebben in minuut 9 en 59 seconden. Wanneer er 10:00 op de speelklok staat is de 11^e minuut van de wedstrijd ingegaan.

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

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

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

Er zal alles aan worden gedaan om alle spelers voor Eerste/Anytime/Laatste/Volgende speler die scoort aan te bieden. Spelers die het eerste of laatste doelpunt scoren, worden gezien als de correcte voor-spelling ongeacht of deze speler werd aangeboden bij de desbetreffende Wedoptie.

De Wedoptie "Eerste doelpuntenmaker" wordt ongeldig verklaard op het moment dat de gekozen niet heeft gespeeld of invalt nadat het eerste doelpunt is gemaakt.

Assist

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

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

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

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

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

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

Indien een gekozen speler in het veld is gebracht, is de Wedoptie geldig, ongeacht hoe lang er door deze speler is gespeeld.

Schot op doel:

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

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

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

Een "schot op doel" is elke doelpoging die:

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

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

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

Volgende manier van scoren

Vrije trap: Het doelpunt moet rechtstreeks uit de vrije trap worden gescoord om als een doelpunt door een vrije trap te kwalificeren. Schoten die van richting zijn veranderd tellen zolang de genomen vrije trap of hoekschop als doelpunt aan de nemer van de vrije trap wordt toegekend.

Eigen doelpunt: Als een doelpunt als eigen doelpunt wordt aangemerkt

Kopgoal: De laatste aanraking van de doelpuntenmaker moet met het hoofd zijn.

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

Head-to-Head (H2H)

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

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

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

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

Beide teams scoren

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

"Ja" - beide teams zullen scoren.

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

Goal/No Goal

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

Aantal Doelpunten

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

Manier van winnen

Bij de Wedoptie "manier van winnen" voorspelt de Deelnemer op welke manier een bepaald team wint. Voor de opties "team wint na reguliere speeltijd", "Team wint na verlenging" of "Team wint na

strafschoppen”, dan worden eventuele verlengingen en strafschoppenseries meegenomen voor het bepalen van het resultaat van de Wedoptie. In het geval er andere opties gegeven worden (bijvoorbeeld winst na achterstand of winst zonder tegendoelpunten), dan geldt de stand na 90 minuten en eventuele blessuretijd. Verlengingen en strafschoppenseries worden buiten beschouwing gelaten.

Winst na achterstand

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

Winnaar 1e helft of de hele wedstrijd

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

Winnaar 1e helft of 2^e helft

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

Team scoort in beide helften / wint beide helften

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

Eerste Doelpunt Team

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

27. Volleybal

Sportspecifieke regels voor Volleybal

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

Uitzondering op bovenstaande regel zijn wedstrijden die gespeeld worden binnen een toernooi. Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgespeeld, en de wedstrijd wordt niet binnen het tijdpad van het betreffende toernooi waarvoor het gepland staat

volledig (uit)gespeeld, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard.

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

28. Waterpolo

Sportspecifieke regels voor Waterpolo

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

29. Wielrennen

Sportspecifieke regels voor Wielrennen

- Voor het vaststellen van resultaten van Wedopties op een wielrenwedstrijd, geldt dat de uitslag op basis van de officiële prijsceremonie gehanteerd wordt. Indien de prijsceremonie om welke reden dan ook niet plaats kan vinden, dan geldt dat de eerste uitslag die door de organisator van het betreffende evenement wordt gepubliceerd als geldende uitslag gehanteerd wordt. Elke wijziging in deze gepubliceerde uitslag na de officiële berichtgeving wordt niet meegenomen. Bijvoorbeeld beslissingen om renners (tijd)straffen te geven of te diskwalificeren na de publicatie van de uitslag welke gevolgen hebben voor de positie waarop een renner is gefinisht tijdens de wedstrijd worden niet meegenomen voor het bepalen van het resultaat van de Wedoptie.

- Indien een wedstrijd wordt afgelast, uitgesteld, gestaakt of om andere redenen niet wordt uitgereden, en de wedstrijd wordt niet binnen 2 dagen na de oorspronkelijke speeldatum uitgereden of overgereden, dan worden alle Wedopties waarvan het resultaat al bereikt is, afgehandeld alsof de wedstrijd volledig is uitgespeeld. De overige Wedopties worden ongeldig verklaard
- Indien, door welke oorzaak dan ook, één van de renners niet aan de start verschijnt, worden de voorspellingen voor deze specifieke renner op de Wedopties ongeldig verklaard.
- In het geval van Wedopties in de vorm van Head-to-Head geldt bovendien dat indien voor beide renners geen wedstrijdresultaat tot stand komt, bijvoorbeeld doordat beiden de finish niet bereiken, de desbetreffende Wedoptie ongeldig wordt verklaard.
- Voor bepaalde weddenschappen kan de Dead-Heat regel van toepassing zijn.

30. Wintersporten

Sportspecifieke regels voor Wintersporten

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

31. Zeilen

Sportspecifieke regels voor Zeilen

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

32. Zwemmen

Sportspecifieke regels voor Zwemmen

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